«Основы организации игровой деятельности в образовательных учреждениях»

Екатеринбург

2012г.

***Содержание***

Введение………………………...................................................................3

1. Предметно-манипулятивная игра………………………………….4
2. Конструктивные игры…………………………………………..…………………………6
3. Сюжетно-ролевые игры……………………………………………..6
4. Режиссерская игра…………………………………………………...8
5. По степени подвижности…………………………………………..12
6. По месту проведения……………………………………………….14
7. По направлению воспитания………………………………………16
8. По источникам происхождении…………………………………...19

Список использованной литературы……………………………………..24

**Введение**

Игра не создает общественно значимого продукта. В игре начинается формирование человека как субъекта деятельности, и в этом ее огромное, непреходящее значение. Обучение явля­ется непосредственной подготовкой личности к труду, развивает ее умственно, физически, эстетически и лишь на конечном этапе освоения профессии связано с созданием материальных и куль­турных ценностей. Труд — процесс создания человеком мате­риальных и духовных ценностей общества.

В психическом развитии ребенка игра выступает прежде всего как средство овладения миром взрослых. В ней на достиг­нутом ребенком уровне психического развития происходит освое­ние объективного мира взрослых. Игровая ситуация включает в себя замещения (вместо людей — кукла) , упрощения (обыгры­вается, например, внешняя сторона приема гостей). В игре, таким образом, огрубленно имитируется действительность, что позволяет ребенку впервые самому стать субъектом деятельности.

Игра организуется свободно, нерегламентированно. Никто не может обязать ребенка играть с 10 до 17 часов в настольные игры, а после 17— в дочки-матери. Игру ребенка можно орга­низовать, но он сам должен предложенное принять.

1. Предметно-манипулятивная игра.

«Шапка-невидимка». Возраст: с 7 лет. Педагогическая цель: развивает реакцию. Цель игры: попасть мячом со своего места по любому игроку. Сюжет игры: игроки становятся в круг смотря в затылок друг-другу, а мячик ложиться посередине этого круга. После этого игроки начинают передавать шапку (игрок у которого шапка передает ее впереди стоящему игроку). Так передают шапку по кругу, пока кто-то не решит, что его соседу пора стать невидимкой - игрок с шапкой, неожиданно для впереди стоящего, надевает на его голову шапку со словами «Берегись невидимки!». После чего все игроки разбегаются, а невидимка должен добежать до мяча, схватить его и крикнуть «Стой, ни с места!».

После этого все игроки останавливаются, а невидимка старается попасть мячом со своего места по любому игроку.

Условия: если невидимка попал по какому-либо игроку, то он бросает шапку и убегает, а игрок (по которому попал невидимка) сам становится невидимкой (т.е. бежит к мячу, надевает шапку и старается попасть по другому игроку и так далее). Если же невидимка (уже неважно какой) промахнулся, то игра начинается заново.

Правила игры:

1 .Игроки становятся в круг, смотря в затылок друг другу. Мячик ложится посередине сформировавшегося круга.

Игроки начинают передавать шапку (каждый передает ее впереди стоящему соседу).

Если кто-то из игроков решает, что впереди стоящему игроку пора стать невидимкой, то он надевает на него шапку со словами «Берегись вени дамки!».

После этого все игроки разбегаются, а невидимка бежит за мячом.

Когда невидимка взял в руки мяч, он кричит: «Стоять, ни с места!» и остальные игроки обязаны остановиться.

Когда все игроки остановились, невидимка должен попасть мячом по кому-нибудь.

Если же невидимка попал, то он снимает шапку и убегает, а новый невидимка бежит за мячом и также старается попасть по кому-нибудь. Так игроки меняются до тех пор, пока кто-нибудь не промахнется.

Если какой-нибудь невидимка промахнулся, то игра начинается заново.

«Лондон-таун». Возраст: с 7 лет. Педагогическая цель: развивает внимание, мелкую моторику рук, целеустремленность. Цель игры: нарисовать человечка-етуречика. Игровые предметы: пуговицы. Правила и условия игры: каждый игрок встает коленями на заднюю линию площадки. И «выстреливает» пуговицей прямо на доску. Он делает это или щелчком, прижимая пуговицу краем другой пуговицы или резко ударяя по ней пальцем (указательным или большим). Если пуговица перелетает поле — игрок пропускает ход. В обратном случае рисуется головка в форме кружка в том секторе, куда она приземлилась. Каждый раз, когда пуговица приземляется в этом секторе, нужно рисовать одну часть тела в определенной последовательности — голова, тело, руки, ноги. Когда пуговица приземляется в Лондон-тауне — самом дальнем секторе — это позволяет игроку нарисовать какую-нибудь часть тела своему человечку в любом секторе. Когда участник дорисует последнюю часть тела третьему человечку в любом секторе, он становится хозяином этого сектора. И теперь любой игрок, чья пуговица угодила в этот сектор, лишается хода. Победителем становится тот, кто присвоил большинство секторов.

