Тема 7. Игропрактика в детском оздоровительном лагере.

1. Психолого-педагогический феномен игрового взаимодействия.
2. Логика организации игрового взаимодействия.
3. Принципы успешного игрового взаимодействия.
4. Классификация игр.
5. Критерии эффективного игрового взаимодействия.
6. Рекомендации по организации и проведению игр.

1. Психолого-педагогический феномен игрового взаимодействия.

Овладение навыками в области техники и технологии игрового взаимодействия – необходимое условие эффективной работы с отрядом и многочисленными группами в условия детского оздоровительного лагеря.

С помощью игры вожатый знакомит детей друг с другом, обеспечивает безопасную обстановку в отряде, создает из отряда настоящую команду, развивает высшие психические функции и коммуникативные качества ребенка, и многое другое.

В игре ребенок не только развлекается, радуется, но и развивается, осваивает новые формы поведения, ценностные установки, получает новые знания о себе и окружающем мире. Игра является наиболее естественной формой взаимодействия между людьми и, особенно между детьми, именно в игре личность развивается свободно, стремительно и гармонично.

Быть хорошим вожатым-игротехником – это видеть не только внешние составляющие игрового взаимодействия, но и глубинные механизмы игры, ее целесообразность с конкретной ситуации. В этой связи можно, переделав известную фразу, сказать: «Плохих игр не бывает, бывают плохие игротехники». Когда вожатый не задумывается над смыслом и значением выбранной им игры, он не может рассчитывать на ее результативность.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Русский писатель Ю. Нагибин так оценивает значение детской игры: «В игре выявляется характер ребенка, его взгляды на жизнь, его идеалы. Сами того не осознавая, дети в процессе игры приближаются к решению сложных жизненных проблем.»

Попытки разгадать тайну происхождения игры предпринимались учеными на протяжении многих сотен лет.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно-социально-экономического и культурного развития общества.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиаже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и др.

В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С.

Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие.

Игра – *это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением*.

Игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру. Структурные компоненты игры: сюжет, роль, игровые действия, правила, игровое употребление предметов (замещение), реальные (партнерские) отношения между играющими детьми.

По мнению С.А. Шмакова и Г.К. Селевко, игра выполняет следующие важные функции:

• *Функции социализации.*

Игра – есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

Игра своего рода эталон культуры, контролируемый феномен, который наиболее полно выражает самобытное в людях, психологический склад народов, национальностей, традиции сублимации. Социокультурный смысл, к примеру, национальной игры в том, что она формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые или индивидуальные действия, соревновательность и кооперацию, развивает схожие этнические характеры, стереотипы поведения в человеческих общностях. Игры помогают людям разных национальностей хранить наиболее привлекательные черты характера, хранить и развивать их. В играх утверждаются и межпоколенные связи

• *Функция межнациональной коммуникации*.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

Межнациональны потому, что у них единая родочеловеческая основа, именно поэтому они так сближают людей. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

• *Функция самореализации ребенка*.

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта.

Реализация – осуществление какого-либо плана, намерения, исполнение желаний самим индивидом. Для ребенка игра важна как сфера реализации себя как человека, как личности. Именно в этом плане ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат, или конкурентность, или возможность победы, или достижение какой-либо цели. Процесс игры – пространство самореализации. Игра – уникальный полигон человеческой практики ребенка, действительности как области применения и проверки накопленного опыта.

• *Коммуникативная функция* игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

• *Диагностическая функция* игры предоставляет возможность вожатому диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.).

Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Диагноз – определение не только существа и особенностей болезни, но и отклонений в поведении ребенка и вместе с тем в нормативном поведении. Ребенок сам в игре проверяет (самодиагностирует) свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаясь и самоутверждая себя.

• *Терапевтическая функция*. Особую роль выполняет игра как средство терапии. В реабилитационной практике появляется игротерапия. Лечение игрой – серьезная перспектива лечебной педагогики и обычной педагогики, так как игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении. Дети сами прибегают к игре как психотерапевтическому средству снятия страхов, боязни, эмоционального напряжения

• *Функция коррекции*. Психологическая коррекция есть внесение позитивных изменений, дополнений в гибкую структуру личностных показателей индивида. Поскольку основным назначением игры является подготовка ребенка к полноценной социальной деятельности, эта задача решается через моделирование социальной жизни, включение ребенка в эту деятельность, преодоление возникающих затруднений, связанных именно с отсутствием необходимых социальных способностей, навыков или с не-правильно сформированными психическими свойствами и качествами.

• *Развлекательная функция* игры, пожалуй, одна из основных ее функций. Развлечь – означает, во-первых, доставить удовольствие, удовлетворить стремление индивида к каким-либо потребностям, опосредованно приобретенным индивидуальным опытом; развлечь – это, во-вторых, организовать проведение веселого, приятного времени; в-третьих, воодушевить, пробудить интерес к чему-либо, завладеть чьими-то чувствами, мыслями, вывести индивида на занятия, которые способны захватить его целиком.

2. Логика организации игрового взаимодействия

Существует несколько правил организации эффективного игрового взаимодействия, которые нам необходимо учитывать.

