

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

ПОБЕДИЛ В ИГРЕ - ПОБЕДИЛ В ЖИЗНИ!



МАТЕРИАЛЫ К МАСТЕР-КЛАССУ ПО НАПОЛЬНЫМ ИГРАМ

Екатеринбург, 2014

*Игра – есть благолепное творенье
Дарящее восторг и вдохновенье
Тому, чей разум хочет ясность обрести
И истину постичь в своём земном пути.*

Игра́ — вид деятельности, заключающийся в психологической вовлеченности в некий процесс.

Игра практически с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

В педагогической практике стремление детей к игре используется с большим успехом. Существуют разнообразные игровые методики и технологии, рассчитанные на детей разного возраста.

Согласно популярной теории К. Грооса, игра представляет собой подготовку к дальнейшей деятельности: ребенок, играя, осваивает новые роли, развивает навыки и расширяет жизненный опыт.

Как считал А.С.Макаренко: «воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре».

Считается, что большинству игр присущи следующие главные черты:

- свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность;
- эмоционально напряжённая, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность;
- деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры;
- деятельность имеющая имитационный характер. "Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую свою собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет лишь «как будто взаправду», что это всё «понарошку»;
- деятельность обособленная от «обыденной» жизни местом действия — игровой зоной и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определённых рамках пространства и времени. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок. (Й. Хёйзинга, 1992);
- наличие минимальной игровой ситуации.

По мнению Д.Б.Эльконина, «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. В игре начинается

формирование ребенка как субъекта деятельности, и в этом ее огромное значение».

Детские игры разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

Современная отечественная педагогика предлагает следующую **классификацию** игр:

- **Творческие игры** (придуманные самими детьми)
- **Игры с правилами** (придуманные взрослыми).

Творческие игры, в свою очередь, делятся на **виды**:

1. **Сюжетно-ролевые игры**, которые учат детей жить в коллективе. Такая игра расширяет круг общения ребенка, он привыкает к новым правилам, требованиям, которые к нему предъявляются в игре. Сюжетно-ролевые игры воспитывают чувство коллективизма и ответственности, уважение к товарищам по игре, приучают соблюдать правила и вырабатывают умение подчиняться им.
2. **Конструктивные игры** помогают детям понять мир сооружений и механизмов. Любая конструктивная игра содержит интеллектуальную задачу «Как построить?», которую ребенок решает с помощью различных материалов и действий.
3. **Игры-драматизации (театрализованные игры)** учат детей выражать свои эмоции, впечатления, переживания.

Игры с правилами делятся на **виды**:

1. **Подвижные игры**, где ребенок учится удерживать цель деятельности действовать по инструкции взрослого, контролировать свое поведение и действия. Правила в таких играх сформулированы заранее.
2. **Дидактические игры** способствуют получению ребенком не только новых знаний, но и умение обобщать, закреплять их.

По определению Эльконина, «игра - это вид деятельности с определенными функциями, направленными на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Соответственно, игровая деятельность выполняет следующие **функции**:

- **Развлекательная** функция связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, то есть стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Она развлекает, доставляет удовольствие, воодушевляет, пробуждает интерес.
- **Коммуникативная** (где игра выступает как форма общения ребят между собой, освоение дидактики общения, правильного взаимодействия и взаимопонимания).
- **Игротерапевтическая** (где игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении ребенка, в общении с

окружающими, в учении. Именно практика отношений свободы и сотрудничества во время игры как со взрослыми, так и со сверстниками, а не принуждение и агрессия, приводят к терапевтическому эффекту).

- *Диагностическая* (способствует выявлению отклонений от нормативного поведения. Игра диагностичнее, чем любая другая деятельность ребенка, так как индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), а также игра сама по себе—это особое «поле самовыражения»).
- *Межнациональной коммуникации* (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей. Игры национальны, интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Они дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни)
- *социокультурная* (где игра как сильное средство социализации ребенка целенаправленно воздействует на становление его личности, усвоение духовных ценностей и норм, присущих обществу).

Феномен игры состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа отношений и проявлений в труде.

