

УДК 379.81

Ольга Владиславовна МИНОВСКАЯ, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной педагогики Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова, руководитель лагеря ролевых игр «Кентавр», г. Кострома

Борис Викторович КУПРИЯНОВ, доктор педагогических наук, профессор кафедры теории и истории педагогики Московского городского педагогического университета, г. Москва

В сотый раз о досуге и детской игре*

Авторы отмечают важность игры и приводят обстоятельства использования игр в сфере организации досуга подрастающего поколения. В статье рассматриваются наиболее популярные разновидности игр: двигательные, интеллектуальные и коммуникативные.

Ключевые слова: игра, досуг, активный отдых, внеурочная деятельность.

Olga V. MINOVSKAYA, candidate of pedagogical sciences, assistant professor, Department of Social Pedagogy, Kostroma State University named after N. A. Nekrasov, role-playing games camp "Centaur", Kostroma

Boris V. KUPRIYANOV, doctor of pedagogical sciences, professor, Department of the Theory and History of Pedagogy, Moscow City Pedagogical University, Moscow

For the Hundredth Time about the Leisure and Children's Games

The authors note the importance of the game and give reasons for using games in the organization of leisure of the younger generation. The article discusses the most popular varieties of games such as action games, intellectual and communicative games.

Keywords: game, leisure, recreation and extracurricular activities.

Игра представляет собой сложный социокультурный феномен и уникальное явление действительности и, может быть, поэтому вызывает такой интерес в различных областях знаний: философии, культурологии, этнографии, теории управления, психологии и педагогики. В качестве опорного определения мы возьмем следующее: «игра есть действие, протекающее в определенных рамках места, времени, смысла в обозримом порядке и по добровольно принятым правилам, вне сферы материальной пользы и необходимости; сопровождающееся настроением и чувствами подъема и напряжения, отрешенности и восторга» [4].

Структуру игры можно представить в виде пирамиды (тетраэдра), где на вершине расположен игровой контекст, в основании — три угла (игровые роли, воображаемая ситуация, правила игры). Игро-

вой контекст — это своеобразная система значений, придаваемых объектам и явлениям, с которыми взаимодействует субъект. Правила игры определяют способы и средства взаимодействия играющих, соблюдение игровых правил сохраняет игровой контекст, позволяет игре существовать. Игровая роль оформляет место и задачи участника в игре. Она может быть как простой и функциональной (как в большинстве спортивных игр), так и многоаспектной и вариативной (как, например, в ситуационно-ролевой игре). Воображаемая ситуация имеет в своей основе некий завершённый эпизод, определяет пространство и время действия игроков, раскрывает игровой контекст.

Актуальность использования игры в сфере организации досуга подрастающего поколения в настоящее время обусловлена рядом обстоятельств. Первое обстоятельство связано с повышением интерактивности

* Исследование выполнено в рамках гранта РГНФ 13-06-00542 а.

средств образования, увеличением доли игровых и виртуальных тренажеров и готовности учащихся приобретать новый опыт, знания и умения с их помощью.

Второе обстоятельство состоит в том, что современному человеку (и ребенку в том числе) необходимы специально организованные ситуации, позволяющие сбросить напряжение, переключиться, отвлечься от повседневных проблем. Создаваемые ситуации должны отличаться увлекательностью и азартом, интерактивностью и вариативностью смыслов, решений и действий, сочетать возможности релаксации, развлечения и активного отдыха. Таким требованиям полностью отвечают игры во всем своем многообразии.

Третье обстоятельство связано со снижением роли и значения общественных объединений и клубных сообществ, с сокращением участия подростков в детских объединениях в сфере дополнительного образования. Следствием этого становится обеднение опыта взаимодействия у нынешних школьников. Активное использование игр в организации детского досуга позволяет смягчить это обстоятельство, объединяя детей, пусть временно, в игровые сообщества, группы по интересам.

В-четвертых, уникальность игры состоит и в том, что она содействует реализации практически всего спектра потребностей детей, подростков и молодежи в сфере досуга. Общение нередко выступает основным ее содержанием. Даже в играх, где общение не является доминантой (например, спортивные игры), его место и значение для эффективного взаимодействия участников велико. Игры «растут» вместе с детьми, их содержание последовательно и закономерно изменяется, а потому удовлетворяет потребности играющих в новой информации, в освоении новых действий, в реализации собственных способностей, в повышении социального статуса (в признании), в осуществлении общественно полезных действий.

