Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Центр творчества «Радуга»

муниципального образования Тимашевский район

Методические разработки:

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Подготовила

 педагог -организатор

МБУДО ЦТ «Радуга»

Ревазян Оксана Михайловна.

Ст. Роговская, 2022 год.

**Содержание.**

**Пояснительная записка**………………………………………………..3 стр.

**1. Игры на знакомства**………………………………………………....5 стр.

**2. Современные игры с предметами и без предметов**………………………………………………..……………….9 стр.

**3. Фольклорные игры**…………………………………………………19 стр.

**Литература**……………………………………………………………..26 стр.

**Пояснительная записка.**

Игра – это огромное светлое окно,

через которое в духовный мир ребенка вливается

поток представлений, понятий об окружающем мире.

В.А. Сухомлинский

Одними из популярных педагогических технологий, которые применяются в дополнительном образовании детей, являются игровые технологии. Понятие «игровые технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. **Игра** является составной частью **педагогических технологий.** Педагогическая технология **–** это совокупность психолого-педагогических подходов: формы, методы, способы, приёмы и средства.

**Игровая технология** – это организация педагогического процесса

 в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

 **Задачи**

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности

 в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

 2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей

и повышающие её результативность.

**Игровая педагогическая технология –** это последовательная деятельность педагога

* по отбору, разработке, подготовке игр;
* включению детей в игровую деятельность;
* осуществлению самой игры;
* подведению итогов, результатов игровой деятельности.

 **Концептуальные основы игровой технологии:**

* Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи  игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и    стимулирования ребёнка к деятельности.

**Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности:**

* дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;
* образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве её средства;
* успешное выполнение дидактического задания связывается

с  игровым   результатом.

* Игровая технология охватывает определённую часть

 образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

* В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной    области. Но при этом игровой материал должен активизировать   образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного  материала.

**Игровые технологии, дают ребёнку**:

* социальные роли;
* быть лично причастным к изучаемому явлению;
* прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях»;
* возможность «примерить» на себя важнейшие.

 **Игровые технологии становятся:**

* способом обучения;
* деятельностью для реализации творчества;
* первым шагом социализации ребёнка в обществе.

  **Воспитательное и обучающее значение игры**

**зависит от:**

* знания методики игровой деятельности;
* профессионального мастерства педагога при организации и руководстве различными видами игр;
* учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

          **Руководство педагога при организации игровой технологии**

**должно соответствовать требованиям:**

* выбор игры
* предложение игры
* объяснение игры
* игровое оборудование
* организация игрового коллектива
* развитие игровой ситуации
* окончание игры

          **Педагогические игры различаются:**

 1. По виду деятельности:

 - двигательные,

 - интеллектуальные,

 - психологические и т. д.;

 2. По характеру педагогического процесса:

 - обучающие,

 - тренировочные,

 - контролирующие,

 - познавательные,

 - воспитательные,

 - развивающие,

 - диагностические.

      3. По характеру игровой методики:

 - игры с правилами;

 - игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры;

 - игры, где одна часть правил задана условиями игры,

   а другая, устанавливается в зависимости от её хода.

4 . По содержанию:

 - музыкальные,

 - математические,

 - социализирующие,

 - логические и т. д.

5. По игровому оборудованию:

 - настольные,

 - компьютерные,

 - театрализованные,

 - сюжетно-ролевые,

 - режиссёрские и т. д.

         **Достоинства игровых технологий**

* игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы**детей - внимание, восприятие, мышление, воображение;
* игра, востребовав полученные знания, **повышает** их **прочность**;
* происходит **повышение интереса к изучаемому объекту**практически у всех детей в группе;
* игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний,** за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью, учится быть самостоятельным, преодолевать трудности, принимать решения, познавать и открывать окружающий мир, мир взаимоотношений человека.  Именно в игре строятся отношения между взрослым и ребенком.

Игра - незаменимый помощник педагога. Педагоги дополнительного образования создают условия для включения детей в совместную деятельность по месту жительства, помогают развить интерес подрастающего поколения к подвижным, ролевым, познавательным, народным, социально-коммуникативным, спортивным, дворовым играм, общению со сверстниками и сплочению коллектива.

Определенные воспитательные задачи педагог решает посредством игровой деятельности. Это формирование коммуникативной культуры, лидерских качеств, расширение кругозора, развитие внимания, памяти, мышления, воображения, творческих способностей, приобщение к нормам и ценностям общества, воспитание самостоятельности, воли, приобщение к здоровому образу жизни и др.

Основные принципы организации игровой деятельности, которые используют педагоги в практике, это:

* отсутствие принуждения при вовлечении детей в игру;
* поддержание игровой атмосферы;
* переход от простейших игр к сложным игровым формам.

Учреждения дополнительного образования, как нельзя лучше способны решить проблемы отдыха и воспитания детей в каникулярное время, организовывают досуг детей и подростков, осуществляют гармоничное развитие личности с учетом способностей, интересов и дарований.

Перед педагогом- организатором ставится задача найти эффективные методы воздействия на личность ребенка. Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры – все это требует от педагога высокого профессионализма.

Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах теоретика и практика игровой деятельности ученого-педагога С. А Шмакова. Самый главный метод досуговой педагогики, который выделяет учёный – это метод игры.

Игры показывают уровень развития организаторских способностей детей и подростков, выявляют их физические способности: ловкость, силу, выносливость и др.