«Микроскоп из дождевой капли» с 9 лет. Педагогическая цель - развивает внимание и наблюдательность, в процессе игры у него зарождается интерес к науке и экспериментированию. Цель игры - сделать микроскоп. Для того чтобы сделать микроскоп из дождевой капли, необходимо высверлитьмаленькую дырочку в алюминевой пластинки толщиной 2 мм. Дети должны делать это только в присутствии взрослых. Затем протрите вокруг этого отверстия, вазелном,но не засорите дырочку. Обмакните палец в воду и капните ее в дырочку – получится линза. Объектом исследования может стать растение, монетка или то что заинтересует ребенка. Объект помещают на лист белое бумага, хорошо освещаемый настольной лампой, и рассматривают через водяную линзу. Она увеличивает его до удивительных размеров.

# 2. Конструктивные игры

# «Бильбоке» (колокольчик).

# Для детей 4-8 лет. Педагогическая цель: развивать внимание, целеустремленность. Цель и условия игры: развить в ребенке ловкость, глазомер, общую координацию движений и настойчивость. Правила игры: держа игрушку за палочку-основание необходимо попасть шариком в углубление чаши.

Альбом-игра «Чудо кубики» - предназначен для первоначального знакомства ребенка с - кубиками «Сложи узор».Возраст 2-5 лет. Педагогическая цель: воспитывать у ребенка усидчивость, самостоятельность ,научить ребенка мыслить творчески. Цель игры научить дифференцировать и сравнивать предметы по размеру, преобразовывать изображение и воссоздавать из частей целый образ. Правила и условия: вставить в альбом методом наложения фигуры и моделировать изображение. Игровые предметы :Альбом геометрические фигуры

«Удивляйка» для детей 2-3 лет. Педагогическая цель - воспитание сенсорной культуры; знакомство с логическими способами познания –сравнение, анализ. синтез, обобщение, классификация), развитие самостоятельности и активности. Цель игры - научиться различать круг, треугольник квадрат; выделять свойства (цвет и размер); сравнивать и группировать. Правила и условия игры - каждую фигуру по ее свойствам положить в свой домик. Игровые предметы - геометрические фигуры разного цвета и размера, домики разных размеров (картон).

***3. Сюжетно-ролевые игры:***

Игра в «Семью»возраст 3-4 лет. Педагогическая цель: воспитание нравственных чувств, положительных взаимоотношений. В период игры надо помочь детям распределять роли, подсказать ход игры, последовательность игровых действий.

Игра  в «шоферов» возраст 4-5лет.Педагогческая цель: Научить воспроизводить труд шофера. Цель игрового действия: познакомить с характерными для данной местности средствами передвижения, видами машин, их назначением; с правилами поведения на участке и улице; в сюжетно-ролевых играх научить воспроизводить труд шофера.

Игры в шоферов это индивидуальные игры, а совместные отличаются кратковременностью и бедным содержанием. Дети катают машины, иногда перевозят в них что-то, ремонтируют их. Строят чаще всего гаражи для индивидуальных машин. Также можно предложить сценарий  Дети рисуют на земле дорогу с перекрестками, тротуарами и проезжей частью. Мальчики-«шоферы» с различными машинами «едут по мостовой», придерживаясь правой стороны улицы. Девочки-«мами» с колясками гуляют по тротуару. Переходить дорогу разрешается только на перекрестках. Переходить улицу надо спокойно, не бежать и обязательно вместе со взрослыми.

«Российская Армия» с 6 лет. Педагогическая цель - Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов - моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей. Цель игры - «танкистам» и «пехотинцев» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну. затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры». Роли - Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос. Сюжеты игры: Экипаж Н. Гастелло на задании», «Спасение челюскинцев», «Валерий Чкалов и его боевые друзья готовятся к перелету», «Шторм в море. У пассажирского су дна потеряна связь с землей», «Аварийно-спасательный отряд Черноморского флота», «Военный корабль защищает город», «Авианосец «Смелый» на учении».

Воспитатель организовывает военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряке®. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать.

Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата.

Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» так же должны быстро действовать, уметь выполнить задание. Игровые предметы - строительный материал, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы, предметы-заместители.

***4. Режиссерская игра***

«Пальчиковый театр» для детей от 3 лет. Педагогическая цель - учить координировать движения рук и глаз, сопровождать движения пальцев речью; выражать свои эмоции посредством мимики и речи; активно использовать в игре воображение, память, внимание, мышление; расширять словарный запас подключая слуховое и тактильное восприятие; знакомить с народным творчеством; обучать навыкам общения, игры, счёта; создать положительный эмоциональный фон. Цель игры - развить моторно-двигательную, зрительную и слуховую координацию; сформировать творческие способности и артистизм; обогатить пассивный и активный словарь. Роли - персонажи сказок. Правила и условия игры - чтобы стимулировать ребенка надевать себе на пальчики фигурки и пытаться рассказывать сказки (разные, не обязательно по оригинальному тексту). Игровые предметы - фигурки персонажей и футляр.

«Пате чудес» для детей от 12 лет. Педагогическая цель - знакомство с народными обычаями, расширение словарного запаса, знакомство с именами художников, отразивших на своих полотнах картины народных праздников. Цель игры - познавательная. Реквизит: бумажное полотно с секторами «Помощь зала», «Назови букву», «Пропуск хода», «Открыть любую букву»; вертушка, карточки для жребия, призы, иллюстрация к картине Б. Кустодиева «Зима. Крещенское водосвятие ••, выпечные изделия «козули», иллюстрации с ряжеными на новогодних праздниках.