Игра создает возможности для активного отдыха детей и молодежи. Позитивный эмоциональный фон, исходное стремление участников получить удовольствие от игры и общения, свободный стиль взаимодействия способствуют раскрепощению воспитанников. Активизация интеллектуальных, двигательных, коммуникативных и других способностей детей в ситуации азарта, увлечения происходит без напряжения и волевых усилий. Игровой план взаимодействия (действие «понарошку») снижает тревожность и опасения играющего за возможный неуспех. Степень добровольности игровых действий, свободы играющего высока: выбор роли, выбор способа действия и игрового средства, выход из игры в любой момент. Игра — свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [3]. Все это позволяет участнику избавиться от напряжения, чувствовать себя радостно и счастливо, получать удовольствие от происходящего.

Игра становится для детей и молодежи пространством развлечения, где они переживают азарт,

эмоциональную напряженность игровой интриги, занимательность мысленного и практического решения игровых задач. Игроки получают удовольствие и от процесса игры, и от ее результата. Причем и собственные игровые действия участника, и наблюдение за игрой другого человека вызывают воодушевление, поглощенность увлекательным процессом. Многие исследователи определяют особое существование человека в игре как праздничное веселье, коллективная радость. Другими словами, игра способствует гармонизации эмоционально-психологического состояния человека и общества. Свое предназначение игра выполняет за счет создания особого увлекательного мира, в котором множество участников объединяется в общность, «пульсирующую в ритме».

Игра как способ организации досуга предоставляет участнику большие возможности для саморазвития. Прежде всего, в ходе игрового взаимодействия ребенок реализует индивидуальные способности, может проявить свои сильные стороны, самостоятельность. Вследствие этого воспитанник получает признание и одобрение со стороны сверстников и взрослых, ощущает собственную востребованность, обретает уверенность в своих силах. Соответствуя внутренней детской сущности, игра обеспечивает самопроизвольность действий участников. Правила игры не ограничивают самостоятельных проявлений детей, а задают лишь ее рамки (без которых игра не может существовать). Воспитанник проживает в игре полноту детства, важную для его гармоничного становления, при этом он является субъектом в своей истинной сути, а не с разрешения взрослых.

В игре ребенок раскрывает новые, еще не известные ему стороны самого себя и окружающего мира. С одной стороны, это способствует самопознанию и самопониманию, обогащению мировоззренческих позиций ребенка, с другой стороны — освоению полезных умений в самых разных сферах (двигательной, коммуникативной, интеллектуальной и прочих).

Сознательность участия в игре, а также осмысление полученного опыта в ходе обсуждения со сверстниками и взрослыми, дает толчок к **самосовершенствованию**. Причем этот толчок возникает естественным образом, мягко направляет человека, не требует обязательности самоизменения. Пространством для дальнейшего самосовершенствования может быть как сама игра, так и другие сферы активности ребенка.

Исследования игры (Э. Д. Паничева, К. Д. Радина, М. Г. Яновская) раскрывают важное педагогическое положение о том, что в **игре возможен переход внешних требований** (регламентированных содержанием игры, позицией педагога) **во внутренние требования играющего**. Механизм такого перехода основывается на общих закономерностях игры, а сам переход осуществляется свободно и без усилий. Потому освоение воспитанником желаемых позиций, ролей, алгоритмов, действий в условиях игры происходит

легко и естественно. Она выступает, как считал Л. С. Выготский, пространством «внутренней социализации» ребенка, средством усвоения социальных установок [2].

Игра как способ организации досуга создает возможности для сотворчества взрослого и ребенка. Субъект-субъектные отношения обуславливают право и способность каждого участника на собственное решение (вне зависимости от возраста и опыта творческой самореализации). Активность всех субъектов, атмосфера созидания и обмена, сохранение индивидуального стиля каждого — все это характеристики творческого игрового процесса. Взаимодействуя со взрослым, ребенок приобретает иной опыт, получает иной посыл к саморазвитию, нежели в ситуациях взаимодействия со сверстниками. Взрослый существует одновременно в двух контекстах: детском и взрослом. Потому он должен действовать одновременно и профессионально, и по-человечески интуитивно, что создает существенные предпосылки для его профессионального совершенствования.