Независимо от вида игр, условий проведения правила должны отвечать ряду требований:

- правила должны быть просты;

- игра должна быть интересна для всех;

- игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников;

- игра должна охватывать всех;

- задания, содержащиеся в игре, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех. Следующие методы, который выделяет учёный это:

- метод театрализации, реализуемый через костюмирование, особый словарь общения, досуговые аксессуары, обряды, ритуалы. Театрализация знакомит ребят с разнообразными сюжетами жизни;

- методы равноправного духовного контакта основаны на совместной деятельности детей и взрослых «на равных» во всем. Педагоги и дети – равноправные члены объединений, творческих коллективов;

- методы воспитывающих ситуаций – это специально созданные педагогом для детей и подростков условия. Ситуации не должны быть надуманными. Педагог создает лишь условия для возникновения ситуации, а сама ситуация должна быть естественной;

- методы импровизации. Импровизация – это действие, не осознанное и не подготовленное заранее, действие, которое совершается экспромтом. В импровизации заложен механизм имитационного поведения.

Таким образом, мы видим, что в системе дополнительного образования существуют огромный, сформированный за многие десятилетия опыт использования игровых технологий, который активно используется и расширяется.

Неоспорим тот факт, что игровые технологии  являются мощным механизмом в организации досуговой деятельности детей.

Предлагаемые ниже игры, которые помогут в организации жизнедеятельности детей, можно разделить на несколько блоков:

**1. Игры на знакомство.**

**2. Современные игры с предметами и без предметов.**

**3. Фольклорные игры.**

**1.ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

В начальный период формирования детского коллектива педагогически неорганизованное взаимодействие детей часто становится причиной их неприязни друг к другу, переходящей в конфликты, безразличие к делам коллектива, противопоставления себя всему коллективу. Избежать подобных неприятностей помогают грамотное использование педагогами специальных игр на взаимодействие, основная цель которых – установить доброжелательные отношения между детьми, а также между детьми и педагогами. При правильном использовании этих игр отношения складываются намного быстрее и благоприятнее.

Представленные ниже игры помогают познакомиться, педагогам наладить взаимодействие как внутри отдельного коллектива, так и между группами детей. Все эти игры, при разумном их использовании педагогом, помогают сформировать благоприятный психологический климат в коллективе, поднимают общий тонус, способствуют возникновению традиций. При динамичном игровом знакомстве и эффективной организации взаимодействия уже в первый день жизни в новом для ребенка коллективе у него может сложиться ощущение, будто он находится в лагере не один день, а очень давно.

Чтобы это произошло, необходимы следующие условия:

- насыщенность игрового плана, позволяющего детям за короткий промежуток времени познакомиться друг с другом;

-  разнообразие игровых ситуаций и многообразие игровой деятельности;

-  возможность работать в различных игровых амплуа, участвовать в различных микро-группах.

Представленные ниже игры не только позволяют наладить контакт, помогают организовывать взаимодействие между отдельными группами детей, выявляют лидеров в коллективе, но и развивают внимание и память, способствуют оздоровлению через развитие физических качеств детей.

**МОЙ СОСЕД СПРАВА**

*Эта игра, несомненно, проще, чем те, с которыми вы познакомились только что, но и она требует определенного внимания.*

Уастники располагаются по кругу. Игру начинает педагог. Каждый ребенок называет свое имя и фамилию и немного рассказывает о себе. Например: «Меня зовут Иван Цаплин. Мне 9 лет. Я учусь в школе №12 г. Кургана. Занимаюсь в футбольной секции. Я очень люблю путешествовать и уже побывал в Москве, Санкт-Петербурге, Сочи, Душанбе, на Кипре. У меня есть очень хороший друг, которого зовут Сергей. Я очень надеюсь, что в нашем отряде у меня появятся новые друзья».

Следующий участник игры начинает свой рассказ такими словами: «Мой сосед справа — Иван Цаплин...», а далее воспроизводит все то, что рассказал о себе Иван, представляется сам и немного рассказывает о себе. Следующий участник называет своего соседа справа, рассказывает о нем с его слов, представляется сам и т. д.

***Примечания:***

·  *Очень часто ребята говорят о себе однообразно (как в выше приведенном примере). В этом случае поможет игра «Интервью» (см. ниже).*

·  *После того, как все участники представились, вожатый или педагог должны обязательно поблагодарить всех, а ребята должны поаплодировать друг другу.*

·  *Обязательно надо сказать о том, какие интересные ребята собрались в отряде (коллективе, группе), и выразить уверенность в том, что у детей сложатся очень хорошие, дружеские отношения.*

**ИНТЕРВЬЮ**

*Игру можно проводить как самостоятельную, так и включить ее в сбор-знакомство.*

Цель игры — поближе познакомиться с человеком, задавая ему различные вопросы. Каждому игроку можно задавать не более 4-6 вопросов. За один тур можно интервьюировать 5-7 человек, но если в группе 20-25 ребят, процесс может растянуться на длительное время и стать неинтересным, поэтому количество вопросов можно ограничить 2-мя, 3-мя.

***Примерный перечень вопросов:***

·  Любишь ли ты стихи?

·  Твое любимое изречение?

·  Чего ты больше всего на свете боишься?

·  Если бы тебе предложили сниматься в фильме (можно назвать жанр или конкретный фильм), кого бы ты хотел сыграть?

·  Есть ли у тебя хобби?

·  Что ты больше всего ценишь в людях?

·  Какой цвет тебе больше всего нравится?

·  Как ты думаешь, сложатся ли в нашей группе отношения между мальчишками и девчонками?