Во-первых, каждый вожатый, играя со своими ребятами, должен всегда продумывать заранее ***логику построения игр***, которые он будет использовать. Обычно игры выстраиваются по принципу «от простого к сложному», например, от менее контактных к более активным, подвижным. Вместе с тем необходимо помнить о важности смены деятельности: медленные игры

должны сменяться более динамичными, игры, требующие большого внутреннего напряжения, – менее напряженными.

Во-вторых, очень важно создать соответствующее ***настроение на игру***, провести так называемую настройку. Каждую группу людей, особенно если речь идет о детях, подростках, юношах, можно условно назвать сложным ансамблем или сложным оркестром. Как и оркестр, группа требует своей настройки. Чрезвычайно сложно сразу взять и начать играть после слов: «Давайте поиграем!» Вряд ли в этой ситуации ребята охотно пойдут на контакт, сразу начнут играть. В зависимости от целей игрового взаимодействия настройка может быть разной, например: эмоциональной, физической, интеллектуальной и т.д. Настройка есть очень важная составляющая любой игры. Кроме того, грамотно подобранная и качественно проведенная, она позволяет обеспечить физическую и психическую безопасность участников любого игрового взаимодействия.

В-третьих, педагог должен иметь достаточно большой ***запас-багаж игр***, которые могут ему пригодиться в самых различных ситуациях, «нарушающих» логику игрового занятия, но актуальных для группы на данный момент.

Отдельно стоит сказать о том, что, приступая к любой игре, педагог должен очень четко представлять ***технологию игрового взаимодействия***.

Итак, ***первым этапом*** любой игры является ***настройка*** на нее. Очень хорошо настраивают на игру различные игровые приемы, связанные, скажем, с ритмом.

Например, настройка «Звездный дождь». Это когда мы берем левую ладонь, раскрываем ее, затем по очереди, сначала одним пальцем хлопаем по ладони, потом еще одним (капельки увеличиваются, начинается «дождь»), потом тремя, четырьмя и всей ладонью (пошел «ливень»). После чего, если это необходимо, «дождик» может прекратиться (действия осуществляются наоборот, по убывающей). Таким образом создается в группе тот своеобразный ритм, который позволяет участникам почувствовать свою сопричастность с коллективом и настроиться на единый лад.

Подобных настроек существует очень много. Другой вариант – это так называемые настройки-«кричалки», когда участники игры громко проговаривают какие-то стихи или какие-то слова, возможно, тоже отбивая ритм. Тем самым мы настраиваем-концентрируем внимание и переносим акцент на ведущего игры. К настройкам относятся такие игры, как «Мы охотимся на льва», «Летит, летит по небу шар»: они достаточно известны и широко распространены в «игротехнической среде», также их можно найти и посмотреть во второй части нашей книги.

«Мы охотимся на льва»

Ведущий говорит слова и показывает движения. Ребята повторяют за ним. Мы охотимся на льва, Не боимся мы его, Будем биться в схватке с ним, (машет кулаками) И, конечно, победим. (бьет себя в грудь) А что это там впереди? (прикладывает козырьком руку к голове) А, это гора. (показывает

руками гору) А над ней не пролетишь, и под ней не проползешь, и ее не обойдешь... А, надо напрямик! Топ-топ-топ-топ. Повторяет четыре раза, меняя только препятствия. Далее могут быть следующие препятствия: река (буль-буль-буль-буль), кусты (шурх-шурх-шурх-шурх), болото (чоп-чоп-чоп-чоп). В последний раз: А что это там впереди? А, это нора. А что это там в норе? А, это хвост. А чей это хвост? А, это лев. Это лев? Ой, это лев. Бе-жи-м! И в обратном порядке все препятствия очень быстро: чоп-чоп, шурх-шурх, буль-буль, топ-топ. Уф!

«Летит по небу шар»

Весе ребята повторяют за ведущим эти слова и движения. Летит, летит по небу шар, (машут руками и показывают шар) По небу (пальцем на небо) шар летит (машут руками и показывают шар). Но знаем (показывают на голову) мы (ударяют себя в грудь), что это шар от нас (ударяют себя в грудь) не улетит (машут руками). Затем одно слово заменяется соответствующим движением, и все слова повторяются, кроме этого слова (вместо него - движение). Далее заменяются по одному другие слова. В итоге все показывается только движениями.

Такие настройки достаточно просты, не требуют никакого оформления, в то же время позволяют педагогу без подручных средств очень быстро завладеть вниманием участников группы.

Вторым этапом любого игрового взаимодействия обязательно должна быть четко проговоренная, точная и логичная ***инструкция***.

Что сказать, чтобы участники поняли, какая игра сейчас начнется?

Как сделать так, чтобы условия игры четко соблюдались?