Успешность проведения игры зависит от позиции и стиля поведения педагога. Н. П. Анисеева, характеризуя желаемую педагогическую позицию, говорит об «инфантилизации» как способности устанавливать доверительные отношения с окружающими, снимающие определенные поведенческие и эмоциональные стереотипы. В этом случае педагог способен играть с детьми как ребенок, следуя непосредственности и легкости их восприятия игры. Для получения желаемого эффекта в актах сотворчества детской игры педагогу-организатору важно придерживаться рекомендаций М. В. Шакурова [1]:

- обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения;
- заражение внутренним ощущением интереса, азарта, необычности, интриги и т. п.;
- отказ от высказывания категорических оценок и резкой критики в адрес ребенка;
- поощрение оригинальных идей;
- создание условий для упражнений и практики участников;
- сохранение индивидуального стиля самовыражения ребенка через отказ от прямого показа, сообщения штампов и стереотипов, прямого научения;
- активизация собственного творческого самовыражения.

В сфере организации досуга детей и молодежи выделяются четыре основных варианта использования игр:

1. Ситуативный вариант (например, проведение игр с залом перед началом досугового мероприятия или коммуникативная игра, позволяющая экскурсионной группе скоротать время в поезде).

2. Игра как эпизод совместной деятельности (например, воскресная игра в футбол как реализация интересов мальчиков класса или интеллектуально-познавательная игра, посвященная государственному празднику).

3. Игра как форма организации неигровой деятельности (весьма распространенным примером является игровая форма «регата», объединяющая ряд событий в нескольких детских объединениях, классах в путешествие по тематических островам или странам).

4. Игра как системообразующий элемент досуговой программы (например, игровая тематическая летняя смена, где ситуационно-ролевая игра является главным занятием детей и в то же время объединяет все прочие занятия: творчество, познание, спорт и т. д.).

В педагогической науке представлены классификации игр по различным основаниям, при этом каждая из классификаций имеет свои особенности и недостатки. Кроме того, нельзя не учитывать широкие педагогические потенциалы игр. Ведь одна и та же игра может быть отнесена к разным типам в классификации, то есть одна и та же игра может использоваться как для решения задач образования, так и задач воспитания, задач организации интересного и полезного досуга.

В досуговых занятиях детей наиболее широко применяются определенные разновидности игр: двигательные (подвижные или спортивные), интеллектуальные и коммуникативные (к ним отнесем игры на групповую кооперацию, ролевые, игры-драматизации). Дадим краткую характеристику названным типам.

Среди **двигательных игр** выделяются подвижные, спортивные, военизированные варианты. Как правило, такие игры проводятся на открытом воздухе (стадионе, спортивной площадке, поле), но могут быть организованы и в спортивном зале. *Подвижные игры* разнообразны и включают в себя как игры-соревнования («Городки»), так и игры-имитации («Волк и овцы»). Основа этих игр — действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий игроков. Подвижные игры обычно отличаются образностью, даже символическостью действий, физической мобилизацией участников, раскрепощенностью, непринужденностью поведения игроков, зависимостью успеха от избирательности игрока в способах решения игровой задачи и физической подготовленности, динамичностью игровой ситуации, распределением среди участников игровых ролей (в зависимости от сюжета игры). *Спортивные игры* популярны среди населения разных возрастных категорий. Среди них можно назвать футбол, волейбол, баскетбол, бадминтон и другие варианты. Спортивные игры отличаются простыми, но строгими правилами, предусматривают соревнование игроков, могут предполагать как командное, так и индивидуальное участие. Такие игры становятся как пространством активного отдыха и оздоровления участников, так и зрелищной площадкой, если дети выступают в позиции зрителей и болельщиков. *Военизированные игры* (например, игра «Казачи-разбойники») сочетают элементы двигательных действий и ролевые составляющие. Предполагается групповое участие, между груп-

пами идет состязание. Правила военизированных игр отличаются простотой, включают регламент действий разных игровых групп. Первым источником такой практики являются стихийные игры детей, инициированные тематикой книг и художественных фильмов, привлекательных для подрастающего поколения. Это игры в индейцев, Робин Гуда, пиратов, трансформеров и т. д. Другие варианты появления военизированных игр могут быть связаны с деятельностью скаутских объединений, туристских и патриотических клубов, клубов ролевых игр, заимствованы из практики летнего отдыха детей.

