**Правила составления и подачи инструкции игры.**

**1. Готовя инструкцию, необходимо соблюдать адресность.**

Обязательное соотношение игры 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 адресности нужно учитывать также, сколько у вас мальчиков и девочек будет в группе, потому что есть игры, в которых количество разнополых участников имеет принципиальное значение. Неэффективно и некорректно, если девчонки будут изображать лиц мужского пола и наоборот.

**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 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.