Правки игры и условия:

Играющие разбиваются на тройки путем жеребьевки. В карточках указаны две цифры: первая означает № тройки, вторая - № игрока в тройке, например: 1-1,1-2.

Ведущий называет тему игры: «Рождество, Крещение, Святки», обозначает ее правила, говорит вступительные слова:

- Шумят веселые Святки - от самого дня Рождества Христова до праздника Крещения Господня - играми да плясками, песнями. Что ни день на Святках - то свои поверья, что ни час - новый сказ. День Крещения Господня Святки кончает. Сегодня наша игра посвящена этим праздникам.

Правила игры таковы: игра проводится по тройкам, № тройки и игрока определяется жеребьевкой, победители троек участвуют в заключительной игре. На одной половине доски написан алфавит, где в процессе игры зачеркиваются названные буквы; на другой половине черточками указываются буквы загаданного слова, правильно угаданная буква вписывается вместо черточки.

Вопросы для троек игроков и для зрителей

Как называется канун рождественский и крещенский (другая формулировка: «Канун церковных праздников Рождества и Крещения»)? В канун Рождества в доме делали большую уборку, ели по-строгому (соблюдали пост). Канун Крещения - это вечер, когда вспоминают обо всех знакомых гаданиях. Название загаданного слова происходит от «сочень» - лепешка с загнутыми краями в виде пирожка на конопляном масле. Ответ: сочельник.

Как еще называется день Крещения? Русский поэт В.Н. Жуковский так описывает вечер под Крещение:

Раз в крещенский вечерок

Девушки гадали.

За ворота башмачок,

Сняв с ноги, бросали.

Снег пололи, под окном

Слушали, кормили

Счетным курицу зерном,

Ярый воск топили.

Смелые люди в этот праздник окунаются в проруби. Почитание воды соединилось с памятью крещения Иисуса Христа. Ответ: богоявление, водокрестие.

Назовите фамилию художника, который написал картину «Зима. Крещенское водосвятие». (Демонстрируется картина.) Ответ: Б. Кустодиев.

Как называлась блюдо, которое готовилось в эти праздники?

Это постная каша из пшеницы, ячменя, ржи, гречихи и т.д., заправленная конопляным или маковым маслом, подслащенная медом или сахаром. Ответ: сочиво. Одним из основных моментов Святок были чудеса. Чудеса можно было встретить со второго дня Рождества, закашивалось все это за 2 дня до Крещения. Каким простым словом можно было заменить это слово «чудеса»? Ответ: ряженые.

Каким старинным адовом называется январь? Ответ: просинец («прояснять»).

Как назывались колядки (поздравительные новогодние песни, главное содержание которых - величание и пожелание благ) в некоторых районах России? Ответ: виноградье или овсень.

Как назывались и называются маленькие выпечные изделия (святочное печенье) в виде различных животных (коровок, лошадок, овечек)? В настоящее время в Архангельске пекут эти изделия так, что они не теряют своих свойств целый год. Ответ: козули.

В заключение игры в каждой тройке вручаются призы победителю. Игра заканчивается праздничным чаепитием.

3. «Парикмахерская» с 7 лет. Педагогическая цель - формирование умения творчески развивать сюжет игры. Воспитание уважения к профессии парикмахера. Цель игры - раскрытие смысла деятельности парикмахера.

Игровой материал - самоделки, предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок в качестве расчески, цилиндры в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, вместо зеркала, призма в качестве машинки, узкий брусок вместо бритвы), некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа), набор специальных игрушек «Детский парикмахер».

Игровые роли - парикмахер (мастер), клиенты, кассир, уборщица-

Сюжет игры. Предварительную работу по развитию сюжетно-ролевой игры воспитатель может начать с экскурсии в парикмахерскую. Заранее ему нужно договориться с родителями и заручиться разрешением двух-трех из них подстричь их детей. Затем педагог обращает внимание детей на то, что Сережа, Аня, Оля аккуратно, красиво подстрижены и причесаны, следует сказать им, что У Леры и Саши выросли длинные волосы, они некрасиво, неаккуратно торчат, поэтому им надо пойти в парикмахерскую и подстричься. После этого педагог сообщает детям, что сейчас они пойдут в парикмахерскую, там Лере и Саше будут стричь волосы, а все ревя-та посмотрят, как парикмахер будет это делать.

Подойдя к парикмахерской, педагог должен обратить внимание детей на вывеску. В парикмахерской нужно показать ребятам инструменты, которыми работают мастера, познакомить детей с их названиями, назначением, способом действия с ними. Чтобы дети могли понаблюдать за работой парикмахера, педагог просит подстричь нескольких детей, которые таким образом вступают с мастером в контакт, участвуют в его деятельности в качестве клиентов. При этом воспитателю следует обратить внимание детей на те отношения, в которые вступают мастер, кассир, клиенты, уборщица.

Ребята наблюдают, как их товарищей стригут, как они благодарят мастера, как сами платят в кассу, отдают чек мастеру и т. д. По ходу дела педагог объясняет детям все, что они видят; подчеркивает вежливость мастера, его желание как можно лучше обслужить клиента, сделать его красивым, аккуратным; обращает внимание детей на его отношения с другими работниками парикмахерской.