Эти и другие вопросы возникают у начинающих игротехников практически постоянно. Ответы на них появляются, как правило, достаточно спонтанно, в свое время. Очень часто случается так, что, потратив вечер до предстоящего занятия на дословное прописывание инструкции, в процессе организации игрового взаимодействия чувствуешь, что вчера были найдены не те слова, которые хотят или готовы услышать участники сейчас. И тогда рискуешь – удерживая в голове суть игры, «рождаешь» для нее инструкцию «здесь-и-сейчас-для-этой-группы-в-этом-настроении». И, о чудо – добиваешься действительно лучшего результата! Тем не менее, это было бы невозможно без проделанной «вчера» работы над инструкцией. Ведь инструкция – это своеобразный «портрет игры». Чем больше «портретов игры» мы нарисуем, т.е. придумаем несколько разных вариантов инструкций, тем богаче будет наша личная «портретная галерея», тем богаче станет наш арсенал «инструкций на все случаи жизни».

Не бывает универсальных инструкций, как не бывает универсальных игр!

Не бывает двух одинаковых инструкций, как не бывает двух одинаковых игр! ...И двух одинаковых игротехников...

Тем не менее существует несколько универсальных правил составления и подачи инструкции игры.

1. *Готовя инструкцию, необходимо соблюдать адресность*.

Что значит адресность? Это кому игра адресована, и то, как можно предусмотреть в разных ситуациях разные варианты проведения игры. Каждый из нас должен обязательно соотнести данную игру с конкретными участниками. Для одной и той же игры, проводимой с разновозрастными («возрастной адрес») и разностатусными («статусный адрес») группами людей (например, дошкольники, старшие подростки и т. п.), необходим свой вариант инструкции, более близкий и лучше понятный именно данной группе.

В качестве примера необходимости этого правила приведем игру **«Снежный ком».**

Когда группа встает в круг (или сидит в кругу), водящий (первый) называет свое имя, второй участник называет свое имя и имя первого участника, третий называет свое имя и имена первого и второго участников, затем четвертый называет имя первого, второго, третьего и т. д., а в конце – свое. Таким образом, этот «снежный комочек» катится от одного участника к другому, пока не превратится в «снежный ком».

Эта игра позволяет, конечно же, запомнить имена участников группы. Вместе с тем, играя в «снежный ком», мы с вами решаем и другие задачи: это не только знакомство ребят между собой, что является, в общем то, функциональным пластом игрового взаимодействия, это еще и заявка на имя, которым меня будут называть в отряде. Так, я могу быть, например, Ольгой, Олей или Оленькой и т.д. Это диагностический срез, не всем видимый и понятный, более глубинный пласт «айсберга игрового взаимодействия» – психологический и педагогический, – в процессе которого мы «видим» участников: каков их уровень коммуникативной культуры, стесняются ли они, стремятся ли они показать себя, «соригинальничать», привлечь внимание окружающих.

В самой инструкции нам необходимо заложить этот пласт, например: «называйте тот вариант своего имени, которым вы бы хотели, чтобы вас называли». В зависимости от возрастного состава группы и количества участников эту игру можно усложнять, придумывая новые варианты. Например, если это младшие школьники, то у них должен быть «облегченный» вариант, потому что они вряд ли могут запомнить все имена, ведь в этом возрасте память не очень объемна, кроме того, они, конечно же, будут сидеть, волноваться и ждать своей очереди. В этом случае возможен вариант «снежного кома», когда называются, скажем, имена только последних трех участников. Если это подросток, то подростки, особенно старшие, вполне могут в эту игру играть с дополнениями. Например, вместе с именем можно добавить свой любимый жест или обратиться с приветственным жестом к окружающим, причем вводится условие: не повторяться. Можно показать свой любимый цвет, любимое животное и т.д. А можно кроме своего имени называть прилагательное на первую букву имени, которое участника характеризует, скажем, Володя – влюбчивый, Елена – единственная, Оля – очаровательная и т. д.

Таким образом, в старшем возрасте «снежный ком» начинает приобретать личностный характер, здесь мы немножко приоткрываем и свою личность, свои интимные идеи, потому что прилагательное, которое «прилагается» к имени, в той или иной степени выражает потребность в том, чтобы нас видели такой или таким.

Казалось бы, простая игра, но адресность заключается еще и в другом. Например, мы решили поиграть в «снежный ком» с младшими ребятами 9-10 лет, предполагая, что в группе будет не больше 15 человек. А их оказалось 30. Как младшему школьнику запомнить 30 имен? Догадываетесь, что это непосильная задача. Здесь же мы понимаем, что пока до последнего участника дойдет очередь, когда он должен говорить свое имя, он давно потеряет интерес к игре, в то же время это же произойдет и с первыми участниками. И это не наша вина. Это произойдет само собой, просто потому, что у ребят младшего школьного возраста внимание неустойчивое. Если вы используете игру «снежный ком», то группа должна быть не очень большая, в пределах 20-25 человек. Иначе мы столкнемся с негативными явлениями: потеря интереса, нервное возбуждение и т.п. Что же делать? Проводя подобную игру в таких условиях, можно, например, разбить участников на несколько микрогрупп. Тогда мы, скажем, поиграем и в «снежный ком» с десятью участниками, а с одиннадцатого человека «снежный ком» начинается как бы заново, т. е. он не повторяет имена первых десяти участников, а начинает снова. Или можно «достать» из своего «багажа игр» другую игру на знакомство, более подходящую к сложившимся обстоятельствам.