***Примечания:***

·  *Для того чтобы игра получилась интересной, должна сложиться доверительная атмосфера. Это необходимо для снятия «масок» с участников игры.*

·  *Иногда ребята задают вопросы, отвечать на которые для интервьюируемых нежелательно или вообще невозможно. В этом случае должен вмешаться педагог.*

·  *Желательно, чтобы все участники коллектива прошли интервьюирование. Если ребенок уклоняется или вовсе отказывается участвовать в игре, то в таком случае принуждение совершенно неуместно.*

·  *Можно проводить усложненный вариант интервьюирования. Участники игры задают вопросы, играя роль директора школы, следователя, инопланетянина, Красной Шапочки, поп-звезды и т. д. Этот эффективный прием позволит быстрее включить ребят в процесс игры. Роли могут выбирать как сами дети, так и педагог.*

**КОНВЕРТ ОТКРОВЕНИЙ**

*Эта игра очень похожа на предыдущую, но в ней отсутствует роль интервьюера. Проводить ее как отдельную игру не вполне уместно, так как это скорее психологическое упражнение. Лучше попытаться* *«встроить» ее в уже имеющуюся ситуацию знакомства на огоньке-сборе.*

Педагог сначала объясняет, что сейчас он пустит по кругу так называемый конверт откровений. Когда человек будет представляться, ему зададут ряд вопросов. Но один из них нужно вытянуть из конверта. Вопросы, находящиеся в конверте, могут быть серьезными и веселыми. Но есть обязательное условие: нужно непременно ответить на вытянутый вопрос.

***Примечания:***

·  *Педагогу перед началом игры нужно придумать интересные и содержательные вопросы, подразумевающие развернутые ответы. Только в этом случае можно рассчитывать на интересную игру.*

·  *При проведении сбора-знакомства можно сразу, после представления участника группы, задавать вопрос из «конверта откровений», не дожидаясь устных вопросов*.

**ОДЕЯЛО**

Участники делятся на две команды, располагаясь, напротив друг друга. Между ними натянуто одеяло. Его держат вожатые. Из каждой команды к одеялу с разных сторон подсаживаются по одному человеку. Они не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал имя партнера, забирает его к себе в команду. Побеждает команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

***Примечания:***

*Вожатый должен следить за тем, чтобы игра не затянулась и не надоела, т. е. вовремя ее закончить, если дети устали.*

**ЗНАКОМСТВО В ПАРАХ**

Все участники игры распределяются по парам и знакомятся друг с другом. Вопросы для беседы партнеры подбирают сами. Задача участников постараться как можно больше узнать друг о друге.

После окончания беседы каждая пара начинает представляться всем участникам. Партнеры в паре представляют друг друга, как можно подробнее рассказывая о характере и личностных качествах собеседника, а также о его биографии. Группа может задавать вопросы об участнике тому, кто его представляет.

***Примечания:***

*В конце игры можно обменяться мнениями, все ли участники довольны тем, как их представили. Если не все, то они должны объяснить причины своей неудовлетворенности.*

**2. ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ И БЕЗ ПРЕДМЕТОВ**

Различные варианты игр с предметами и без предметов помогут укрепить здоровье, повысить уровень физической подготовки детей, а также сформировать такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность, умение работать коллективно.

Приведенные игры просты в применении, не требуют специального, сложного инвентаря и оборудования, легко и быстро осваиваются как педагогами, так и детьми. Кроме того, большинство игр легко подстроить и видоизменить под любой возраст.

Очень важно учитывать количество детей и их подготовку, так как в лагере могут быть группы детей с различным уровнем подготовки, следовательно, для одних игру можно усложнить, а для других - облегчить.

**БОРОДА**

*Эта игра – разновидность салок в небольших помещениях.*

Чтобы водящему не было слишком просто салить убегающих на ограниченном пространстве, его задачу усложняли: салить он мог только связанными за спиной кистями рук (хотя чаще не связывают руки, а просто держат их за спиной, зажимая кистью одной руки запястье второй, и этой второй рукой салят). Игроки разбегаются по площадке. Водящий пытается схватить или лишь коснуться свободными пальцами кого-нибудь из участников игры. Если ему это удается, то осаленный сменяет его, то есть становится «бородой».

Если водящий расцепит руки, чтобы легче было салить, то это ему не засчитывается. Водящему не разрешается преследовать все время одного и того же игрока. Новому водящему нельзя сразу салить того, кто только что был водящим.

**ВЕЛИКАНЫ И ГНОМЫ**

*Другое название – «Великаны - карлики».* *Эту игру лучше всего проводить в разминке перед спортивными конкурсами.*

Играющие идут колонной по одному. По сигналу педагога (вожатого): «Великаны!» – ходьба на носках, руки вверх; по следующему сигналу – «Гномы!» – ходьба в полуприседе, руки на коленях. Команды даются в любой последовательности, желательно еще перемежать их командой «Обычный шаг!».

*Игра помогает воспитывать внимательность и слух, а также реакцию на команды.*

**ЗАВОДИЛА**

Играющие образуют круг, став лицом к центру. Водящий (вызвавшийся сам или по жребию) отходит в сторону, так как не должен видеть, кого выберут заводилой (затейником). Задача заводилы – показывать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него, повторять остальные играющие: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать, грозить кому-то пальцем и т. д.

Водящего зовут в круг, и он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же «затевает» каждый раз новое движение. После того как при нем сменилось три движения, водящий должен угадать заводилу, но тот старается менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий смотрит не на него. Если водящий назовет ошибочно какого-либо участника заводилой, игра продолжается. Но после трех ошибок водящий уходит из круга, и в это время выбирают нового заводилу (или могут по желанию оставить прежнего). Если водящий угадает заводилу, то меняется с ним ролью. Главное правило: водящему нельзя долго смотреть, не отрываясь, на одного из игроков (предполагаемого заводилу), надо поворачиваться в разные стороны.

**ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

*Эта игра хороша тем, что здесь можно отрабатывать любые движения: от простых до сложных.*

Педагог (вожатый) предлагает играющим выполнять за ним все движения за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено ставить руки на пояс, водящий начинает делать разные движения, а все играющие внимательно выполняют их. Неожиданно водящий выполняет запрещенное движение. Тот из играющих, кто ошибается и выполняет его, делает шаг вперед (или назад) и продолжает игру (либо выбывает из игры).

**ОТРЯД, СМИРНО!**

*Эту игру можно проводить как самостоятельно, так и в разминке, а также ее необязательно проводить стоя на месте.*

Ведущий подает различные команды. Нужно выполнять те из них, перед которыми будет сказано слово «отряд» (например, «Отряд, налево!» – надо выполнять, а просто «Налево!» – выполнять не следует).