В группе педагог систематизирует полученные знания и впечатления посредством беседы и показа иллюстративного материала, изображающего парикмахерскую и работу парикмахера. При этом воспитатель должен ставить детям вопросы так, чтобы они, отвечая на них, могли привлечь и собственный опыт, приобретенный во время экскурсии.

Также воспитатель совместно с детьми и родителями может изготовить альбом «Модели причесок», используя рисунки детей, вырезки из журналов и т. д.

После этого педагог совместно с детьми может изготовить предметы, необходимые для игры в «парикмахерскую»: вырезать из картона по нарисованным контурам расческу, бритву, кисточку, машинку, ножницы, флаконы, пульверизатор, зеркало. Зеркало можно с одной стороны обклеить целлофановой бумагой, а с другой стороны подклеить к нему подставку. К пульверизатору в качестве резиновой трубки приклеить одним концом ленточку, а другой ее конец приклеить к флакону, на котором изображен уровень находящегося в нем одеколона. Ножницы, машинку и бритву делает воспитатель. Каждый из этих предметов состоит из двух частей, скрепленных ниткой, благодаря чему эти части подвижны. Нижнюю часть флаконов для устойчивости отгибают под прямым углом. Когда поделки готовы, педагог должен обыграть их, показать детям способы игрового использования каждой. В процессе изготовления и обыгрывания поделок ребята усваивают их названия.

Обучая детей данной игре, целесообразно придерживаться такой последовательности при введении игровых предметов: 1) самоделки; 2) предметы- заменители разные детали из строительного набора в условной роли: брусок — в качестве расчески, цилиндры — в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, — вместо зеркала, призма — в качестве машинки, узкий брусок — вместо бритвы); 3) некоторые реальные предметы (простынка, зеркало, кисточка, флаконы, расческа); 4) набор специальных игрушек «Детский парикмахер».

Сперва целесообразнее всего вводить в игру самодельные предметы: во-первых, ребята при изготовлении этих поделок знакомились и со способом их употреблении во-вторых, если дети научатся играть, используя самодельные предметы, для них уже не трудно будет развернуть игру с готовыми игрушками. В-третьих, яркие и занятные готовые игрушки с радостью будут приняты детьми после самодельных и условных, тогда как самодельные предметы, введенные после готовых игрушек, не вызовут интереса, не будут стимулировать детей к обновлению игры. В-четвертых, готовые игрушки, введенные в начале обучения игровой теме, могут отвлечь детей от смысла выполняемых игровых действий.

Педагогу не нужно злоупотреблять одновременным введением в игру большого количества реальных предметов. Некоторые из них, например чистую простынку которой покрывают клиента во время стрижки), педагог может давать всегда, когда бы дети не играли в «парикмахерскую», другие же, например зеркало. кисточку, расческу, — избирательно.

При первом проведении игры роль парикмахера педагог берет на себя. Он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры.

Если ребенок не знает, как вести себя во время игры, воспитатель спрашивает у него: «Вам подстричь волосы?», «Ножницами или машинкой?», «Нужно побрызгать одеколоном?» и др. После этого просит клиента нагнуть голову, закрыть глаза и т. д.

Уже на следующий день роль парикмахера педагог может поручить кому-нибудь из детей, а воспитатель, став клиентом, опять руководит игрой.

Со временем должно происходить видоизменение игры за счет замены игровых предметов, которыми дети оперируют. Потом надо помочь детям развить и обогатить замысел и сюжет игры. Так, стрижка в парикмахерской может подчиняться какой-то определенной цели, например дети подстриглись, чтобы идти в цирк, на праздник или в гости, и т. д.

***5. По степени подвижности***

«Болтающийся вагон» с 8 лет. Педагогическая цель: способствует развитию реакции и координации движений. Хорошо подходит для проведения на уроках физкультуры в начальных классах школы. Цель игры: прицепиться к «болтающемуся вагону».

Сюжет игры:

Участники делятся на группы по три и более человека - «поезда». Два человека остаются без групп - «болтающиеся вагоны». Поезда начинают бегать по кругу, препятствуя резкими поворотами «болтающимся вагонам» прицепиться к себе. Цель «вагонов» прицепиться в хвост «поезда». После тощ, как «болтающемуся вагону» удаётся прицепиться к «поезду», первый игрок (голова «поезда») сам становится «болтающимся вагоном».

Правила игры:

1 .Участники делятся на группы по три и более человек - «поезда».

Двое человек остаются и становятся «болтающимися вагонами».

«Болтающиеся вагоны» стараются прицепиться к поезду.

«Поезд», совершая резкие повороты, мешает прицепиться к себе «болтающемуся вагону».

Если «болтающийся вагон» прицепляется, его место занимает игрок «голова поезда».

«Акция освобождения» - с 10 лет. Педагогическая цель: развивает слух, внимательность, координацию и реакцию у ведущего игрока и ловкость и реакцию у остальных игроков. Цель игры: освободить пленника.

Сюжет игры:

Образуют круг из стульев, для того чтобы ограничить перемещение игроков.