Возможно использовать некие педагогические приемы, дающие «право на ошибку», когда мы, оказавшись пятым участником, сами делаем вид, что нам сложно запомнить имена, и просим всех подсказать. Сразу снимается психологическое напряжение, ребенку предоставляется подобное «право на ошибку», которого он больше всего боялся.

В адресности нужно учитывать также, сколько у вас мальчиков (юношей, мужчин) и девочек (девушек, женщин) будет в группе, потому что есть игры, в которых количество разнополых участников имеет принципиальное значение. Неэффективно и некорректно, если девчонки (девушки) будут изображать лиц мужского пола и наоборот.

Все эти нюансы можно легко предугадать, выстраивая технологическую карту игрового взаимодействия, в которой мы продумали логику от настройки игры, ее инструкции, адресности до предполагаемого результата. Учли мы и реализацию принципа вариативности, так как каждая игра имеет множество вариантов, продумали инструментарий или оборудование, которое нам может потребоваться (например, игрушка, листы бумаги, маркеры и т. п.).

2. *Продумывая и транслируя инструкцию, мы должны суметь настроить участников на игровую деятельность*, следовательно, здесь очень важно, чтобы уровень эмоционального состояния был адекватным. Соответственно, вся инструкция должна быть эмоционально окрашена, поскольку без этого просто невозможно добиться желаемого результата.

Инструкцию следует проговаривать играющим четко, динамично, делая акценты на особенно важных моментах игры.

3. *Проговаривая инструкцию, необходимо грамотно расставить акценты на содержании игры*, чтобы участникам было понятно, что и как делать, какие существуют правила, как этих правил придерживаться, как действовать в сложных (спорных) вариантах.

Конечно же, мы понимаем, что в игре есть несколько этапов: начало игры, ее основной период и финал. И вот здесь нам необходимо предусмотреть, чтобы в самом начале основного периода игры у нас была возможность еще раз обратиться к инструкции. Ведь участники могут забыть какие-то детали. Мы специально делаем еще раз акцент на правилах игры, чтобы добиться, с одной стороны, еще большей ее эффективности, а с другой стороны, отрегулировать темп игрового взаимодействия, сконцентрировать внимание на происходящем.

Ближе к третьему этапу – собственно окончанию игры – мы обязательно даем финальную инструкцию, которая позволяет нам поставить «эмоциональную точку», зафиксировать результат.

В каждой игре обязательно должна присутствовать ***эмоциональная точка***.

Эта «точка» должна быть осязаема и понятна участникам игрового взаимодействия. Она отвечает каждому участнику на вопрос: «а зачем мы играли?» своей законченностью, четкостью и конкретностью.

Вот здесь для нашей фантазии возникает очень большой выбор вариантов: мы можем всех поблагодарить за участие и поаплодировать друг Другу, придумать шуточную концовку, раздать всем (или победителям, если это игра-соревнование) призы и т.п. В любом случае тем самым мы ставим «точку» как в логике, так и в эмоциональном настрое игры.

4. Следующим правилом организации игрового взаимодействия, на которое необходимо обратить наше особое внимание, мы назовем продуманность и предвидение того, как развивается *мотивация участников на игру в течение каждого этапа игрового взаимодействия*.

Что привлекает участников игры на ее первом этапе, как можно создать мотивацию на игру?

Как эта мотивация поддерживается в процессе игры и сохраняется до ее финала?

Может ли она стать стартовой мотивацией для следующей игры? Ответы на подобные вопросы дают нам следующие возможности:

– осмысленно организовывать игровую деятельность;

– выстраивать логику игрового взаимодействия;

– закладывать необходимую динамику развития группы;

– корректировать командное и индивидуальное развитие;

– оказывать помощь участникам на пути самопознания, снятия психологических барьеров;

– выказывать содействие во всем том, что способствует личностному росту.

Мотивация закладывается нами в настройке и собственно в инструкции к игровому взаимодействию, поддерживается в процессе с помощью уточнений и коррекции происходящего вплоть до финала, до постановки «эмоциональной точки».

3. Принципы успешного игрового взаимодействия

Результативность игрового взаимодействия, как, впрочем, и любого взаимодействия вообще, обеспечивается совокупностью четырех основных принципов. Эти принципы универсальны, их понимание позволяет нам очень быстро, гибко и мобильно искать и находить различные решения сложившихся ситуаций взаимодействия.

Первый принцип – это ***принцип ситуативности игрового взаимодействия***.

Очень часто бывает, что ситуация не совпадает с тем, к чему мы готовились. Тогда, конечно же, нам необходимо постараться взять контроль над этой ситуацией, управлять ею.

Что значит ситуация? Это все то, что реально существует на настоящий момент. Так, в зависимости от времени суток мы будем выбирать разные игры, скажем, в игры, связанные со снятием психологических барьеров, лучше играть ближе к вечеру, в сумеречное время, подвижные игры, игры на координацию движений лучше идут с утра и т.д.

Мы заранее просчитываем возможные ситуации игрового взаимодействия: количество участников, соотношение мальчиков (юношей, мужчин) и девочек (девушек, женщин), их возраст, возможные реакции на игру, уровень взаимодействия друг с другом и многое, многое другое.