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию *различных способов мотивации*:

1. *мотивация общения* - где ребята, совместно участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
2. *моральная мотивация* - где ребенок может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.
3. *познавательная мотивация* - где игра стимулирует ребенка к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

Детские игры довольно разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу. Например, в играх-соревнованиях, играх-эстафетах ребята учатся удерживать цель деятельности, действовать по инструкции взрослого, контролировать свое поведение и действия. В дидактических подвижных играх ребята не только получают новые знания, но и обобщают и закрепляют их, а также проявляют творчество, придумывая новые варианты.

По мере расширения сферы общения дети испытывают действие разнообразных социальных факторов, значительно активизирующих их эмоциональный мир. Перед ребенком встает необходимость сдерживать ситуативные эмоции, управлять выражением своих чувств. Научиться этому

позволяют напольные игры, где в определенной степени удовлетворяются естественные психологические потребности ребенка:

1. Потребность в компетентности: дети преодолевают самые разнообразные препятствия и, как правило, становятся победителями, достигают успеха.
2. Потребность в активности: дети всегда активны, находятся в действии, в движении.
3. Потребность в общении: умение согласовывать свои действия с действиями других, достигать группового успеха за счет слаженных индивидуальных усилий.

Результатом удовлетворения основных потребностей ребенка в процессе напольных игр становится формирование целого ряда качеств личности:

Автономность, которая выражается в стремлении проявить свое личное мнение, позицию или взгляды;

Активность, которая предполагает способность владеть инициативой в общении, умение организовать внимание партнеров по общению, управлять процессом общения, эмоционально откликаться на состояние партнеров;

Социальная компетентность, которая состоит из нескольких компонентов:

- мотивационного, включающего отношение к другому человеку (проявления доброты, внимания, сочувствия, сопереживания и содействия);
- когнитивного, связанного с познанием другого человека, способностью понять его особенности, интересы, потребности, заметить изменения настроения, эмоционального состояния и др.
- поведенческого, позволяющего выбирать адекватные ситуации и способы общения и взаимодействия с другими людьми.

Напольные игры актуализируют представления детей о людях, предметах и явлениях окружающего мира. Создают условия для развития творческого отношения к окружающей жизни. Помогают обрести свежесть взгляда на давно привычные, обыденные вещи.

Напольные игры решают следующие задачи:

1. Развитие творческого (креативного) мышления ребенка;
2. Совершенствование вербального языка (ребенок учится доходчиво и правильно формулировать свои мысли);
3. Развитие фантазии и воображения;
4. Развитие способности к глубокому образному мышлению, установлению причинно-следственных связей;
5. Развитие эмпатии и умения слушать (ребенок учится чувствовать и слушать то, что говорят другие дети).

Таким образом, напольные игры способствуют формированию у детей:

- коммуникативных навыков, контактности (где ребята учатся слушать друг друга и ведущего),
- организованности и собранности,

- логики и сообразительности,
- быстроты реакций.

А также создают условия для развития наблюдательности, внимания, памяти; дают участникам возможность саморазвиться и самопроявиться.

Описание настольных игр: **ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ**

Количество игроков: несколько пар

Дополнительно: несколько наборов бумажек, на которых написаны части тела

Заранее надо подготовить два одинаковых набора бумажек, на которых написаны части тела: голова, спина, рука, грудь, попа, нога и т.д. Затем каждый набор кладется в отдельную коробку (шапку). Потом все присутствующие делятся на пары мальчик-девочка. Затем выбирают пару, которая начнет игру. Каждому выдается персональный набор бумажек. Для начала каждый вытягивает произвольно из своего набора (а они, как вы помните, одинаковые) по одной бумажке. Например, мужчина вытягивает карточку со словом "рука", а женщина – "спина". Этими частями тела они должны соприкоснуться.

