**Игры-разминки и возможности**

**их применения на уроке литературы.**

Терпимость, уважение, умение сотрудничать — необходимые условия для создания творческой обстановки на уроке. Поэтому нужно приложить все силы для того, чтобы способствовать развитию этих качеств у ребят. Помочь в этом могут психотехнические игры, разработанные опытными психологами. Мы очень советуем препо­давателю найти и специально прочитать книги, из которых взяты эти игры. Кроме более подробных описаний, вы найдете там советы по после игровому анализу и дополнительные упражнения.

Хотя эти игры придуманы не для уроков литературы, мы уве­рены в том, что, во-первых, их использование поможет учителю создать необходимые предпосылки для эффективного примене­ния активных методов, а во-вторых, некоторые из этих разминок можно попробовать прямо использовать при решении учебных задач на уроке или на кружке.

Все описанные далее игры можно проводить или в начале урока, чтобы настроить /детей на совместную работу, или в сере­дине урока — например, для того чтобы отделить этапы урока, разные виды деятельности.

Описания большей части из этих игр мы нашли в методиче­ской литературе , но изложили их правила, исходя из своего опыта проведения. Источники некото­рых игр нам, к сожалению, вспомнить не удалось. Некоторым из них нас научили тренеры на различных семинарах. Следует учи­тывать, что подобные игры живут примерно так же, как произ­ведения устного народного творчества — зачастую одна и та же игра известна под несколькими названиями.

*Как лучше узнать друг друга*

Часто ребята, которые учатся в одном классе в течение не­скольких лет, довольно мало знают друг о друге. Кто чем увлека­ется, кто что любит — знают далеко не все. А ведь узнать что-то *о* человеке — значит проявить к нему внимание; сравнить его интересы со своими — значит задуматься о разнообразии людей; попробовать принять чужие, пусть даже странные, интересы — значит проявить терпимость. С помощью этих игр создается ат­мосфера доверия и уважения.

*Игра «Визитная карточка»*

С этой игры можно начать работу с новым классом. В то же время ее можно повторить несколько раз в течение года, так как она требует от участников быть внимательными к словам друг друга и запоминать, кто что сказал.

Играющие садятся в круг и, передавая друг другу какой-нибудь маленький предмет, рассказывают о себе. Рассказывают не просто так, а по специальной схеме.

Первый играющий называет свое имя. («Меня зовут Вася».)

Второй тоже представляется и добавляет какую-нибудь ин­формацию о себе, например, сколько ему лет. («Меня зовут Таня, мне одиннадцать лет».)

Третий говорит, как его зовут, сколько ему лет и еще что-то о себе, например, чем он любит заниматься в свободное время. («Меня зовут Сева, мне двенадцать лет, я люблю кататься на роликах».)

Четвертый должен рассказать о себе по двум первым пунктам (имя, возраст), как-то прокомментировать третий пункт и доба­вить еще что-нибудь новое («Я — Андрей, мне одиннадцать лет и три месяца, я на роликах кататься не умею, зато очень люблю свою собаку») и т.д.

В большом классе можно провести игру в двух или трех группах параллельно. Для этого нужно заранее подготовить одного или двух помощников-организаторов из числа добро­вольцев.

При обсуждении игры можно спросить ребят, что требовалось тем, кто вступил в игру в самом конце, и предложить поговорить о том, как правильно слушать собеседника.

*На уроке литературы*

Схему этой игры можно использовать для обмена мнениями по каким-либо литературным проблемам. Например, на первом уроке внеклассного чтения, посвященном летнему чтению, Это может выглядеть следующим образом.
«Я прочитала книгу писателя Мало».

«Я прочитал книгу Туве Янсон. Она называлась "Мумми-тролль и комета"».

«Автор моей книги — Джек Лондон. Она называется "Белый клык". В ней главный герой — волк, который стал жить с людь­ми».

Ученики могут сами придумывать, о чем сказать на следующем шаге, или же учитель может подготовить заранее список на доске (это будет более простой вариант).

*Игра «Все - некоторые* — *только я»*

В круг ставятся стулья на один меньше числа играющих. Все садятся на них, а водящий становится в центр круга. Во­дящий называет какой-нибудь признак, который может по­дойти ко всем ребятам, сидящим в кругу, к некоторым из них или к одному человеку Тотчас каждый играющий (в том числе и ведущий), если он считает, что названный признак относит­ся и к нему, добегает до центра круга, а затем стремится занять любой свободный стул. Ведущим становится тот, кому не хва­тило стула.

Учитель может начать игру, приведя ребятам примеры раз­ных признаков: «Все, кто пришел сегодня в школу; все, кто любит поболтать; все, у кого в косе красная лента». Водящий может использовать эту игру, выбирая признаки, которые по­могут ему больше узнать об одноклассниках, например «Все, кто хочет пойти в поход» или «Все, кто любит такой-то сериал». В то же время у ведущего должно остаться право накладывать «вето» на вопрос, который может быть оскорбительным для кого-то.