Участник со связанными руками и ногами (пленник) сидит в центре круга, образованного из стульев. Рядом с ним находится игрок с завязанными глазами (охранник). Остальные участники игры (освободители) пытаются освободить пленника, то есть пытаются развязать его. Охранник должен помешать. Задевая любого участника, он выводит его из игры, тот должен уйти за круг стульев. Игрок, которому удается освободить пленного и не быть пойманным, сам становится охранником в следующий раз.

Роли: пленник, охранник, освободители.

Правила игры:

1 .Из стульев образуется круг.

В центр крута садятся охранник (со связанными глазами) и пленник (со связанными руками и ногами).

Игроки по очереди должны пытаться развязать пленника, чтобы охранник ничего не заметил,

Если охранник задевает освобождающего, тот уходит за круг стульев (выходит из игры в этом раунде).

Тот, кто смог развязать (освободить) пленника, сам становится охранником.

«Нью-Йорк» с 7 лег Педагогическая цель - игра учит сотрудничеству и общению между детьми. Игроки делятся на две команды и становятся на линиях старта, которые рассоложены на расстоянии шести метров друг от друга. Одна из команд решает, чем она будет заниматься, а затем направляется к другой команде со словами -Вот и мы пришли!» И получает ответ: «А откуда вы пришли?» Начавшая команда: «Из Нью-Йорка мы пришли!» — «А с собой что привезли? «Лимонад мы привезли- — «Дайте нам!» «Гости», подойдя как можно ближе к другой команде, выкрикивают первые буквы загаданного занятия, ну, скажем: «ГЧ»- готовим чай А затем тихо разыгрывают сценку, иллюстрируя сам процесс занятия. Команда «встречающих» должна отгадать, чем же занимаются их госта Как только она правильно отгадает, «гости» убегают за свою стартовую черту, а «встречающие» их преследуют, стараясь «осалить» как можно больше человек, пока они не достигли заветной черты. Те, кого «осалили», переходят на сторону «встречающих». И теперь наступает черед другой команды придумывать себе род занятия и затем разыгрывать его. Если «встречающие» так и не отгадают занятия, то «гости» загадывают новое, и игра начинается с самого начала.

«Барабу» с 6 лет. Педагогическая цель - развивает наблюдательность и стратегические навыки детей. Цель игры - водящий должен найти остальных участников. Один игрок сюит, закрыв глаза, а другие прячутся. Но водящий должен не только найти остальных участников, но и непременно дотронуться до них. Если кто-нибудь спрячется в трудно доступном месте, водящему придется ползти в узкую нору или карабкаться на стену, чтобы коснуться игрока. В этом — изюминка шры. Когда прятавшегося участника касаются, он становится помощником в розыске других, хотя только водящий имеет право дотрагиваться до очередного обнаруженного игрока. Когда все попытки водящего отыскать оставшихся игроков оказываются тщетными, он громко кричит: «Барабу!» Спрятавшиеся тихо отвечают: «Привет!» Игра продолжается: с помощью этой подсказки их отыскивают. И все начинается сначала.

***6. По месту проведения.***

«Баскетбол на воде»с 9 лег. Педагогическая цель: способствует улучшению взаимоотношений, сплочению коллектива. Цель игры: попасть мячом в корзинку. Игровые предметы: мяч, корзина на надувном круге. Правила и условия игры: в отличие от обычного баскетбола в водный баскетбол играют не с двумя, а с одной корзиной. Участвуют в игре две команды хороших пловцов. Если игра идет в бассейне или небольшом водоеме, число игроков в каждой команде - пять. Одна команда защищает корзину, другая - атакует. Через десять минут команды меняются ролями. Игровое время - 30 минут, без учета перерыва на отдых и замену мест в игре. После трех игр подводится итог: какая команда забросила больше мячей.

«Волейбол» от 10 лет и старше. Педагогическая цель: способствует улучшению взаимоотношений, сплочению коллектива. Цель игры: направить мяч над сеткой, чтобы он коснулся площадки соперника, и предотвратить такую же попытку соперника. Для этого команда имеет 3 касания мяча (и еще одно возможное дополнительное касание мяча на блоке). Правила игры: Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок ударом направляет мяч на сторону соперника. Розыгрыш каждого мяча продолжается до его приземления на площадку, выхода «за» или ошибки команды.

В волейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (система «каждый розыгрыш - очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать, и ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке. Команда набирает очко:

при успешном приземлении мяча на игровой площадке соперника;

когда команда соперника совершает ошибку;

когда команда соперника получает замечание.

Если две (или более) ошибки совершены последовательно, то принимается во внимание только первая ошибка.

Если две (или более) ошибки совершены соперниками одновременно, то это считается обоюдной ошибкой и мяч переигрывается.

Розыгрышем мяча является игровые действия с момента удара при подаче до того, как мяч выйдет из игры.

Если подающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и продолжает подавать.

Если принимающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и получает право подавать.

Партия (кроме решающей -5-ой) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в 2 очка. В случае равного счета 24-24, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24, 27-25 и т. д.).

Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии.

В случае равного счета 2-2, решающая (пятая) партия играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

«Роддом» от 18 и старше. Педагогическая цель игры: развивает воображение, улучшает взаимоотношения и взаимопонимание между мужчиной и женщиной.