Далее участники вытягивают еще по одной бумажке: мужчина – "голова", женщина – "грудь". Теперь они должны, сохраняя прежние контакты, соприкоснуться новыми частями тела. И так далее. В ходе игры позу постоянно можно и даже нужно менять. После того, как пара вытаскивает по третьей или четвертой бумажке, часто на ногах уже устоять нельзя. Игра продолжается до тех пор, пока пара уже не сможет удерживать в контакте одновременно все те части тела, которые должна. Потом вызывается следующая пара, бумажки помещаются в свои коробки, и все начинается заново.

Побеждает та пара, которая сумела одновременно удержать наибольшее число контактов.

ИМЯ, СЕСТРА

Количество игроков: любое

Дополнительно: простынь

Весь коллектив разбивается на две команды, каждая из команд выделяет по одному представителю, назовем их ведущими. Последние при помощи простыни (одеяла, покрывала и т.д., главное - не прозрачного) разделяют пространство помещения (или если же дело происходит на открытом воздухе, то просто пространство) на две части, каждую из которых занимают команды, присаживаются на корточки (пол, землю), чтобы не было видно лиц. Необходимо, чтобы участники каждой из команд не имели возможности наблюдать события, происходящие "по ту сторону занавеса".

От каждой из команд выделяется человек, который присаживается непосредственно напротив середины простыни (одеяла). На счет "три" ведущие опускают простынь, и выигрывает та команда, чей представитель

быстрее назовет имя противника (человека, который сидит напротив). Человек из проигравшей команды переходит в команду-победитель. Игра, понятно, продолжается до тех пор, пока в какой-нибудь из команд не останется один человек.

НОЖНОЙ ВОЛЕЙБОЛ

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка, воздушный шар

Количество человек зависит от размеров комнаты.

Участники делятся на две команды. Поперек комнаты натягивается веревка на высоте 0,5-1 м. По обе стороны веревки определяется "поле". Игроки садятся (ложатся) ногами вперед. Вместо мяча используется воздушный шарик.

Правила игры такие же, как в обычном волейболе.

ДОСТАНЬ ПАКЕТ

Количество игроков: любое

Дополнительно: картонный пакет

На полу ставят пустой картонный пакет, например из-под кукурузы, и не касаясь его руками, пытаются достать зубами. Нельзя при этом задевать руками и пол. Затем пакет постепенно укорачивают, подрезая ножницами.

КОШЕЧКА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Главное правило этой игры – не засмеяться. Участники садятся на пол в кружок. Выбирается самый смелый участник, он становится кошечкой. Задача кошки – подползать ко всем игрокам по очереди, тереться о них и мурлыкать. Тот участник, к кому подходит кошка, должен погладить кошку по голове, почесать ей за ушком, погладить по брюшку и сказать: «Ах, моя бедная, бедная ласковая кошечка».

Выбывает тот, кто засмеялся.

ТРОПИНКИ.

Для этой игры потребуются разноцветные мелки.

На полу (асфальте) рисуют разноцветные переплетающиеся «тропинки», по которым должны пройти участники игры. Выигрывает тот, кто, не сходя с линии, быстрее всех доберется до финиша.

НЕМОЕ СЛОВО.

Дети делятся на две команды. Садятся на пол. По жребию определяют, кто начинает водить первым. Та команда, которая водит, забирает одного игрока из команды соперника и загадывает слово. А тот, в свою очередь, должен на расстоянии без слов передать «своим», что ему сказали.

После того как слово отгадано, игрок забирает с собой кого-то и уводит в свою команду. Если слово не отгадано, то этот игрок остается в команде соперника и зовет кого-то к себе на помощь, и уже следующему участнику задают другое слово, которое он один пытается «передать». Если слово отгадано, то они возвращаются обратно, если нет, то из их команды забирают еще одного человека.

Выигрывает та команда, которая перетащила на свою сторону всех соперников.

ПОПАДИ В ЧАШКУ.

Для игры потребуется широкая емкость (2 чашечки) и камушки, мелкие монетки (как можно больше).

Емкости ставятся на расстоянии 2 м от команд. Теперь каждый по очереди бросает в них свой камушек или монетку.

Подсчитывают число камушков в каждой емкости. Выигрывает та команда, которая метко и быстрее всех за 1 минуту попала в свою емкость.