Ошибающиеся делают шаг вперед (если играют в шеренгах), но остаются в игре, или просто подсчитывается количество ошибок. В конце игры отмечаются самые внимательные и самые невнимательные.

**НЕВИДИМКИ**

*Эта игра хороша, когда надо отвести детей на какое-либо общелагерное мероприятие.*

Все дети — это привидения. Они должны идти за педагогом (вожатым), не издавая ни одного звука. Кого педагог (вожатый) слышит шум, оборачивается и называет имя нарушившего правила игры (этот игрок «записывает» штрафное очко).

Дети могут делать различные движения, но замирать, когда педагог (вожатый) оборачивается и смотрит на них (невидимки невидимы, пока не шумят и не двигаются). И, конечно же, нельзя обгонять ведущего, такие дети сразу становятся видимыми, потому что попадают в поле зрения педагога. Кто дойдет, не получив ни одного «штрафного» очка, тот и будет победителем.

**ПЕРЕТЯГИВАНИЕ**

*Игра способствует развитию ловкости и силы.*

Двое соревнующихся становятся спиной друг к другу, сцепившись локтями. Они стремятся перетянуть друг друга через определенную границу (линию). Кто из трех раз побеждает дважды, тот выигрывает.

**ПОВТОРИ-КА**

*Игра развивает память и воображение.*

Один из играющих показывает движениями какого-либо зверя, например зайчика. Следующий повторяет движения зайчика и от себя прибавляет движения другого животного – лисы. И так каждый следующий игрок, выполнив движения всех показанных ранее животных, прибавляет от себя еще одно, новое. Список зверей растет. Побеждает тот, у кого лучшая память и воображение.

**ПЯТНАШКИ НА СТОЛЕ**

*Вариант известной подвижной игры «Пятнашки» в небольшом помещении, где невозможно передвижение игроков.*

Один игрок кладет руки на стол, ладонями вверх. Другой – быстрым движением (лучше из под стола) старается коснуться ладонями ладоней товарища. Тот отдергивает руки. Так играют, меняясь ролями «пятнашек», по очереди. Выигрывает сумевший большее число раз «осалить» ладони противника.

**СОСЕД,** **ПОДНИМИ РУКУ**

*Похожая игра – «Я – это не я, а мой сосед справа». Играют установленное время. Выигрывают игроки, которые ни разу не были водящими.*

Игроки образуют круг (можно стоять, можно сидеть). Выбирается (по жребию) водящий. Он становится внутри круга. Водящий ходит по кругу внутри его и, останавливаясь напротив любого игрока, говорит: «Руки вверх!» Этот игрок продолжает стоять (или сидеть), а оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую (правила можно и поменять и поднимать руки наоборот). Игрок, который поднял не ту руку или вообще не поднял, меняется ролью с водящим. Игрок считается проигравшим, если поднял не ту руку или попытался поднять ее. Водящий должен точно остановиться напротив игрока, которому отдает команду «Руки вверх!», иначе команда его не исполняется.

**ТЕНЬ**

*Эта игра хороша для разминки и для небольших двух-трех минутных физкультминуток.*

Игроки строятся парами – один впереди, другой сзади на шаг от первого. Один ребенок выполняет разные движения, другой копирует их (превращается в его тень), через некоторое время дети меняются. Выбирается самая удачная пара. Многое зависит от показывающего игрока.

**ТРИ ДВИЖЕНИЯ**

*Игра подходит для разминки, проведения игровых пауз с целью активизации внимания, снятия напряжения и усталости при проведении крупных массовых мероприятиях.*

Ведущий обращается к играющим: «Запомните три движения, которые я вам покажу» *(показывает три упражнения)*. Игроки повторяют и запоминают номер каждого из них. Затем начинается сама игра, ведущий показывает одно упражнение, а называет номер другого. Игроки должны выполнять то упражнение, которое соответствует названному, а не то, которое показывает ведущий.

***Примечания:***

*Эту игру легко усложнить и запоминать не три, а большее количество движений и упражнений.*

**УГАДАЙ, КТО?**

*Развивается быстрота реакции.*

Играющие становятся полукругом, а водящий – спиной к ним, держа одну руку за спиной. Играющие подходят по очереди к водящему, дотрагиваются до его руки и быстро возвращаются на свое место. Водящий, отсчитав вслух до трех, поворачивается лицом к играющим и старается по положению тела, выражению лица угадать, кто к нему подходил. Если водящий угадал, он меняется местом с опознанным участником и игра продолжается.

**УДЕРЖИСЬ!**

*Развиваются физические качества играющих.*

Двое ребят становятся один против другого на расстоянии полушага, носки и пятки вместе, руки согнуты перед грудью ладонями вперед. В этом положении легкими толчками ладоней надо заставить партнера потерять равновесие. Тот, кто сдвинется с места, сойдет с него хотя бы одной ногой, проигрывает. Игру можно усложнить и стоять на одной ноге.

**УЗНАЙ ПО СТУКУ**

*Игру можно проводить как в помещении, так и на открытой площадке, на улице.*

Участники образуют большой круг. Организатор игры кладет в середину площадки или игрового помещения 2 камня. Играющие рассчитываются по порядку номеров. Выбирается водящий, он становится в середину круга. Водящему завязывают глаза. Организатор игры предлагает одному из детей подойти к водящему. Подошедший берет водящего за руку, поворачивает его несколько раз кругом, водит по площадке (помещению), чтобы он потерял ориентировку. Водящий показывает пальцем на одного из находящихся в кругу и вызывает его к себе. Вызванный берет камни в руки и выстукивает ими и свой номер. Водящий должен отгадать, кто подходил к нему. Если ему это удастся, то он меняется с ним местом, в противном случае выполняет задание играющих (танцует, отгадывает загадку и др.). После выполнения задания он выбирает нового водящего. Лучшими водящими считаются те, кто сумел быстрее отгадать того, кто подходил к нему.