Интеллектуальной, а вернее сказать — интеллектуально-познавательной, называется игра, предусматривающая соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми отличиями интеллектуально-познавательной игры являются: наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, специальных правил и игрового сюжета, игровой интриги. Правила в интеллектуально-познавательных играх могут варьироваться от игры к игре и даже в рамках одной игры от раунда к раунду. Сюжет, интрига обеспечивают динамичность и яркость игры, ее новизну для участников, привносят в достаточно скучную форму вопросно-ответного общения эмоциональность и азарт.

Интеллектуальные вопросы должны учитывать ряд важных требований: содержать один вопрос и иметь один правильный ответ, соответствовать этическим нормам, не быть примитивными и в то же время не требовать узкопрофессиональных или специальных знаний, не предполагать развернутого ответа или перечисления, не содержать фактических или стилистических ошибок. Вопросы-загадки, шутки или розыгрыши не должны соседствовать с серьезными вопросами, иначе играющие не успеют переориентироваться.

Состав участников интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (игроков или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей. В зависимости от сюжета игры ведущие, соревнующиеся, эксперты и зрители могут называться по-разному, но их функции в игровом взаимодействии сильно изменяться не будут. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, то есть организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей, даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями.

Попытаемся условно выделить основные варианты интеллектуально-познавательных игр. Во-первых, возможно выделить весьма распространенные викторины и конкурсы эрудитов. В них участники соревнуются в первую очередь в эрудиции, в умении использовать обширные знания. Вопросы, как правило, объединены какой-либо темой, относятся к той или иной области

знаний, причем в них преобладает репродуктивное зерно. Развивающий эффект таких игр ниже, чем в интеллектуальных играх. Однако викторины вызывают азарт и увлечение у участников, позволяют эрудированным детям продемонстрировать свои возможности и подготовку. В качестве примера могут быть названы известные телевизионные игры: «Поле Чудес», «Счастливым случаем», «Угадай мелодию», «О, счастливец!».

Во-вторых, следует обратить внимание на игры, в которых основной акцент делается именно на интеллект играющих, на их умение мыслить. Требования к вопросам интеллектуальных игр наиболее высоки. Важно, чтобы для ответа были необходимы не только знания, но и умение логически мыслить. Вопрос должен нести в себе много информации; тогда если ответ на него не будет дан, участники игры обогатятся новыми знаниями, заключенными в самом вопросе. Он должен быть интересен игрокам, чтобы дети сами могли сказать: «это был хороший вопрос», соответствовать теме игры, ее правилам и сюжету. Наиболее яркими и общеизвестными примерами интеллектуальных игр являются «Что? Где? Когда?», «Брейн-Ринг», «Своя игра», «Колесо истории» и т. д.

Также можно выделить познавательные игры. Часто они имеют образовательный характер и расширяют представления ребенка о мире в той или иной области знаний. Основным адресатом познавательных игр выступают дошкольники и младшие школьники, хотя существуют познавательные игры и для подростков. Несмотря на образовательный характер, вряд ли следует говорить об осуществлении целенаправленного обучения детей, ведь увлеченность познавательной игрой обосновывается в первую очередь возрастными особенностями дошкольников и младших школьников: любознательностью, непосредственностью восприятия, стремлением докопаться до истины. В настоящее время широкий спектр познавательных игр представлен онлайн-играми.

Особое место среди познавательных игр занимают *настольные игры*. Они предполагают использование статичного игрового поля (игровой доски), находящегося на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры. Настольные игры весьма разнообразны: это и лото, и игры-путешествия, и экономические игры, и военные игры-стратегии. Среди настольных игр имеются ролевые игры Roleplaying Games (RPG) — в качестве известных примеров могут быть названы «Dungeons & Dragons», «Vampire The Masquerade», «Эра Водолея». Есть и спортивные настольные игры: шашки и шахматы и коммуникативные настольные игры с элементами музыкальных заданий.

