

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
ДЛЯ УЧАСТНИКОВ МАСТЕРСКОЙ

«ИГРО-ПЛАСТИКА»

Проект Фабрика народного творчества «Второе дыхание»



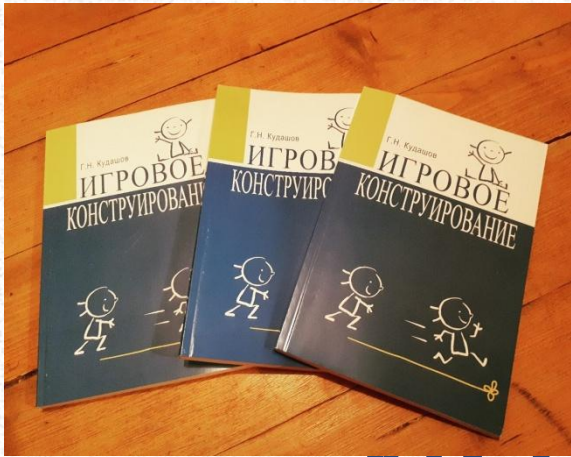
Кудашов Григорий Николаевич



- кандидат педагогических наук, доцент института психологии и педагогики ТюмГУ
- директор АНО «Центр социального творчества и туризма «Искра»
- директор компании «KUDA-GAME»
- тренер авторского агентства «Новые социальные и педагогические технологии» (сайт «НСПТ»)
- автор книг «Игровое конструирование» и др. («ЛИТРЕС»)
- руководитель проекта «Семейный СП-love»



@kudagame



WWW.COM/KUDASHOVGAME



Почему игра?

- «Ребенок любит свою игру не за то, что она легкая, а за то, что она трудная»
(Бенджамин Спок)
- «Ты развиваешься только тогда, когда играешь с более сильным соперником»
(Основа Шахмат, 1655 год)
- «Человек бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» (Фридрих Шиллер)



Что такое игра?

- «Работа - это то, что человек обязан делать, а Игра - то, чего он делать не обязан»

(Марк Твен «Том Сойер»)

- «Игра - высшая форма исследования»

(Альберт Эйнштейн)

- «Играть - это производить опыты со случаем»

(Новалис)



Признаки игры по Й.Хейзинга

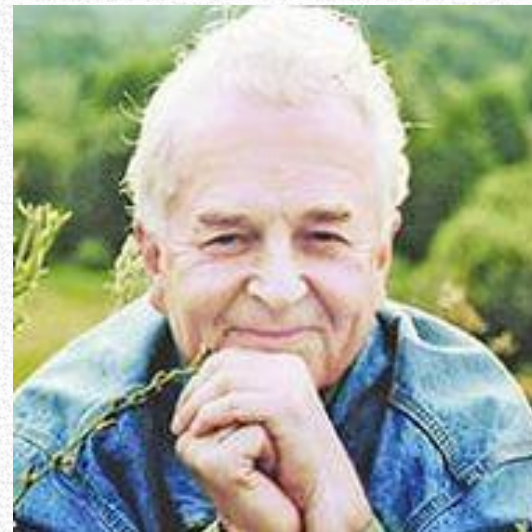
Homo sapiens (ч-к разумный) - Homo faber (ч-к-созидающий) - Homo ludens (ч-к игра)

- игра - свободное действие;
- игра не есть «обыденная» жизнь;
- игра всегда «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени;
- игра - это всегда напряжение;
- каждая игра имеет свои правила, которые обязательны для выполнения;
- играющие создают новое сообщество.



Признаки игры (по С.А.Шмакову)

- свободная деятельность – только по желанию, ради удовольствия от самого процесса, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, импровизационный характер игры («поле творчества»);
- эмоциональность, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил.



Ключевые понятия

- **Иг-Ра**

«Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть» (*Бернард Шоу*)

- **Игротехника**

«В случае игры симметрия
предопределена»

(*Клод Леви-Строс*)

(пример – «Угадай слово»)

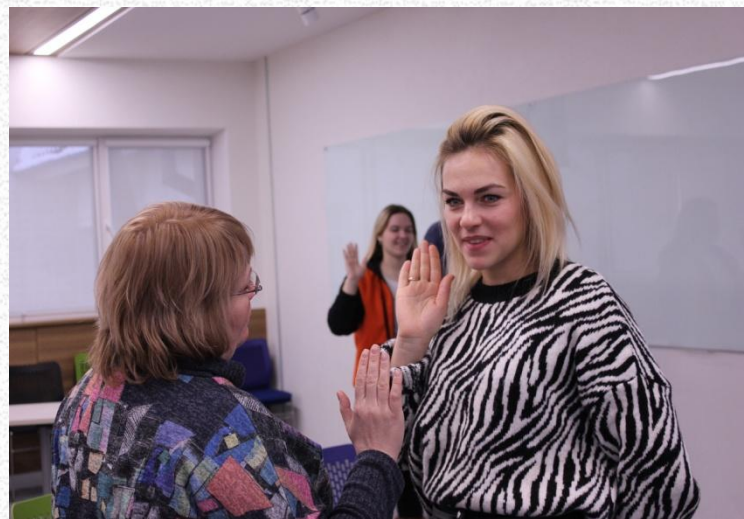
- **Игровое конструирование**

«Люди никогда не обнаруживали
большого остроумия, чем в
изобретении игры» (*Лейбниц*)



Метод оптимального соотношения формы и содержания - «Пинг-Понг»

- «Экспресс-пресс-конференция»
- «Я такой»
- «Мне кажется, что ты...»
- «Веришь ли ты ...?»
- «Экспромт-блеф-клуб»
- «Общее дело»
- «Эрудит-пинг-понг»
- «Креатив-пинг-понг»



Метод оптимального соотношения формы и содержания - «Сказкотворчество»

- Сочиняем сказку
- Именная сказка
- Алфавитная сказка
- По одному слову
- Запрещённая буква
- Сказка наоборот
- Тайное слово



Метод оптимального соотношения формы и содержания – Игры в кругу

с «горячей картошкой»

Деревья. Кусты. Цветы.

Овощи. Фрукты. Ягоды. + **«ЗЭП. ЗИП. БОБ»**

По странам и континентам

Гении

Ассоциации

Слоги

Рифмы

3 одинаковые буквы

Запрещённая буква

...



- Метод оптимального соотношения формы и содержания +
- Метод ведущего атрибута +
- Метод изменения количества и качества отдельных элементов игры

- «Добль»
- «Фрукто-10»
- «Странометр»
- «Мемо»



«Каркассон»!!!



Метод изменения количества и качества отдельных элементов игры -

Футбол

- Один мяч круглой формы
- Двое ворот
- Ворота стоят
- Прямоугольное поле
- Две команды по 11 чел.
- Два тайма по 45 минут
- ...



Метод изменения количества и качества отдельных элементов игры –

«4 БУКВЫ»

- Пять букв
- Быки и коровы
- На английском
- Словосочетание
- Перестрелка
- Турнир!!!
- ...



Метод объединения разных форм

- «Воображаемая экскурсия»
- «Интеллект-лотерея»
- «Любопытная стрелка»
- ...

Контакты:

-  @kudagame

- vk.com/kudagame

- vk.com/splove72

- тел. +7 (922) 399 77 33



ИСКРА
центр социального
творчества и туризма