

# Учет возрастных особенностей подростков при организации игровой деятельности

# Характерные черты подростков:

- ▶ Принадлежность к «компании» - «свой- чужой»
- ▶ Равнение на кумира (героя) - реального и персонажа художественного произведения, Интернет- героя
- ▶ Подверженность влиянию, зависимость от оценки окружающих
- ▶ Раздражительность, конфликтность
- ▶ Тревожность, недоверие взрослым

## 4 доминанты поведения подростков (Л.С. Выготский)

- ▶ • «эгоцентрическая» — интерес к собственной личности
- ▶ • «доминанта дали» — установка на большие масштабы
- ▶ • «доминанта усилия» — тяга к волевому напряжению, к сопротивлению (упрямство, протест)
- ▶ • «доминанта романтики» — стремление к риску, героизму, к неизвестному,
- ▶ к приключениям

# Игры, наиболее отвечающие потребностям подростков

- ▶ Игры, связанные с демонстрацией особой силы, ловкости, изобретательности.

*Для мальчиков - силовые игры и состязания, в том числе - народные. Состязания в меткости, выносливости, борьба, залезание на высокий объект.*

- ▶ Эстафеты с интенсивным характером

*со сложными спортивными физическими движениями, с использованием сложного спортивного инвентаря. в том числе эстафеты на местности, военизированные, связанные с преодолением например, полосы препятствий.*

# Игры, наиболее отвечающие потребностям подростков

- ▶ **Игры-поединки** Среди младших подростков (10-12 лет) - поединки эрудитов, для старших(13-15) - поединки «силачей».
- ▶ **Командные соревнования** *Очень важно, чтобы команды были сформированы из членов «своих» для подростков компаний, а капитанами были их лидеры.*
- ▶ **Квесты**

# Приключение - ведущий мотив в игровых программах

Сюжет театрализованных игровых программ должен быть связан с опасностью, проявлением героического, разгадкой тайны.

Часто игровыми персонажами становятся герои фантастических произведений, а сюжет заимствован из фильмов про «супергероев».