Коммуникативные игры отличаются большим разнообразием. Варьируются ситуации, правила, роли участников, число игроков, длительность игр. Как правило, коммуникативные игры не требуют обширного

пространства, проводятся в кругу. Коммуникация здесь может сочетаться с интеллектуальной задачей: как, например, в широко известной игре «Есть контакт», где участники должны разгадать ключевое слово путем создания цепи ассоциаций. Игроки могут обращаться к своему воображению (игра «Крокодил»), фантазии (игра «Продолжи историю»), памяти (игры, предполагающие знакомство в новом коллективе), вниманию (игры, предусматривающие выбывание невнимательных участников) и т. д.

Ряд коммуникативных игр продолжает такая их разновидность, как игры на групповую кооперацию. Здесь в центре внимания оказывается не процесс коммуникации, а эмоциональное единство участников детского коллектива, эмпатийность и рефлексивность общения. Потому большинство игр на групповую кооперацию адресовано подросткам и молодежи. Среди них может быть названа игра «Ассоциации», в которой водящий угадывает загаданного человека, анализируя ассоциативные высказывания о нем со стороны других детей. Другой вариант представляет игра «Мое королевство», где участникам группы важно создать по заданным правилам образ страны, в которой желал бы жить каждый из них. Еще один пример — игра «Необитаемый остров», требующая принятия детьми группового решения, с которым согласен каждый.

К коммуникативным играм можно отнести и игры-драматизации (*от греч. drama* — действие). Это игры, которые строятся с опорой на сюжетную схему какого-либо литературного произведения или сказки. Сюжет игры-драматизации в большей или меньшей степени повторяет сюжет выбранного детьми произведения, а роли соответствуют действующим лицам разыгрываемого произведения. Проведение игры-драматизации идет в такой логике: 1) выбор сказки, произведения; 2) пересказ и обсуждение; 3) распределение ролей, обустройство игрового пространства; 4) непосредственная игра детей. Возможны и нюансы: так, музыкальная игра-драматизация предполагает и момент репетиции, и показ, то есть становится своеобразным спектаклем.

Игры-драматизации широко используются в сфере образования в развитии психических процессов, в обучении иностранным языкам, для раскрепощения учащихся и преодоления личностных затруднений и т. д. В основном такие игры адресованы дошкольникам и младшим школьникам. В сфере досуга игра-драматизация может стать основой детского праздника.

Особое место среди коммуникативных игр занимают ролевые игры. Их особенность состоит в том, что каждый участник играет персональную роль в рамках вымышленной ситуации. При этом действие не является запрограммированным, а исход игры неизвестен до ее финала (в отличие, например, от игры в театре). Наряду с общими правилами, регламентирующими игровые возможности и действия, ограничения времени и пространства, в каждой ролевой игре есть свои особые

правила. Среди коммуникативных игр ролевые игры представляются наиболее трудоемкими в организации. Кроме того, много сил требует разработка сценария и ролей, поскольку в одном коллективе детей ролевая игра, как правило, проводится лишь однажды. Разумеется, существуют упрощенные варианты ролевых игр. Примером может служить широко известная игра «Мафия», в которую возможно играть неоднократно.

Организация игр в сфере детского досуга предусматривает три этапа: подготовка, проведение и подведение итогов.

Прежде чем начать подготовку, важно определить, для кого будет проводиться игра. Имеет значение состав группы и возраст воспитанников, увлечения детей и характер отношений между ними. Необходимо знать, имеют ли дети опыт участия в такого рода играх, какой подготовкой они обладают, каковы их ожидания и настрой относительно предстоящей игры.

Организатору важно обладать информацией о том, с каким событием, временем будет сопряжена игра: возможно она предполагает праздник или день рождения, совместное проведение свободного времени вечером или в выходной день и т. д. Необходимо заранее определить, каким временем располагает педагог, в какой день (в будний или выходной) и в которой части дня (утро, день, вечер) состоится игра.

На основе вышеуказанных позиций определяется тип игры, а также *цель и задачи* предстоящего мероприятия. Например, в детском объединении туристско-краеведческого направления для младших подростков планируется празднование дней рождения нескольких воспитанников в выходной день (в субботу). В этом случае оптимальным будет выбор коммуникативной или подвижной игры, в которой степень конфликтности и конкуренции участников будет минимальной. Ведь цель мероприятия будет состоять в том, чтобы создать праздничную атмосферу, чувство доброжелательности между детьми, радости и удовлетворения у именинников. Цель определяет динамику и характер взаимодействия участников, степень возможной конфликтности в процессе игры. Значение также имеет игровой контекст: это может быть игра-спасение, игра-обсуждение, игра-выбор, игра-изучение, игра-состязание, игра-разгадывание и т. д.