*На уроке литературы*

Аналогичным образом можно организовать игру с персонажа­ми из разных книг. Например, для проверки знания текста «За­писок охотника» можно распределить всех героев между учени­ками и предложить им сыграть в эту игру, называя такие признаки: «крепостной крестьянин», «мальчик-пастушок», «лю­битель пофилософствовать» и т.д.

*Игра «Ассоциации»*

Выбирается водящий, который «задумывает» кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Далее все играющие по кругу за­дают ему вопросы типа: «Если бы это было дерево (дом, цветок, погода, занавески, книга, собака...), то какое?» Ведущий думает, стараясь представить себе этого человека, и отвечает, например: «Это был бы дуб, растущий в чистом поле». Все играющие ста­раются понять, кому же из них подходит это определение. Тот, кто решил, что он догадался, может попытаться назвать задуман­ное имя. Если он угадал, он сам становится водящим, если нет — пробует кто-то другой.

*Игра «Пять фактов обо мне»*

Для этой игры тоже нужен водящий. Он заранее придумает пять фактов о себе (например, «Я умею...», «Я был...», «Со мной было...», «Я люблю...»). Из этих фактов четыре должны быть правдивыми, а пятый — ложным. Конечно, нужно постараться подобрать что-то интересное. Водящий рассказывает о себе клас­су, а все должны угадать, какой из фактов — ложный.
*Игры на развитие безусловного доверия*

*и эмпатии*

Эти игры помогают ребятам научиться доверять друг другу, чувствовать настроение другого человека, терпимее относиться к нему. Эти игры вряд ли можно проводить прямо на уроках ли­тературы, скорее — на внеклассных мероприятиях. Но мы счита­ем, что полученный в них опыт поможет детям глубже чувство­вать состояние другого человека, в том числе и литературного персонажа.

*Игра «Слепой и поводырь»*

Участники игры делятся на пары; один человек закрывает (или ему завязывают) глаза — он «слепой», второй — его «поводырь». Задача «слепого» — бродить по классу, куда ему вздумается; за­дача «поводыря» — обеспечить его безопасность, голосом или прикосновениями руководя действиями «слепого», но не отбирая у него инициативы. Задание можно усложнить, предложив «по­водырям» не просто следить за «слепыми», но и самим активно участвовать в игре: описать окружающую обстановку; познако­мить своих «слепых» друг с другом или с другими «поводырями»; поиграть со «слепыми» в какую-нибудь игру и так далее. Через 5-7 минут «слепые» и «поводыри» меняются ролями.

Обсуждая игру, можно поговорить о том, как чувствовали себя «слепые» и «поводыри», кому из ребят какая роль была легче. Легко ли было доверять «поводырю»? Что способствовало, а что метало доверию?

*Игра «Прогулка с компасом»*

Как и в предыдущей игре, ребята делятся на пары. В каждой паре один человек — «турист» (ведомый), а второй — «компас» (ведущий). «Турист» закрывает (или ему завязывают) глаза, а «компас» становится сзади него и кладет ему руки на плечи. За­дача «туриста» — передвигаться по классу (можно расставить стулья, как на полосе препятствий), задача «компаса» — направ­лять его движение.

*Игра «Корабли и скалы»*

Половина играющих — «корабли», половина — «скалы». «Ска­лы» рассаживаются на полу «корабли» закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении «корабля» «скала» издает шипящий звук, с которым «волны накатываются на камень». Цель «скал» — не допустить «кораблекрушение». Потом играющие меняются ролями.

 Литература

1. *Большаков В.Ю.* Психотренинг: социодинамика, упражне­ния, игры. СПб,, 1996.

2. *Зюзько М.В.* Психологические консультации *для* начинаю­щего учителя. М., 1995.

3. Игры: обучение, тренинг, досуг: Сборник. М., 1994.

4. *Козлов НИ.* Лучшие психологические игры и упражнения. Екатеринбург, 1997.

5. *Коротаева Е. В.* Хочу, могу, умею! М., 1997.

6. *Ньюсторм* Д., *Сканнел Э.* Деловые игры и современный бизнес. М., 1997.

7. Преподавание прав человека в 5 — 9 классах средней школы: Сборник. М, 1997.

8. *Фопель К.* Как научить детей сотрудничать. М., 1999.

9. *Цзен Н.В.} Пахомов Ю.В.* Психотехнические игры в спорте. М., 1985.

10. *Цукерман ГЛ., Мастеров Б.М.* Психология саморазвития. ML, 1995.

11. Cowstails and Cobras II. 1987.

12. Первые шаги: Начальный курс обучения правам человека. Лондон, 1997.

13. *Pike В., Busse Ch* 101 more games for trainers. HRDPress, 2004.
14.С. А. Дьячкова, В.В. Луховицкий. Активные методы обучения на уроках
литературы. Москва. Педагогический университет « Первое сентября» 2012.