Участники делятся на пары: М и Ж. Мужчины в игре - матери новорожденных, женщины - отцы. Игра имитирует ситуацию, когда матери в палате за закрытым окном пытаются сообщить стоящим на улице отцам подробности о младенце. Соответственно друг друга они не слышат - можно только использовать жесты. Участники пары садятся друг напротив друга. Ведущий раздает «матерям» листочки, где написаны подробности, например надо мимикой и жестами показать, что «это мальчик, и его уши совсем как у твоего дедушки» (желательно, чтобы у каждой пары задания были равноценны по сложности показа). «Отцам» ведущий дает ручки и чистые листочки. По команде пары начинают игру: мужчина-«мать» пытается донести партнеру то, что написал ему ведущий. Женщина-«отец» записывает на своем листочке то, что увидела и поняла. Время ограничено - например, минутой. Побеждает пара, у которой то, что увидела женщина-«отец», окажется ближе к заданию ведущего.

***7. По направлению воспитания.***

«Молодежная служба доверия» для школьников 10-11-х классов и учащихся педагогических училищ (от 16 лет и старше).

Педагогическая цель игры: способствует профессиональному и личностному самоопределению, развитию инициативы и социальной активности школьников, развитию коммуникаций, улучшению взаимоотношений и сплочению школьного коллектива, воспитанию самостоятельности, интеграции различных знаний, умений и видов деятельности, а также эффективной социализации молодежи.

Цель игры: привлечь внимание педагогов к социально - значимым проблемам старшеклассников, организовать педагогическую поддержку, формировать у молодежи установку на педагогическую профессию.

Сюжет игры и роли

За две недели до назначенного срока в коридоре школы повесить ящики с надписью: «Есть проблема!», в которые старшеклассники опускают записки (анонимно) с проблемой, жизненной ситуацией, которые их волнуют. Через 2 недели ящики вскрываются. В записках называются, например, такие проблемы:

* Влюбился (ась), а он (а) не замечает.
* Остался (ась) один, нет друзей. Почему?
* Боюсь гулять по городу один (а).
* Лепео ли быть инвалидом?
* Учусь на двойки. Помогите!
* Поссорился с родителями, они меня не понимают и т.д.

Далее школьники по собственном желанию выбирают роль, которую хотели бы играть во время деловой игры, роли: клиента, психолога, социального педагога. Также сюда входит: создание консультационных пунктов, приглашение педагогов и других узких специалистов, гостей, а также оформление - вербальное и звуковое, реклама и другие организационные приготовления.

На игровом поле находится пять столов - консультационных пунктов. На каждом столе стоят по три таблички с проблемами, предложенными старшеклассниками. За столом три ученика - старшеклассника, которые выполняют роли «консультантов»: психолог, социальный педагог, социальный работник и один взрослый - учитель данной школы, либо психолог, либо социальной педагог с педагогическим образованием. Участники игры - «клиенты» перемещаются по площадке, подходят к столу с выбранной проблемой, начинают общаться, получают консультацию. Правила игры и условия

Начало разговора. Цель — установить контакт, доверие, заложить основу развития отношений (понимание).

Основная часть. Собственно психо-социально-педагогичсекое консультирование. Цель - постановка «клиента» в субъектную позицию и коррекция его состояния и мироощущения (поддержка).

Завершение консультации. Цель - наметить перспективу на позитивные изменения и решение проблемной ситуации (интерпретация). Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее количество жетонов цвета. Жетоны выдаются той команде, которая по мнению «клиентов» наиболее правильно решила проблему.

Игра по нравственному воспитанию с детьми старшего дошкольного возраста «Цветик-семицветик». Педагогическая цель: закреплять умение последовательно высказывать свои мысли; упражнять в связной речи, обогащать словарный запас детей; формировать нравственные чувства и качества личности; побуждать детей проя&тягь доброжелательность в повседневной жизни.

Предварительная работа: пальчиковые игры; беседа о весне, о лесе; настольно-дидактическая игра «Собери букет»; чтение и обсуждение художественного произведения В.Катаева «Цветик-семицветик». Коррекционная работа: психогимнастика, пальчиковая игра «Цветы». Словарная работа: цветик-семицветик, распустились, цветочки, ветерок, лепесток. Методическое обеспечение: «тропинка» из бумажных следов; «лесная полянка» (оформлена группа); цветик-семитщетик, сделанный из бумага (лепестки, серединка); красные и желтые фишки на каждого ребенка; книга В.Катаева «Цветик- семицветик».

Сюжет игры: Воспитатель: Ребята, многие из вас бывали в весеннем лесу? (Ответы детей). Весной лес становится живым. А давайте, заглянем в этот зелёный дом и посмотрим, что там происходит. (Дети берутся за руки и вместе с воспитателем отправляются по тропинке на лесную полянку). (Звучит музыка леса).

Воспитатель: Представьте, что все мы очутились на лесной полянке! Но почему-то наша полянка совсем грустная, здесь до сих пор нет ни одного цветка. Давайте поможем юг пробиться к солнышку Пальчиковая игра «Цветы». На полянку мы пришли И цветочки здесь нашли Из земли они пробились Потянулись, распустились Лес наш стали украшать С лёгким ветерком играть!