Учет принципа ситуативности на практике – это умение в реальной ситуации очень быстро отреагировать на происходящее, откорректировать свои действия. Конечно же, это приходит с опытом, но готовиться к этому необходимо с самых первых своих шагов по пути игрового взаимодействия.

Второй принцип – это ***принцип вариативности игрового взаимодействия***.

Соблюдение этого принципа – это умение использовать практически любую игру в самых разных вариантах. Мы приводили пример действия этого принципа на практике, когда описывали выше игру «Снежный ком». Одну и ту же игру мы можем использовать в разных вариантах с разными целями. Вариативность предусматривает, что мы имеем в запасе массу игр.

Третий принцип – это ***принцип личностной адаптивности игрового взаимодействия***.

В любом взаимодействии очень важно, чтобы человек был самим собой, достаточно искренним и открытым. Если игра нам самим не понятна, не нравится, мы не готовы ее организовать и провести – всегда можно найти альтернативу, согласно принципу вариативности. Ведь игр великое множество, среди которого есть те, которые нам близки, нравятся и легко

даются, которые мы личностно присвоили согласно принципу личностной адаптивности. У каждого человека есть свои слабые и сильные стороны. В игре мы вправе (и даже в известной степени обязаны) использовать все те «изюминки», положительные моменты, которые есть у каждого из нас, которые позволяют нам завоевывать авторитет группы, так необходимый для эффективности игрового взаимодействия.

Четвертый принцип – это ***принцип целесообразности игрового взаимодействия***.

В опытных руках игротехника игра становится средством не только веселого досуга, но и конструктивного общения, формирования команды, личностного развития и т.д. Любая игра несет в себе абсолютно конкретный смысл, который каждый из нас в состоянии использовать, исходя из поставленных целей. Мы играем с детьми, подростками, взрослыми не просто так, а с конкретными целями. Когда каждый наш поступок в рамках игрового взаимодействия продуман и взвешен, то можно быть уверенным в результате. Например, если группа находится в состоянии эмоционального возбуждения, вряд ли следует устраивать соревнования, так как эмоции могут выйти из-под контроля и преобразоваться в агрессию.

Вот эти четыре принципа мы рекомендуем всегда держать в голове, помнить и стараться им следовать, ведь тогда игровое взаимодействие обязательно будет успешным.

4. Классификация игр

Что нужно знать вожатому, собирающемуся стать отличным игротехником? Конечно же, нужно понимать все разнообразие игр и знать их классификацию. Существует множество классификаций игр по различным основаниям и критериям.

Классификацию игр по целям:

1. По динамическим целям:

• на работу с именем: знакомство и запоминание;
• на всматривание, вслушивание;
• на освоение пространства;
• на регуляцию эмоционального состояния;
• на снятие эмоционального напряжения, агрессии;
• на снятие физического напряжения;
• на снятие барьеров в общении, в том числе, тактильных;
• на сотрудничество;
• на уравнивание в правах;
• на доверие;
• на коррекцию ролевых позиций;
• специфические игры для подростков – на снятие психосексуального напряжения;
• специфические игры для постоянных коллективов – на командообразование.

2. *По личностным целям*:

• на рефлексию, самоанализ;
• на осознание и проживание;
• на актуализацию проблемы, темы;
• на развитие личности или отдельных черт (памяти, внимания, творческого потенциала, креативности, логического мышления, эмпатии);
• на обучение, освоение умения, техники.

3. *По функциональной организации*:
• подвижные;
• коммуникативные;
• с применения различных видов творчества.

4. *По степени интерактивности*:
• индивидуальные;
• межличностные (в парах, микрогруппах);
• внутригрупповые;
• межгрупповые;
• массовые.

Игры с разными целями могут использоваться в разные периоды лагерной жизни, помогать развитию лагерной смены на самых разных этапах.

Однако знать, какие бывают игры, недостаточно. Самое важное – это умение провести игру, ведь дети в первую очередь следуют примеру вожатого, смотрят на него и на то, как он сам играет.

5. Критерии эффективного игрового взаимодействия

Чтобы разобраться каким качествами и ролями обладает вожатый, как ведущий игры, следует ознакомимся с критериями эффективного игрового взаимодействия.

1. Высокая эмоциональность

От организаторов игрового взаимодействия, от их эмоциональности, будет зависеть степень включенности и эмоциональности участников игры.

Задача вожатых – постараться быть не просто активными, а эмоционально активными в процессе игры. Постоянно поддерживая свои эмоции на высоком уровне, вожатый, тем самым, «эмоционально заражает» группу и способствует эффективному игровому взаимодействию.

Это не так просто, как кажется. Вместе с тем, эмоциональность, как правило, заложена в самой игре. Необходимо просто ее почувствовать, настроиться, самому увлечься игрой.

2. Игровая ситуация «МЫ» *(чувство сопричастности)*

Игра учит быть неэгоистами. Игра объединяет. Каждый участник игры способен ощутить чувство сопричастности к происходящему. События игрового взаимодействия становятся общими для группы и для вожатых – организаторов, ведущих игры. Именно поэтому, произнося слова инструкции, важно говорить «мы», вместе с тем, добиваясь не только на словах эффекта объединения участников группы в процессе игрового взаимодействия.