Подготовительный этап предусматривает подготовку участников самого игрового мероприятия и условий его проведения.

Подготовка будущих участников начинается с *создания эмоционального настроения* на игру. Важно обеспечить положительное восприятие детьми предстоящей игры, ожидания успеха и удовольствия от участия в ней. Для этого педагог может сам красочно и эмоционально рассказать об игре, предложить «бывалым» участникам поделиться своими впечатлениями от игры. Если тип игры нов и непонятен (что характерно для ролевых игр), можно провести ассоциации с тем, что уже знакомо детям (компьютерные игры, виртуальная реальность, приключенческие книги и т. д.).

Затем следует перейти к *информированию* о тематике и особенностях игры, возможных вариантах завершения и определения победителей, предполагаемых ролях. Обязательно уделяется время инструктажу и, по возможности, отработке основ техники безопасности. Для заинтересованных детей могут быть предоставлены источники дополнительной информации (подробные описания правил и рекомендаций, литературные источники, видеозаписи). Если предусмотрено командное участие, дети могут заранее разделиться на команды и уделить некоторое время командной подготовке. В некоторых случаях (в ролевых или спортивных играх) требуется подбор персонального реквизита и костюма для игры.

Если организатор предполагает проведение сложной игры, то ключевым элементом подготовки может стать небольшое организационное собрание (за два-три дня до мероприятия). План собрания может включать в себя следующие моменты:

- знакомство участников друг с другом (если ранее были незнакомы);
- представление тематики и плана мероприятия, уточнение условий его проведения;
- представление команд, распределение ролей;
- знакомство участников с правилами игры, уточнение правил в ходе обсуждения;
- проведение инструктажа по технике безопасности;
- индивидуальные консультации организаторов по окончании общего собрания.

Если предусматривается проведение несложной игры либо серии небольших игр, объединенных какой-либо идеей, темой, то все задачи собрания решаются непосредственно перед проведением мероприятия или в его ходе.

В случае проведения сложной и новой для детей игры особым этапом может стать *опробование, отработка* всей игры или ее отдельных элементов. Педагог может подобрать набор упражнений. Например, интеллектуально-познавательная игра может предполагать тренировку в разгадывании интеллектуальных вопросов, а для ролевой игры полезны упражнения по ведению переговоров, созданию договоров и т. д. Кроме того, опробование позволит педагогу оценить доступность игровых заданий для его воспитанников и быть уверенным в успешности предстоящего мероприятия.

Подготовка оптимальных условий для игрового мероприятия предполагает в первую очередь выбор пространства. Оно зависит от типа игры, количества играющих, длительности мероприятия, цели и задач игры. Возможно, в соответствии с замыслом игры, пространство придется подвергнуть некоторой реконструкции: разделить перегородками на части, сделать импровизированный подиум или ворота и т. д. Для создания особой атмосферы может быть использовано соответствующее художественное, световое, звуковое оформление.

Подготовка организаторами самой игры включает следующие аспекты:

- описание правил игры, которые должны отличаться четкостью и однозначностью трактовки (а для ролевой игры необходимо еще и описание ролей);
- подбор элементов костюмов и бутафории для ведущих и участников (если этого требует игра);
- сбор или изготовление игрового реквизита и раздаточных материалов (если они предусмотрены игрой);
- подготовка дополнительных элементов мероприятия: посуда и угощение для чаепития, дипломы и призы, памятные сувениры и т. д.

Для интересной игры важна вариативность средств и действий, чтобы участники могли прийти к одному и тому же результату разными путями. Кроме того, ведущий игры заранее предусматривает:

- пути, по которым может развиваться игра;
- средства для стимулирования действий и помощи игрокам;
- варианты занятий, участия для детей, которые не захотят участвовать в общем действе.

Проведение игры. В проведении игры должно участвовать достаточное количество педагогов (соответственно количеству детей), чтобы *обеспечивать безопасность* детей и контролировать выполнение правил игры. Особенно это важно в тот период, когда действие достигает накала, а участники охвачены азартом.