**ХЛОПКИ**

*Эту игру хорошо проводить в разминке или добавлять ее в другие игры.*

Ведущий договаривается с игроками, что когда он называет, например, цифру 5 (или любое другое слово), все игроки должны хлопнуть в ладоши.

В разминке, делая под счет упражнения можно случайно сказать «пять», или во время игры. Кто не хлопнет (забудет или отвлечется) получает одно очко штрафа, который в конце игры надо будет отработать каким-нибудь образом (спеть, загадать загадку, рассказать смешную историю и т. д.)

**Я – ЭТО НЕ Я, А МОЙ СОСЕД СПРАВА**

*Очень хорошая игра для развития внимания.*

Игроки образуют замкнутый круг и садятся на пол (на землю, на траву, на стулья). Одно место оставляют свободным. Игрок, сидящий слева от свободного места, называет имя любого игрока, приглашая, его к себе в соседи. Приглашенный остается на своем месте, а на свободное место идет сидящий справа от вызванного, и так до конца игры.

Кто ошибается, дает фант и сразу же должен выполнить предложенное ему задание: попрыгать на одной ноге, сплясать, отгадать загадку, сказать скороговорку и т. п. Выигрывают игроки, которые ни разу не ошиблись.

Даже попытка встать считается ошибкой. Назвавший имя считает вслед за этим, например, до трех. Не успевший встать на этот счет получает штрафное очко и дает фант.

**ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ**

**БЫСТРО ВОЗЬМИ**

Все играющие образуют круг. По кругу поставлены различные предметы (кубики, мячи, кегли и др.), которых на два три меньше, чем играющих. При команде организатора игры: «Быстр возьми!», каждый играющий должен быстро взять предмет поднять его над головой. Тот, кто не успел взять предмет, проиграл.

Можно ходить по кругу, можно делать различные упражнения до команды «Быстро возьми!». Играть можно до последнего игрока (постепенно убирая предметы, по мере выбывания участников).

**ВЫДУЙ ШАРИК ИЗ ЧАШКИ**

*Игра хороша для проведения в помещении (при плохой погоде и небольшом игровом пространстве).*

В чашку кладут шарик от [настольного тенниса](https://pandia.ru/text/category/nastolmznij_tennis/). Детям по очереди предлагается сделать глубокий вдох, наклонится над чашкой и дунуть в нее так сильно, чтобы шарик вылетел из чашки.

**ВЫТАЩИ ВЕРЕВКУ**

*Игра способствует развитию внимания, ловкости и реакции.*

Ha игровой площадке стоят стулья спинками друг к другу (можно поставить вплотную, а можно на расстоянии 1-2 м, в зависимости от длины веревочки). Под ними лежит веревка. На стулья садятся двое детей. По звуковому сигналу игрок старается, как можно быстрее нагнуться и вытащить веревку. Кто быстрее тот, и победитель. Победитель остается, а проигравшего заменяет другой игрок.

**ГДЕ ПОЗВОНИЛИ?**

*Игра способствует развитию и концентрации внимания и слуха.*

Игроки образуют круг, стоящий в середине закрывает глаза и один из сидящих (стоящих) по кругу по назначению педагога получает звонок и звонит. Отгадывающий должен, не раскрывая глаз, указывать направление, откуда слышится звук. Если ребенок определяет направление правильно, то тот, у кого был звонок, поднимает его и показывает отгадавшему; если ребенок не отгадал, то он отгадывает снова.

Чтобы немного сбить водящего с толка, сначала хором можно произнести стишок:

*Мы резвились, сбились с ног,*

*Вот уселись мы в кружок.*

*Угадай-ка, будь так мил,*

*Кто в звоночек позвонил.*

После этого раздается звонок, и водящий отгадывает направление звука.

Другой вариант этой игры — «Узнай по голосу». Все то же самое, только водящий должен узнать по голосу, кто его позвал. Здесь можно прочитать другое четверостишие:

*Мы немного порезвились,*

*По местам все разместились.*

*Ты загадку отгадай,*

*Кто тебя назвал, узнай!*

**ГДЕ ПОСТУЧАЛИ?**

*Эта игра малой подвижности для небольших помещений*.

Игроки садятся на стулья, расставленные по кругу (можно сидеть и на полу). Выбирается водящий. Он выходит на середине круга, и ему завязывают глаза. Остальные участники игры должны сидеть абсолютно тихо.

Ведущий обходит бесшумно круг позади детей, останавливается возле кого-либо из сидящих и стучит палочкой о спинку стула, а затем прячет палочку за его спиной, чтобы ее не было видно.

Потом он тихонько отходит в сторону и говорит: «Пора!» Стоящий в кругу должен отгадать, где постучали, подойти к тому, у кого спрятана палочка. Отгадав правильно, водящий садится на место того игрока, у которого была палочка, а тот становится водящим.

Если же водящий ошибся, то игра повторяется с ним же. Если он не отгадает и во второй раз, выбирается другой водящий, и игра продолжается.

**ДАЙ КРОЛИКУ МОРКОВКУ**

*Для игры нужна мишень (щиток на подставке), на которой нарисована голова кролика.*

Играющий становится в 4-5 шагах от мишени, ему завязывают глаза и дают в руки морковку. Игрок должен подойти к кролику и дать ему морковку. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

**ИСПЫТАНИЕ СИЛЫ РУК**

*Игра способствует развитию физических навыков.*

Задача игроков — стоя лицом друг к другу, ноги врозь, держать вытянутыми руками палку (80 см длиной) параллельно пола за концы. Каждый старается перевести палку в вертикальное положение, поднимая правую руку и опуская левую (или наоборот, смотря по условию). Тот, кому это удается, побеждает. Нельзя сгибать руки, приседать, поворачиваться туловище.