3. Контакт глаз

Для того чтобы этот критерий игрового взаимодействия стал эффективным, необходимо соблюдать следующее: участники и ведущий игры находятся на одном уровне (лежат, сидят, стоят), взгляд ведущего в процессе игры встречается с глазами участников, фиксируясь на 1-2 секунды в среднем.

С одной стороны, это позволяет увидеть степень включенности участников в происходящее, с другой стороны, способствует установлению более тесного контакта с участниками игры.

4. Интрига игры

В каждой игре есть интрига. Организуя игровое взаимодействие, вожатый сознательно может ввести элементы таинственности в происходящее, т.е. заинтриговать участников. Даже самой простой игре можно придать элементы тайны. Вот, скажем: «Игра, в которую мы сейчас будем играть, непростая. Она требует от всех нас полной концентрации внимания, только в этом случае мы сможем в нее играть. У этой игры большая история. В нее играли еще первобытные люди, когда собирались на охоту…»

Интересно? Интригует? Наверное, да. И уже неважно, что за игру вожатый хочет сейчас презентовать. Говоря подобные слова, он придает особый шарм всему тому, что последует и, попутно, увеличивает мотивацию участников на происходящее. Ведь всем становится интересно, что это за игра, которая дошла до нас еще с первобытных времен.

5. Скорость речи соответствует скорости чтения

Известно, что от темпа речи будет зависеть, сможет ли понять нас наш собеседник (или все ли сможет понять наш собеседник). Если речь вожатого будет слишком быстрой, участники игры не успеют понять того, что от них требуют условия игры. Если же речь будет слишком медленной, группа начнет раздражаться происходящему. Самый оптимальный вариант – соответствие скорости речи скорости чтения. Нас легко понимают, в том случае, если темп речи привычен для большинства участников: не очень быстро и не очень медленно.

6. Открытая поза

Открытая поза подразумевает отсутствие так называемых верхнего и нижнего «замков» (верхний – скрещенные руки на груди; нижний – скрещенные ноги), которые стереотипно часто воспринимаются как «закрытость» человека. Кроме того, это еще и живая мимика, нескованные жесты, подкрепляющие слова. Тогда сразу становится понятно, что нечего бояться, ничего страшного происходить не будет, и участники сами примут открытую позу для игры, что будет способствовать ее эффективности.

7. Высокая степень мобилизации

Если для определения степени мобилизации для игрового взаимодействия произвольно представить некую шкалу, состоящую из десяти делений от 0 до 9, то нулевой степени мобилизации будет соответствовать состояние сна, из которого, как известно, необходимо еще выйти, а девятой степени – состояние аффекта, сопровождающееся бурным и неконтролируемым поведением. Исходя из этого, высокая мобилизация, необходимая для эффективного игрового взаимодействия, будет

соответствовать где-то пятой-шестой степени, т.е. адекватной готовности к действиям. Как понять в какой степени мобилизации вы находитесь?

Самый оптимальный вариант сначала почувствовать эту степень мобилизации. Для чего сядьте на краешек стула. Подайте слегка корпус вперед. Согнув руки в локте, положите их на свои колени так, чтобы ваши кисти могли свободно висеть и жестикулировать. Выпрямите спину. Поднимите голову так, чтобы Ваш взгляд был параллелен уровню пола. Свободно повращайте головой вправо-влево. Улыбнитесь. То чувство, которое возникло, те ощущения этой позы, которые вы испытываете – это и есть характеристика пятой-шестой степеней мобилизации.

8. «Легкий вес»

Что значит работать в «легком весе»? Вспомните свои ощущения тогда, когда вы очень устали. Ничего не хочется делать. Нет ярких эмоций. Это «тяжелый вес». Организовывать игровое взаимодействие в «тяжелом весе», сами понимаете, не эффективно. Теперь представьте Ваше нормальное рабочее состояние. Не очень эмоциональное. Не очень инициативное. Спокойное рабочее состояние. Это «средний вес». Сейчас придайте этому состоянию немного подвижности, совсем чуть-чуть азарта. Чувствуете, что вы более готовы к действиям? Это и есть «легкий вес». Самый оптимальный и эффективный для игрового взаимодействия, когда становится легко играть, без усилий. «Легкий вес», как правило, соответствует пятой-шестой степеням мобилизации.

Существует еще и «наилегчайший вес», но он слишком «воздушный», плохо контролируемый и немного пугающий для окружающих. «Вес» – это индикатор эмоционального состояния, как вожатого, так и тех, с кем он взаимодействует.

9. Пристройка «на равных»

Это особый показатель – индикатор отношения к другому человеку или группе людей. Всего их можно выделить три: пристройка «под», «на равных» и «над». Пристройка «под» («снизу») – это позиция подчинения. Она бывает порой унизительна. Ее характеризует взгляд снизу, немая мольба, жесты подчинения. Очень часто эта пристройка свидетельствует о неуверенности в своих силах: «Ну, я же по-человечески Вас прошу играть, а Вы…»

Пристройка «над» («сверху») – свидетельствует о неуважении, иногда пренебрежении, демонстрирует самоуверенность и превосходство. Ее характеризуют повелительные позы и жесты, поджатые губы, резкие слова и резкость слов: «Так, сейчас я с вами буду играть…» Оба варианта, как понятно, не способствуют эффективности игрового взаимодействия.