С точки зрения *управления игрой*, ведущие должны реализовать ряд конкретных событий: яркий запуск, несколько моментов или этапов, обеспечивающих развитие действия, яркий финал игры. Работой ведущих обеспечивается динамичность и незатянутость мероприятия, привлечение детей, «выпадающих» из общего действия, своевременность финала. Для активизации действий возможно введение игровых персонажей. Они будут помогать игрокам, а своим поведением и костюмом, поддерживать игровую атмосферу.

Важнейшее условие успешности игры — *консультирование* игроков или даже *помощь* им со стороны ведущего, зрителей, болельщиков, других игроков. Консультирование поможет азартным игрокам разумно выстроить свою тактику, не переходить границы правил, а неуверенным игрокам — принять решения, наметить конкретные шаги к результату.

В финале объявляются итоги игры, награждаются победители, озвучиваются слова благодарности организаторам, участникам и зрителям.

Подведение итогов игры происходит по ее окончании. Если мероприятие затянулось или изменилась погода, можно перенести подведение итогов на другой день.

Обязательным моментом является *вербализация* игровых ощущений и переживаний участников. Задача педагога состоит в том, чтобы помочь игрокам снять эмоциональное напряжение после игры, обменяться

впечатлениями, рассказать о своих переживаниях в ходе игры.

Для того чтобы обсуждение не затянулось, педагог использует приемы, активизирующие беседу: предлагает блиц-опрос, ведет обсуждение, перекидывая небольшой мячик от собеседника к собеседнику, применяет экспресс-диагностику (например, «Выразите ваши впечатления от игры строчкой из песни»).

Нередко участникам важно не только поделиться впечатлениями, но и *реконструировать* ход игры, *оценить* свои действия и достижения. Решение этих задач в ходе беседы также требует использования активизирующих приемов. Иначе беседа затянется, некоторые участники будут говорить много, а другие не успеют ничего сказать. Например, реконструировать события игры можно с помощью схемы, когда основные моменты будут отражаться на ватмане или доске с помощью маркеров. Педагог отвечает на вопросы детей, проясняет спорные моменты игры. Для оценивания собственных игровых действий применим фронтальный блиц-опрос, когда педагог задает аудитории вопросы: кто доволен своим результатом? какие интересные тактические ходы вы совершили в игре или заметили у других участ-

ников? какие достижения сегодня состоялись? чем запомнилась игра?

После того как поставлена эмоциональная и содержательная точка мероприятия, важно дать детям возможность обсудить игру в свободном режиме. Это можно сделать в ходе чаепития или прогулки. Ведущие могут быть вовлечены в это обсуждение на равных с детьми условиях: высказывать свое мнение, задавать вопросы, радоваться, удивляться, выражать несогласие с чьими-либо действиями.

Список литературы

1. Григорьев Д. В., Степанов П. В. *Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор : пособие для учителя.* М. : Просвещение, 2010.
2. Михайленко Т. М. *Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации : материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1.* Челябинск : Два комсомольца, 2011.
3. Селевко Г. К. *Современные образовательные технологии.* М. : Народное образование, 1998.
4. Хейзинга И. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл.* М., 1992.



МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

Ловишки на одной ноге

Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три! Лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишки их ловят, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено. Когда будет поймано три-четыре ребенка, выбирается новый ловишка.

Салки на одной ноге

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий обходит их всех и незаметно одному в руки кладет платочек. На счет «Раз, два. Три! Смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребенок с платком неожиданно поднимает его верх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Того, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!» Игра повторяется.

Вдвоем одну веревку

Двое играющих садятся на стулья спиной друг к другу, на расстоянии двух-трех метров. Под стульями протянута веревка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них два полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть веревку. Кто схватит веревку быстрее, тот и выигрывает. Бежать следует каждому в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.

Светофор

Изготавливаются кружки (диаметр — 10 см) красного, зеленого и желтого цветов, которые прикрепляются к палочкам. Дети стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал приседают, на желтый — встают, на зеленый — маршируют на месте. Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный — все стоят на месте, желтый — продвигаются в присяде, зеленый — прыгают на носках. За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки. Выигрывает тот, кто наберет меньше штрафных очков.