*Другой вариант игры* (*с использованием круглой палки длиной около 1м)*.

Состязаются два игрока. Они становятся лицом друг к другу на расстоянии около полуметра, берут в руки палку и поднимают ее над головами.

По сигналу опускают палку вниз, стараясь, чтобы она не прокручивалась в их руках. Тот, в чьих ладонях она повернулась, считается проигравшим. Победитель испытывает свои силы с другими игроками.

На палку желательно нанести отметки, чтобы было видно, как она прокручивается. До начала игры можно договориться, не сгибать ноги и не отрывать их от земли. Надо следить за тем, чтобы палка опускалась плавно.

**КОЛЕЧКО**

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают (или скрепляют скотчем). Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3-4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». Последнее слово служит сигналом для игроков. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить.

**КТО БЫСТРЕЕ ДОЙДЕТ ДО СЕРЕДИНЫ**

*Игра способствует развитию физических качеств.*

Для игры используют шнур длиной 4-5 м на обоих его концах имеются палочки (длина 20-25 см, диаметр 2,5-3 м). Середина шнура обозначается цветной ленточкой или картонной бабочкой. Двое играющих по сигналу наматывают шнур. Кто раньше дойдет до середины, тот и выигрывает.

**ЛОШАДКИ**

*Игра способствует развитию физических качеств.*

На пару игроков надевается «упряжка» (пояса связанные веревкой, канатом или чем-нибудь подобным, главное, чтобы пояса сильно не терли). Эти игроки представляют своеобразного «Тянитолкая», они встают спиной друг к другу и тянут в противоположных направлениях, кто первый достанет до определенного предмета (мяча, мешочка и т. п.), тот и победил.

**ЛЯГУШАТА**

*Игра может быть использована в сценарии праздника «День Нептуна».*

Из кубиков по количеству играющих выкладывается круг. Дети изображают лягушек. Каждый ребенок становится перед кубиком (это его кочка), ноги слегка расставлены, руки за спиной. В центре круга водящий – Водяной. Лягушонок, к которому быстро подходит Водяной, приседает и кладет руки на кубик, защищая свою кочку.

Если водящий успеет первым дотронуться до предмета, то проигравший получает штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое время игра останавливается, подсчитывается количество очков и назначается другой водящий. Другой вариант игры: вместо кубиков кладется мешочек или что-либо подобное, на что можно прыгнуть. Задача лягушат - прыгнуть на кочку (на предмет), чтобы его не успел выдернуть Водяной.

**НАЙДИ И САДИСЬ**

*Игра способствует выработке навыка работы в команде.*

Играют две команды. Одна из команд (по жребию) прячет какой-нибудь (лучше небольшой) предмет. В то время как игроки другой стоят спиной к ней с закрытыми глазами. Как только предмет спрятан, подается сигнал, и отвернувшаяся команда начинает искать спрятанный предмет.

Если за установленное время (1-2 мин) предмет будет найден, то игроки, искавшие его, садятся на спины игроков, прятавших предмет (каждый только на своего напарника), и те везут их на спине заранее оговоренное расстояние (конечно же, наказания можно придумать совершенно разные).

Если предмет не будет найден за установленное время, то игроки, искавшие предмет, несут на спине своих соперников. Затем прячет предмет другая команда.

Выигрывает команда, игроки которой чаще и быстрее находили спрятанный предмет.

*Подсматривать, куда прячут предмет, запрещено. В противном случае игрок выходит из игры.*

**СОРЕВНОВАНИЯ ЛОВКИХ**

*Игра способствует развитию физических навыков.*

На столик или табуретку ставят маленькую кеглю или небольшую фигурку, кубик, мячик и т. п. В игре участвуют три человека. Один из них находится в шаге от стола, а двое – сбоку. У игроков, стоящих по бокам, в руках концы двухметрового шнура, в середине которого петля (которая легко затягивается, если оба игрока потянут за веревочку). Эта петля находится в 15-20 см от предмета.

Подается сигнал «Внимание, игра началась!». Игроки следят друг за другом. Стоящий около столика выбирает момент, быстрым движением продевает руку через петлю, хватает предмет и выдергивает руку обратно.

Двое других стараются в этот момент успеть затянуть петлю, чтобы в нее попала рука первого игрока. Каждому дается одна – две попытки. После чего игроки меняются ролями. Тот, кто сумеет выполнить задание, становится победителем.

**ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИГРЫ**

Фольклор – не только величайшее культурное наследие прошлого, но и действенное средство всестороннего развития личности. Современные исследователи полагают, что с погружения ребёнка в стихию фольклора закладывается тот фундамент, на котором впоследствии формируются эстетические и нравственные идеалы. Здесь, вероятно, кроются истоки того, что принято называть «этническим самосознанием», или «национальным характером».

Совместные игры, забавы признаются необходимыми для правильного развития личности ребёнка. Исследования последних лет показали, что у современных детей сохраняется огромная потребность в фольклоре, как особой форме выражения. Детский фольклор живёт всегда и является важнейшим инструментом межличностного общения детей в коллективе.

Игровой фольклор, народные игры сами напрашиваются в помощь организации детского досуга. Трудно найти другой материал, столь же близкий детям по духу и одновременно содержащий столько же возможностей для разнообразных форм работы по воспитанию самых разных качеств и умений. Именно в фольклорных играх ребята становятся не только потребителями досуга, но и активными организаторами игровой деятельности детей разного возраста. Игровой фольклор рассчитан на соучастие, на стирание границ между «зрителями» и «артистами», поэтому, организуя досуг детей с использованием фольклорных игр, можно эффективнее [вовлекать](https://pandia.ru/text/category/vovlechenie/) в процесс всё новых участников. «Детский возраст любит беззатейные, нехитрые игры: но в них скрывается или получение или выражение их возраста».