Воспитатель: Замечательные распустились цветы! Вдохните аромат весенних цветов (играет музыка). Но вдруг налетел озорной, весенний ветерок и унес все лепестки. Давайте соберём цветы и украсим полянку (звучит музыка весеннего леса). Ребята, посмотрите, ветерок не только разнёс все лепестки далеко по лесу, но и все их перепутал. Нам надо найти их, чтобы собрать цветы! Выбирайте серединку для своего цветка. Вы должны быть внимательны, т.к. цвет лепестков должен быть таким же, как и его серединка (Воспитатель предлагает детям на выбор круга - серединки разного цвета).

Игра «Соберём цветок» Воспитатель: Полюбуйтесь, как повеселела наша лесная полянка! Ребята, а я не успела найти ни одного лепестка. Ветер их унёс так далеко, разнёс по всему лесу. Помогите мне, пожалуйста, тоже собрать цветок! Что нужно сделать, если лепестков больше нет? (Ответы детей). (Дети предлагают отдать по одному лепестку от своего цветка, для того чтобы получился ещё один цветок).

Воспитатель: Спасибо, вам, ребята! Посмотрите, какой необыкновенный цветок у нас получился. Это же настоящий цветик-семицветик! А ведь цветик-семицветик цветок необыкновенный, волшебный. Почему? (Ответы детей). Хотите с ним поиграть?

Игра «Цветик-семицветик» Воспитатель: Каждый из вас, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. Рассказать о нём другим можно только тогда, когда лепесток «облетит весь свет». Для этого вы должны сказать волшебные слова: Лети, лети лепесток Через запад на восток Через север, через юг Возвращайся, сделав круг, Лишь коснешься ты земли Быть по-моему вели!

Воспитатель: А сейчас закройте глаза и подумайте, какое желание у вас самое заветное! (дети по очереди отрывают лепестки и говорят своё желание). Каждому ребёнку цветик-семицветик дарит фишку красную или жёлтую.

Воспитатель: Все ваши желания были хорошими, но все они были разными. Поэтому цветик-семицветик подарил вам разные фишки по цвету (вспомнить желания некоторых детей).

Как вы думаете, почему цветик-семицветик подарил ребятам разные фишки (ответы детей).

Жёлтая фишка - если ваше желание делает добро только вам, а красные фишки получили те ребята, чьё желание приносит пользу и добро кому- то ещё (друзьям, родным).

Ведь недаром есть народная мудрость «Жизнь дана на добрые дела»! Воспитатель: Вот и закончилась наша игра, но вы не грустите, потому что цветик-семицветик оставил нам на память очень интересную книгу В. Катаева «Цветик-семицветик». Мы будем её читать и вспоминать наше путешествие на лесную полянку!

***8. По источникам происхождении.***

1. «Деловая игра» Педагогически разработанная «Сюжетно-ролевая игра в системе воспитания детей дошкольного возраста» для педагогов. Цель: выработать систем)" формирования сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте. Задачи:

Активизировать работу групп

Скорректировать работу коллективов по вопросу грамотной организации сюжетно-ролевой игры

Способствовать развитию умения в решении педагогических задач Предварительная работа.

Подготовка схем-заданий по методике руководства игрой

Подготовка карточек анализа игровой деятельности

Изучение литературы по проблемам организации и руководства сюжетно-ролевой игрой.

Оборудование столы ж стулья для организации мини-групп, рабочие листы, стол для экспертов, раздаточные карточки с заданием по методике руководства игрой, со схемой анализа игровой деятельности. Ход игры:

Все участники разбиваются за три подгруппы. Ведущий определяет цели и задачи деловой игры. Предлагает: провести анализ просмотренной игровой деятельности во второй младшей группе и в старшей группе разработать методику руководства игрой в разных возрастных труппах " решение педагогических ситуаций

Участники МО анализируют, разрабатывают методику, решают педагогические задачи, защищают свои высказывания, сформулировав выводы. Экспертная комиссия по окончании работы в мини-группах проводит обобщающий итог. Критерии оценки работы микрогрупп для экспертов:

Время. Активность группы

Творчество и компетентность участников 3- Объективность выводов Педагогические ситуации.

Маша, Ваш и Кирилл решили играть в «Морское путешествие».

«Чур, я капитан корабля», - говорит Ваня. «Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан», - запротестовали Маша и Кирилл Вопросы:

Как воспитателю разрешить данную ситуацию?

Какое правило можно придумать, чтобы право ва интересные роли имели и другие участники игры?

Максим быстро взял себе игрушки для игры в «Космическое путешествие: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и «космическое питание», и «солнечные батареи» для перезарядки двигателей. «А вам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть», - сказали ребята.

Вопросы:

Как поступить воспитателю в данной ситуации?

Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации? Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали это и после напоминания воспитателя. Вопросы:

Какова должна быть реакция педагога?

Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

Как поступить воспитателю?

Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечания воспитателя отвечают, что они играют в «войну».

Как должен поступить педагог?

Дети повторяют в игре «некрасивое» поведение взрослых.

Как должен отреагировать на это воспитатель?