Мы выбираем «золотую середину» – пристройку «на равных». Она свидетельствует собственно о равности отношений, готовности и желания сотрудничать, уважении друг к другу и происходящему. Ее характеризуют хорошее настроение, улыбка, открытая поза, «легкий вес» и адекватная мобилизация. Только в случае выбора пристройки «на равных» мы можем рассчитывать на совместную деятельность, имеющую конструктивный и продуктивный характер.

10. Четкость инструкции

Инструкция будет понятна участникам игры в том случае, если она логична, четко простроена, а также четко и понятно объяснена. Для того чтобы дать четкую инструкцию, для начала вожатому необходимо понять условия игры. Затем своими словами объяснить себе эти условия. И только после этого возможно составить собственно инструкцию, что называется, присвоенную и личностно адаптированную.

11. Высокая динамика

Процесс любого игрового взаимодействия, однажды запустив, необходимо контролировать, поддерживая должную динамику игры. Как правило, для большинства игр, эта динамика высока. Игра требует от всех участников постоянной включенности, действий. Игра – это живой организм, постоянно находящийся в движении. Об этом необходимо помнить каждому вожатому.

12. Соответствие игры пространству

Когда мы идем по улице, мы стараемся привести в соответствие наши действия тому, что происходит вокруг. Так, мы обгоняем впереди идущих пешеходов, стараясь не задеть их случайно. Если же мы попадаем в «людской поток» – то движемся вместе с ним, в том пространстве, которое осталось нам доступно. То же самое можно сказать и про игровое взаимодействие, про целесообразность проведения тех или иных игр в том или ином пространстве.

Например, не имеет смысла играть в прятки в одной комнате – негде спрятаться; неудобно играть в футбол в коридоре. Вожатый не сможет эффективно провести игру в неадекватном для нее пространстве. Соблюдение этого критерия позволяет сделать игровое взаимодействие действительно эффективным.

13. Соответствие текста мимике и жестам

Организуя игровое взаимодействие, нужно помнить, что игра – это территория искренности. Все, что говорит вожатый, подкрепляя слова жестами, не должно вызывать подозрения у отряда. Это не значит, что нужно обязательно улыбаться, быть открытым и т.п. Нет. Главное, быть искренним. Мимика и жесты – помощники вожатого, а не враги.

14. Доведение игры до логического конца

Взявшись за такое непростое и серьезное дело, как игра, надо начинать играть по ее правилам. Одно из правил игры постараться не обрывать игровое взаимодействие, а довести его до конца: чтобы всем участником стало понятно, что игра закончилась. Тем самым сохраняется не только целостность игры, но и целостность впечатлений от нее. И, конечно же, не надо забывать в финале игры поставить эмоциональную точку.

15. Установка на действие

Установка на действие повышает мотивацию на игровое взаимодействие. Давая инструкцию к игре, почаще используйте слова «Сейчас мы», «А теперь», «Встаем», а не «А давайте сейчас мы…», «Есть предложение встать…». В первом случае установка на действие ярко выражена, во втором, есть выбор – делать или нет.

16. Оформление, инструментарий

Не все, но многие игры требуют заранее продуманного и подготовленного инструментария, например, мяч, мягкая игрушка, фломастеры, буквы алфавита. Согласитесь, играть в алфавит без букв алфавита невозможно.

17. Адекватность возрасту, месту, времени, ситуации

Этот критерий подразумевает то, что обязательно необходимо учитывать, как время суток (утром – адекватны одни игры, вечером – другие), так и продолжительность игры, причем в зависимости от возраста участников. Одна и та же игра в зависимости от вышеперечисленных условий и ситуации пройдет по-разному.

Мы рассмотрели основные критерии эффективного игрового взаимодействия, учитывать которые необходимо в групповой работе и с детьми, и с подростками.

6. Рекомендации по организации и проведению игр.

Методика преподавания игр начинается, прежде всего, с техники безопасности, связанной с жизнью и здоровьем детей. В контексте игротеки – это соблюдение норм физических и психических процессов ребенка, в соответствии с его возрастной группой.

Следует различать три возрастные группы, характерные для системы временного детского коллектива в условиях летнего и круглогодичного отдыха:

1. *Младшая возрастная группа* (9-11лет).

Рекомендации по организации и проведению игр:

1. Подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени, сопровождаться частыми перерывами и сменой характера движений.

2. Недопустимы игры, связанные с большими силовыми нагрузками и с длительным неподвижным сидением.

3. Если по правилам игры ребенок должен выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.

4. Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию необходимой функции торможения в этом возрасте.

5. Все маленькие дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «очень честно соблюдал правила». Водящий может быть выбран с помощью считалочки или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

6. Детей надо учить играть, приучая действовать по сигналу, например, «замри-отомри» или «где наши ручки-ножки». Такое эффективное привлечение общего внимания поможет вам всегда в соблюдении требуемой дисциплины, проблематичной в этом возрасте, а также развитию быстрой реакции при построении отряда, установлении тишины и т.п.