Далее предлагается подборка некоторых народных игр. Ведущий может проводить игры в образе скомороха в шутливой народной стилистике. В процессе ведения игры и общения с ребятами ведущий может включать рифмованные тексты, которые могут придать действию и образу организатора весёлый настрой, легкость речевых характеристик.

**БАБКИ**

*Игры в бабки бытуют на Руси уже около полутора тысяч лет.*

*Традиционно бабки изготавливали из специально обработанных костей нижних надкопытных суставов коров и свиней. Сейчас бабки изготавливают из дерева.*

*Игры с бабками доступны для детей начиная с младшего школьного возраста. Количество играющих – от 2 до 4 человек. Для игры требуется ровная площадка (утрамбованная земля, спортзал) и около 16 деревянных бабок (12 бабок и 4 бабки-биты).*

**Ведущий:**Девочки и мальчики,

Тренируйте пальчики,

Тренируйте ручки!

Видите штучки?

Бабками называются.

На пол расставляются,

В них битой кидают –

Меткость развивают!

Самый меткий – чемпион,

Если выиграет он.

Вот идёт один шпион!

По шпиону битой – бах! –

Голова его в кустах!

Вот втроём идут гуськом.

Ну-ка, крайнего собьём:

Бах! – и в этого попали,

Остальные убежали.

А вот втроём стоят «гнездом».

В троих попадём –

«Гнездо» разнесём!

Вот и победили! Вот и ладушки!

Игра хорошая: бабки-бабушки!

**Задания:**

1. Поставить бабку на землю и сбить битой с определённого расстояния.

2. Поставить три бабки гуськом и сбить только последнюю.

3. Поставить три бабки вместе («гнездо») и сбить его.

**БЛОШКИ**

*Игры с «блошками» доступны для детей разного возраста. Количество играющих – от 2 до 5 человек. Для игры нужна ровная поверхность (стол, пол, жёсткий ковёр и сами «блошки» - небольшие деревянные детальки).*

**Ведущий:**Ну-ка, дружно ребятишки,

Поиграем с вами в блошки!

Игра простая – вот какая:

*(Следуют пояснения в прозе).*

По порядку рассчитаемся,

Считалкой посчитаемся.

*(Определяется очерёдность игроков)*

Ну-ка, блошка, прыг-прыг.

Догони другую вмиг!

Мало блох поймаешь.

Значит проиграешь.

А поймаешь много,

То тебе дорога

Прямо в победители –

Блохопохитители

Блохоуловители.

*(Поясняются в прозе варианты игры)*

**Задания**

1. Нажать так, чтобы «блошка» отпрыгнула как можно дальше.

2. Нажать так, чтобы «блошка» перевернулась на другую сторону.

**Ход игры**

Перед игрой каждый участник берёт себе одну «блошку». Очерёдность определяется любым способом. Всего «блошек» может быть 30 штук. Первый из игроков берёт в ладони оставшиеся «блошки» и, держа на небольшом расстоянии от поверхности, высыпает их на неё. Своей «блошкой» нажимает на любую так, чтобы та при отскоке запрыгнула ещё на одну «блошку». Если это удалось, то игрок забирает «блошки» себе и продолжает игру. Если нет, передаёт ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто наберёт больше «блошек».

**МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА**

*Игры подобного типа существуют с давних времён. «Калечина-малечина» – это деревянная палочка, с которой проделываются разные упражнения.*

**Задания**

1. Удерживать палочку вертикально на одном из пальцев, ладони, на тыльной стороне ладони, запястье, локте, носке ноги, колене и т. д.

2. Удерживая палочку, присесть.

3. Удерживая палочку, идти, бежать в указанном направлении.

4. Перебрасывать палку с ладони на ладонь.

**Ведущий:**Если делать нечего,

В малечину-калечину

Надо срочно поиграть,

Чтобы пальчики размять.

Чтобы ловким стать и быстрым,

Чтобы стать потом министром!

*(Следует показ способов игры, предметов игрового комплекта и пояснение).*

**Ход игры**

Все играющие берут по «малечине» и по команде ведущего ставят её на указательный палец правой руки. Ведущий говорит: «Малечина-калечина, сколько часов до вечера?» – и начинает отсчёт до 10. Все пытаются удержать палочку, балансируя ею в вертикальном положении, не поддерживая другой рукой (когда палочка падает, её необходимо подхватить). Кто не смог продержать палочку до 10, выходит из игры. Остальным даётся задание поставить «малечину» на средний палец, безымянный, указательный и т. д.

Игра продолжается, пока не останется один игрок. Он и считается победителем. В элементы игры могут войти такие задания:

-  кто дольше продержит «малечину»;

-  кто сможет пройти с ней наибольшее расстояние;

-  кто большее количество раз перекинет её с ладони на ладонь.

**НАКИДУШКА**

*Это забава для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. «Накидушка» – это деталька с отверстиями и привязанным к ней шариком.*

**Задания**

1. Подкинуть шарик так, чтобы он попал в одно из отверстий.

2. Попасть шариком в заданное отверстие.

3. Кто за ограниченное время попадёт в заданное отверстие максимальное количество раз.

**Ведущий:**Мальчишки и девчушки,

Поиграем в накидушки!

Не знаете игру?

Ой, со смеху умру!

Ну, чего же тут не знать?

Начинаю объяснять.

*(Следует объяснение некоторых деталей игры)*

Берём в ручки эти штучки

Вьются шарики, как комарики.

Шарик на лямке

Хочет прыгнуть в ямки.

Если в ямку попадёшь,

То с победою пойдёшь!

*(Следуют добавочные пояснения)*

**ЧИЖИК**

*Старинная народная игра, известная в России повсеместно. Игры с «чижами» (палочками с заострённым концом) доступна для детей, начиная с младшего школьного возраста. Количество играющих от 4 до 10 человек. Игра предназначена для открытых площадок, просторных помещений.*

**Задания**

1. Положить на землю чиж, стукнуть по его концу битой, чтобы он отлетел.