МАЛЕНЬКИЙ ФУТБОЛ.

Для игры потребуется маленький шарик или мячик.

Дети садятся по кругу и пасуют мяч друг другу, причем только сидя. Если мячик прокатывается между детьми, засчитывают гол.

ЗВЕЗДОЧКА

Для игры потребуются камушки (кубики, кегли).

Играть можно командами или по парам.

Из обеих команд выбирают по одному игроку, которые ложатся на пол, раскинув ноги и руки в стороны. Между образовавшихся промежутков кладутся камушки (кубики, кегли). Задача водящего: не отрывая спины от пола и не дотрагиваясь до предметов переместиться «наоборот», то есть так, чтобы голова оказалась на месте ног.

Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Примечание: остальные дети должны подсказывать, как удобнее поворачиваться.

САПОЖКИ.

Дети садятся на пол и снимают обувь. Водящий ее перемешивает. За 2 минуты с завязанными глазами игроки должны отыскать свою пару.

Примечание: можно чтобы дети выбрали себе любой предмет или игрушку, далее игра по аналогии.

ЛАБИРИНТ.

Вся комната превращается в лабиринт. Из столов, стульев, подушек, корзин для белья, игрушек и т.д. делается лабиринт. Ребенку завязывают глаза и он должен по этому лабиринту пройти.

Примечание: следует внимательно следить, чтобы ребенок не ударился.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ СЕТЬ.

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя, таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

- 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
 - 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.
- Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

СИДЯЧИЙ КРУГ.

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо.

Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

ОТЖИМАНИЯ.

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа). Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

ШЕСТЬ ОПОР

Количество участников: любое.

Дополнительно: нет

Участники должны посоветовавшись, командой остаться стоять только на 6 опорах. 1 рука или нога – это одна опора.

Если человек больше 12 можно прибавить 1 опору.

КОЧКИ.

Количество игроков: любое

Дополнительно: необходимо сделать из бумаги кочки или взять деревянные дощечки по количеству участников.

Кочки выкладываются по кругу. Задача участников всем встать на свою кочку. По сигналу ведущего каждый член команды должен передвинуться на соседнюю кочку. Если кто-то упал или оказался на кочке вместе с соседом, то игра начинается сначала. Всем вместе команде необходимо пройти полный круг.

ТВИСТЕР

Подготовка к игре Твистер

- Разложите игровую клеенку на ровной поверхности в помещении или на свежем воздухе
- Игроки снимают обувь (в обуви играть неудобно и можно повредить игровое поле)
- Если Вы играете вне помещения, то позаботьтесь о том, чтобы клеенка не улетела (можно закрепить снятой обувью)
- Назначьте ведущего. Ведущий не будет участвовать в игре. Его задачи следующие:
 - Следить за выполнением правил
 - Крутить рулетку
 - Объявлять, кто и как действует
- Игроки становятся на игровую клеенку в порядке, указанном ниже.

Игра для 2 игроков: Игроки становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий.

Игра для 3 игроков: Двое игроков становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий. Третий игрок становится в центре обеими ногами на красные круги.

Как играть в Твистер?

Ведущий крутит игровую рулетку, называя цвет и часть тела, на которые указала стрелка. К примеру: «Правая нога, желтый». Все игроки одновременно (есть варианты игры, когда Ведущий называет игрока, который должен поменять своего положение) пытаются выполнить его указания, следуя следующим инструкциям:

- Каждый игрок должен попытаться поместить названную часть тела в свободный круг названного цвета. Для нашего примера, каждый игрок должен поставить правую ногу на желтый круг
- Если Ваша названная рука или нога уже находятся на круге названного цвета, Вы должны попытаться переместить это в другой круг того же самого цвет

- Нельзя ставить больше одной части тела на один круг. Если игроки пытаются встать на один и тот же круг, Ведущий должен решить, кто из них был первым
- Нельзя снимать руку или ногу с круга, пока Ведущий не объявил новую позицию. Исключение: Вы можете снять руку или ногу с круга для того, чтобы пропустить руку или ногу другого игрока, но об этом надо заранее предупредить Ведущего
- Нельзя опираться коленями или локтями
- Если все 6 кругов одного цвета заняты, Ведущий должен вращать игровую рулетку до тех пор, пока не выпадет свободный цвет

Выбывание из игры

Любой игрок, который падает или касается циновки локтем или коленом, немедленно выбывает из игры. (Если Вы чувствуете, что новое положение невозможно, или заставит Вас падать, Вы можете выйти из игры самостоятельно).