7. Заканчивая игру, необходимо отмечать лучших, инициативных игроков.

8. Полезны простые сюжетно–ролевые игры с исполнением ролей животных («Мгновенный театр») и, конечно, разнообразные подвижные игры.

9. Содержание игры необходимо объяснять кратко и образно, применяя, где можно театральный момент («вожатый-волшебник», «в некотором царстве…» и т. п.)

10. Больше проводить игр на развитие внимания.

Помните! Постоянно играя с «гипер» активными и невнимательными детьми этой группы, вожатые, прежде всего, учат их внимательно слушать и всегда находиться рядом с ними.

2. *Средняя возрастная группа* (11-13 лет).

Рекомендации по организации и проведению игр:

1. Необходимо выбирать игры, не содержащие большие эмоциональные нагрузки.

2. Больше проводить игр на свежем воздухе.

3. Правила игры и саму игру надо проводить и «судить» в темпе (образность необязательна).

4. Чаще проводить командные игры, связанные с созданием смешанных «мгновенных» групп.

5. Коллективно-творческую деятельность объявлять и придумывать как игру.

6. Создавать «ситуацию успеха» для отдельного ребенка, группы.

7. Больше проводить игр-энергизаторов и игр на внимание, направленных на эмоциональную мобилизацию группы.

Помните! При необходимом оценивании в игре (поведения, исполнения, результата, готовности) подростку уже в этом возрасте требуется обоснованность вашего комментария, и этот комментарий должен быть так или иначе направлен на «ситуацию успеха». Будьте осторожны даже, на ваш взгляд, с «безобидной критикой».

3. *Старшая возрастная группа* (13-16 лет)

Рекомендации по организации и проведению игр:

1. Игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная.

2. Необходимо больше проводить игр на развитие мышления и игр, рассчитанных на длительную подготовку.

3. Важно, чтобы подростки осознавали необходимость игры, полезность ее!

Игротека

1. Игры на первичное знакомство

Дают возможность узнать и запомнить имена.

Пример:

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

2. Игры на вторичное знакомство

Помогают ближе узнать друг друга, В ходе них мы узнаем интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

Пример:

Ведущий раздает каждому участнику бумажные часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет время и на каждый час определяет тему для рахговора: «Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

3. Игры-ледоколы

Для снятия психологического, тактильного барьера. Цель игр – быстро растопить эмоциональную напряженность между детьми. Как правило по времени короткие игры. Являются первым шагом в так называемой «ломке льда» в группе, а проще говоря, создании дружеской атмосферы. Как правило в процессе проведения таких игр много смеются, происходит начальное тактильное взаимодействие.

Пример:

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

4. Игры-микшеры

Цель: перемешать группу детей и эмоциионально разогреть их, поднять настроение, позволяют покричать и посмеяться. Часто используются как дополнение к играм-ледоколам.

Пример:

Ребята становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У тети Моти четыре сына
Четыре сына у тети Моти
Они не ели, они не пили,
А повторяли так…

(Водящий называет поочередно части тела , которыми необходимо делать показываемые движения. Пример – правая рука – движение, левая рука – движение…Все движения не прекращаются и таким образом через несколько туров играющие становятся похожи на «пьяных таракашек», что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.)

5. Игры на выявление лидера

Вожатому необходимо знать кто из ребят наиболее активен, кто скромен, но очень ответственный, кто является явным, а кто неформальным лидерами, а также некоторые индивидуальные качества участников. В осуществлении этих целей помогают игры на выявление лидера.

Пример:

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной.

Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

6. Игры на командоформирование (КМФ)

Основная задача вожатого способствовать сплочению отряда, развивать доверие между ребятами в отряде. В этом помогут игры на сплочение и командоформирование. Они как правило проводятся в коллективе, где отсутствуют какие-либо эмоциональные и тактильные барьеры и проведено первичное знакомство.

Пример:

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п) или любой другой бортик, скамейку, шириной 20 см и такой длиной, чтобы 10-11 участников, встав "паровозиком", уместились впритык. Команда выстраивается на бревне. Задание: участникам группы - поменяться местами так, чтоб первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал

вторым сначала и т.д. Итак, начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Ограничения: при касании земли любым участником упражнение выполняется всей группой с начала.

7. Игры с залом

Необходимы для работы с залом: для разогрева, успокоения, а так же для развлечения зала во время задержек и технических неполадок.

Пример:

Залу предлагается немного пофантазировать и очутиться на скачках. - Итак, старт (громкий хлопок в ладоши или попросите кого-нибудь изобразить выстрел из пистолета) дан,

- Наши лошадки и наездники (ребята в зрительном зале) поскакали – стучим по коленям ладошками,
- Лошади бегут по песочку – «шуршим» ладошками, потирая их друг о друга,
- Лошади бегут по болотцу – стучим по щечкам, изображая, как хлюпает вода,
- Бежим по мостовой – ударяем кулачками по груди,
- А впереди барьер – руками показываем, как его перепрыгиваем,
- Двойной барьер – дважды показываем,
- Впереди трибуна мальчиков – кричат мальчики,
- Приближаемся к трибунам девочек– громко кричат девочки,
- Снова бежим – бежим, ура, финиш!