2. Положить на землю чиж, стукнуть его битой и затем подбить его в воздухе битой.

**Ведущий:**Смелей, девчонки!

Смелей, мальчонки!

Ко мне подойдите,

Играть помогите.

Игрушки перед вами,

Вот перед глазами:

Чижик круглый и квадратный,

Посмотрите-ка, ребята!

Для чижа есть бита –

Она всегда сердита!

Бьёт по чижику,

Бьёт по пыжику,

Но тихонько, но легонько

Не больно совсем.

Назвали деревяшку чижом потому,

Что она как пташка порхает по всему

Вот этому простору, у нас над головой.

Ну, хватит разговоров, займёмся - ка игрой!

*(Поясняет дальнейшие действия игроков и условия)*

*Чиж кладут в центр квадрата или круга диаметром 1 метр. Один из играющих – бьющий, который выбирается любым способом по жребию. Битой ударяет по заострённому концу чижа так, чтобы он взлетел. Пока жиж в воздухе, его надо ударить битой ещё раз, стараясь отбить как можно дальше от квадрата (круга). Остальные стремятся поймать чиж на лету. Кто поймал, сменяет бьющего. Если это никому не удалось и чиж упал на землю, то любой из тех, кто ловит, поднимает чиж с земли и с этого же места бросает в квадрат (круг).Попал – получает право бить. Лучший игрок тот, кто дольше был бьющим.*

*Те, кто ловят, должны стоять от квадрата на расстоянии не менее 3-х метров (для безопасности). Если бьющий не подбил в воздухе чиж, то он не может повторить удар с земли.*

**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА**

*Игра весенне-летнего цикла. Количество играющих не ограничено, но должно соответствовать размерам игровой площадки. Игра имеет несколько вариантов проведения:*

1). Играющие делятся *(любым способом)*на две команды. Первая команда образует круг, взявшись за руки, вторая – «змейку». На игровой припев первая команда – «золотые ворота» поднимают руки вверх (воротцами), а вторая команда («змейка») во главе с ведущим пробегают через все воротца. На окончание припева игроки первой команды опускают руки, кто из второй команды («змейки») остался в кругу, встают в круг и образуют воротца, «змейка» продолжает своё движение. Игра заканчивается, когда в «змейке» остаётся 1-2 человека (победители). Затем команды меняются местами и игра продолжается.

**Игровой припев:**

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда:*

*Первый раз прощается.*

*Второй раз запрещается,*

*Ну а в третий раз*

*Не пропустим вас!*

2). Одна пара играющих берётся за руки и поднимает их вверх, образуя воротца. Ведущие заранее договариваются, какие возьмут себе названия: например, один называет себя «солнечный зайчик», другой – «улыбка».

Остальные участники игры выстраиваются друг за другом, взявшись за руки, проходят под игровой припев в «ворота» *(игровой припев аналогичный).*

На последнем слове игрового припева ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!» Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь – солнечный зайчик или улыбку?» Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, встаёт за спину ведущего и кладёт руки ему на плечи или на пояс.

То же происходит с другими участниками. Таким образом, играющие делятся на две команды и меряются силой, перетягиваясь, и проверяя, кто победит: «Солнечный зайчик» или «Улыбка».

**ГОРЕЛКИ**

*Время проведения игры – весна, лето, осень. Минимальное число участников – девять человек.*

Сначала по считалке выбирают «столб». Это галящий (горельщик).

Он стоит впереди всех, примерно в двух метрах. Не оглядывается. Сзади строятся пары, которые хором поют или проговаривают игровой припев.

**Игровой припев:**

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо –*

*Птички летят,*

*Колокольчики звенят.*

«Столб» обязан посмотреть вверх. Воспользовавшись этим, последняя пара разъединяет руки и – один справа, другой слева – бегут вдоль колонный вперёд. На последнем слове они стараются соединиться в пару, взявшись за руки впереди галящего. Он мешает этому, старается коснуться участников рукой. Ловит. Теперь пойманный становится вперёди.

Если эту пару не удалось разлучить, то под те же слова бежит следующая.

**ЦВЕТЫ**

*Игра способствует развитию внимания, реакции, физических качеств.*

Каждый играющий выбирает себе название цветка (роза, лилия, нарцисс и др.) Одно и то же название не может быть у нескольких участников.

По жребию выбранный цветок – например, роза, – начинает игру. Роза вызывает какой-нибудь цветок, скажем, мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Когда ему грозит опасность, мак называет другой цветок, который его сменяет. Пойманный может включать своё имя и снова включаться в игру.

Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

**Список рекомендуемой литературы**

1.  Коммуникативный тренинг для школьников: [методические рекомендации](https://pandia.ru/text/category/metodicheskie_rekomendatcii/) для студентов пединститута /авт.-сост.: Н. II. Аникеева. – Новосибирск: НГПП, 1991.

2.  Народные праздники Зауралья, книга II: Традиционная народная культура Курганской области (русские календарно-обрядовые праздники в рассказах и песнях старожилов Зауралья) /Автор - сост. . – Куртамыш: ГУП «Куртамышская типография», 2008. – 739с. +32 цв. с.

3.  Опарина, руководство культурно-досуговой деятельностью школьников / //библиотека журнала «Директор школы». – М.: Сентябрь, 2007. – 192с.

4.  Подвижные игры: 1-4 классы /автор – сост. . – М.: ВАКО, 2007.

5.  Полная энциклопедия быта русского народа, II том /сост. Иван Панкеев. – М.: «ОЛМА-ПРЕСС», 1998. – 360 с.

6.  Русский фольклор /сост. и примеч. В. Аникина. – М.: Худож. лит., 1986. – 367 с.

7.  Черноскутова, календарь и дети, часть 3 /. – Екатеринбург, 1998. – 57с.

РЕКЛАМА