Победа!

Последний игрок, оставшийся в игре, является победителем!

КОМАНДНАЯ ИГРА В ТВИСТЕР

Для игры вчетвером, сформируйте 2 команды по 2 игрока в каждой. Команды встречаются на противоположных концах циновки, стоя бок о бок каждой ногой на круге так, чтобы были заняты все 4 круга.

Правила для командной игры те же, что и для 2 или 3 игроков, с одним исключением: члены одной команды могут ставить руки и ноги на один и тот же круг.

Как только игрок падает или касается циновки с локтем или коленом, команда игрока проиграла.

ИГРА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ БЕЗ ВЕДУЩЕГО

Если есть только 2 игрока, Вы можете играть, не используя игровой рулетки. Один игрок называет часть тела, а другой — цвет круга. Игроки чередуются между собой, поочередно называя то часть тела, то цвет круга. Условия победы те же, что и для нормальной игры.

ИГРА В ТВИСТЕР ДЛЯ БОЛЬШОЙ КАМПАНИИ

Если кампания большая, то сформируйте несколько команд по два игрока. Распишите сетку, какая команда с какой играет и проводите турнир по Твистеру! Выиграют только самые упорные и ловкие, то есть те, у кого будет больше всего побед в командном зачете!

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ТВИСТЕР

В отличие от оригинала, «Танцевальный Твистер» стал ещё более динамичным. Теперь Вам предстоит не только выполнять трюки, но и совершать головокружительные танцевальные па. В игре предусмотрено целых три типа танцевальных сессий.

Так что, если под рукой имеется CD-проигрыватель, а Ваши друзья большие любители танцев – лучшего времяпровождения просто не найти.

В Танцевальный Твистер можно играть в любом возрасте, начиная с 8 лет.

Цель игры

Остаться единственным танцором в игре!

Приготовьтесь!

Разместите танцевальные коврики на полу фиолетовыми кружочками вовнутрь. Убедитесь, что они находятся на ровной поверхности и не менее чем на расстоянии ладони друг от друга.

Вы можете танцевать на линии и в любой последовательности!
Танцуйте осторожно!

- Убедитесь, что в комнате нет ничего, обо что можно удариться или пораниться!
- Наденьте удобную обувь. Не рекомендуется играть в обуви со скользкими подошвами!

Ваши движения

Перед игрой вы должны придумать свое собственное движение – пусть оно будет коротким и симпатичным! Обратите внимание на движения других игроков во время игры, ДиДжеи будут называть номера игроков, и вы должны будете повторить их движения. Вам будут нужны собственные движения всех четырех игроков, так что если участвует меньше четырех человек, придумайте движения для недостающих игроков.

ДиДжеи

2 ДиДжея (молодой человек и девушка) будут называть танцевальные движения. Молодой человек будет называть движения для вашей ЛЕВОЙ руки или ноги, а девушка – для ПРАВОЙ.

Слушайте!

Когда вы слушаете трэк в первый раз, просто ПРОСЛУШАЙТЕ!! Пока не танцуйте!

ДиДжеи проговорят все движения, поэтому вы можете услышать все перед началом.

- Если ДиДжей называет цвет, передвиньте правильную ногу на соответствующий цвет на своем танцевальном коврике. Оставайтесь в таком положении, пока вам не скажут передвинуться куда-то еще.
- Если ДиДжей дает указания для ваших рук, например «руки вверх», следуйте указаниям, используя правильную руку. Не забудьте оставить руку там, где она есть, пока вам не скажут двигаться дальше.
- В начале упражнения, ДиДжей может дать вам специальные указания – может понадобится наступить на коврик другого игрока или замереть, как статуя.