Девочка пришла в группу. Ребята приглашают её в игры. Но она от всех приглашений отказывается.

Как отреагировать в этом случае воспитателю?

Как правильно вовлечь девочку в игру?

Деловая игра «Планируем вместе». Для учащихся старшего школьного возраста и их родителей. Педагогическая цель: воспитание самостоятельности, сплоченности, организованности.

Цель игры: сплочение классного коллектива, привлечение родителей к общественной жизни класса, совместная разработка внеклассных мероприятий на учебный год. Сюжет игры:

Организационный этап. Создание у всех участников мотивации к деятельности: определение совместно целей и задач предстоящего дела. Деление всех участников на четыре группы по желанию: генераторы идей (предлагают мероприятия и обосновывают идею); оптимисты (поддерживают предложенные идеи); пессимисты (опровергают предложенные идеи); реалисты (выбирают и утверждают удачные предложения).

Введение в игру. Ведущий (классный руководитель) дает информацию об актуальности игры, разъясняет задачи каждой группы. Так как работа в микрогрупггах проходит в режиме «мозгового штурма», ведущий оговаривает время для выработки идей.

Основной этап. 1. На этом этапе проходит коллективная работа в микрогруппах по выработке самых интересных мероприятий. Роли групп в ходе игры меняются, т.е. каждая группа выступает в роли генераторов идей, оптимистов, пессимистов, реалистов. Каждая группа, выступая в роли генераторов идей, предлагает четыре мероприятия: спортивное, творческое, познавательное, развлекательное.

Группа пессимистов придерживается пессимистической стороны предлагаемых мероприятий, группа оптимистов поддерживает предложенные идеи, реалисты выбирают самые интересные предложения.

подведение итогов игры. Утверждение самых интересных мероприятий, создание творческих групп для проведения дет.

Анализ игры. В анализе принимают участие все участники деловой игры. Ведущий дает общую оценку игре, отмечает положительные моменты. Все утвержденные мероприятия фиксируются в плане работы класса. Ответственными Оза проведение мероприятия является группа, предложившая его, но это не исключает участие других членов коллектива в подготовке и проведении данного дела.

Правила игры.

В игре принимают участие классный руководитель, учащиеся данного класса и их родители.

Во время игры каждый имеет право высказать свою идею.

Ведущий имеет право в спорных ситуациях корректировать ход игры

Время обсуждения в группе - 10 минут.

После каждого этапа игры участники по кругу меняют таблички с названием, т.е.: генераторы, пессимисты, оптимисты и реалисты.

Предполагаемый результат. В результате деловой игры будет выработан план совместной внеклассной , в осуществлении которого примут

участие родители, дети и классный руководитель. Все это приведет к сплочению и укреплению отношений всех участников данного коллектива, что является главной задачей деловой игры «Планируем вместе».

Разработка игры «Что, где, когда» (по правилам дорожного движения). Возраст: от 6 лет. Педагогическая цель: Развивать интерес к правилам дорожного движения. Познакомить детей с элементами улицы. Основная цель воспитательной работы выработать у детей привычку безопасного поведения на дорогах и расширить у ребенка представление о проблемах безопасности дорожного движения в целом. Цель игры: научить детей правильно ориентироваться на улице, знать сигналы светофора, научить переходить дорогу и др.

Игровые предметы: игровое поле зелёного цвета, на котором изображены знаки дорожного движения. По краям поля три цвета светофора: красный, жвлтый, зелёный, на которых лежат конверты с заданиями. Внутри поля сидит Сова - «символ мудрости». Стрелка - палочка милиционфа, на которой сидит машинка.

Правила игры: Дети сидят на ковре, перед ними игровое ноле игры «Что, где, когда». Воспитатель крутит игровое поле. Стрелка остановилась, воспитатель берёт конверт и зачитывает задание. «В каком месте можно переходить дорогу? Дети отвечают, опять крутит стрелку и.т.д. Кто правильно отвечает, тому даётся фишка. В конце игры подводят итог. Кто больше набрал фишек, тот выиграл.

Для детей старшего дошкольного возраста задания усложняются. Вводятся знаки дорожного движения, различные ситуации, например: Вова и Петя перешли улицу в разных местах, кто правильно перешёл, объясни, почему''

«Обыкновенные жмурки» с 9 лет. Педагогическая цель: оказывает большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивает нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создает определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. Цель игры: поймать «жмурке» участника игры. Сюжет игры: Одному из играющих - жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например: «Кот, кот, на чём стоишь?» - «На квашне». - «Что в квашне?» - «Квас». - «Лови мышей, а не нас». После слов участники игры разбегаются, а жмуржа их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой. Правила и условия: Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: «Огонь!»

Нельзя кричать «Огонь!» с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко.

Играющие могут увёртываться от жмурки, приседать, проходить ш четвереньках

Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

***Список использованной литературы***

1. Спиваковская, А.С. Игра - это серьезно. -М.: Педагогика, 291. -123с.
2. Яковская, М.Г. Творческая игра в воспитании школьника. -М.: Просвещение, 2004. -128с.
3. Менджерицкая, Д.В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспит. дет.сада /под ред. Т.А.Марковой. -М.: Просвещение, 2002. -128с., ил.