Ваша очередь!

Когда вы прослушаете все движения, вы услышите 4 коротких удара. Это ваша очередь танцевать. В этот раз, когда начнется музыка, выполняйте

движения, которые называет ДиДжей. Все игроки делают движения одновременно.

"СЧЁТ ДО...".

Задание: сосчитать до... (цифра соответствует количеству игроков в группе).

Исходное положение: Все участники встают таким образом, чтобы не касаться друг друга и опускают голову вниз, чтобы не встречаться взглядом.

Условия:

1. Группе не даётся времени на обсуждение.
2. Участники не могут никаким образом подавать знаки друг другу.
3. Одному и тому же человеку нельзя произносить больше одного числа.
4. Если один из участников называет число, то его соседи не могут назвать следующее число.
5. На выполнение задания группе даётся не больше 10 минут.

РАЗНОЦВЕТНЫЙ МИР.

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Дополнительно: нет

В эту игру надо играть хотя бы вдвоем. Но чем больше игроков будет участвовать, тем лучше. Выбирается ведущий. Игроки рассаживаются в круг, ведущий устраивается посередине. Ведущий указывает на кого-нибудь из игроков и называет любой цвет. Игрок должен за одну минуту назвать определенное количество предметов данного цвета. Следующему игроку задается другой цвет и так далее. Тот игрок, который в течение минуты не сможет припомнить необходимого количества предметов данного цвета, выбывает.

При этом цвета можно повторять. А вот предметы должны быть разными. Количество предметов для каждой игры можно определить заранее. Начинать лучше с пяти. Следующую игру можно усложнить, увеличив количество предметов на один-два.

Вариант: вместо цветов можно называть буквы алфавита.

НОЖНАЯ ЖИВОПИСЬ.

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, краски, кисти

Раздайте командам листы бумаги и краски. Задача команды – нарисовать картину, используя пальцы ног или кисть, зажатую между пальцами.

ЧЕРЕПАШЬИ БЕГА.

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки встают на четвереньки на линии старта и представляют себя черепашками. По команде ведущего черепашки начинают двигаться к линии финиша, выигрывает тот, кто медленнее всего доползёт до финиша.

ОБЕЗЬЯНКИ.

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Для этого все садятся в круг, ведущий делает что-нибудь с игроком, сидящим справа от него. Например, можно взлохматить волосы или показать ему язык, или поднять ему руки. Остальные игроки по очереди должны проделать все то же самое с игроками, которые сидят справа от них. Затем первым начинает игрок, сидящий справа от ведущего.

Тот, кто засмеется, выбывает. Так определяется победитель.

ПИРАМИДКА

Количество игроков: любое

Дополнительно: кубики

Игроки по очереди ставят кубики друг на друга, проигрывает тот, после которого обвалилась пирамидка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2003.
2. Даниил Эльконин. Психология игры, 1978
3. Бруннер Дж. Хрестоматия по игре. М., 1976
4. Игра со всех сторон (Книга о том, как играют дети и прочие люди). Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2003.
5. Фабри К. Э. Игра у животных — Москва, 1985.
6. Йохан Хейзинга. Homo Ludens. Человек Играющий, 1939
7. Роже Кайуа. Игры и люди (1958)
8. Ойген Финк. Игра как символ мира (1960)
9. Эрик Бёрн. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры (1964)
10. Костас Акселос. Мир как игра (Axelos K. Le jeu du monde. Paris: Editions de Minuit, 1969)
11. Брайан Саттон-Смит. Исследование игры (1971)
12. Дональд Винникотт. Игра и реальность (1971)
13. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992.
14. Ретюнских Л. Т. Философия игры. М., 2002.-256 с.

Рекомендовано Методическим советом
МБОУ ДОД «Детско-юношеский центр»

В настоящем сборнике представлены материалы к мастер-классу по настольным играм. Составители: Веснина Светлана Алексеевна, заведующая КМЖ «Надежда», Анкудинова Мария Сергеевна, педагог дополнительного образования КМЖ «Надежда».

Для работников системы дополнительного образования.