

Что такое игра?



Представить себе летний оздоровительный лагерь без игр, забав, развлечений просто невозможно.

- Ребенок в каждом возрасте видит игру по-своему и придает ей огромное значение. Опыт детских оздоровительных лагерей показывает, что использование игровых форм в организации праздников и просто подвижные игры в лесу, на поляне, во время купания поднимают настроение детей, снимают напряжение, уменьшается количество отрицательных поступков со стороны детей.
- Для того чтобы правильно организовать, «поставить» игру, у вожатого должна быть соответствующая подготовка и он всегда должен помнить, что такое игра.
- Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, спорта.
- Игра - очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет собой большую ценность в воспитательной работе с детьми.
- Игра — полезное средство воспитания детей и подростков. Она всегда целенаправленна и характеризуется многообразием целевых установок и мотивированных действий. Игровая деятельность имеет много общего с трудом, особенно в детском возрасте. Но в процессе игры человек не создает материальных ценностей для удовлетворения жизненных потребностей.



Дети любят и хотят играть, поэтому вожатый должен в совершенстве владеть методикой проведения различных игр.

- Перед началом проведения игр вожатый должен составить план, во что он будет играть. Продумав заранее ход игры, определите место, время, необходимый инвентарь, возможных участников и помощников. Учитывайте возраст и пол, количество участников. Не спешите вводить все новые и новые игры: достаточно 2-3 новых игр в неделю. Начинайте с простых, но интересных.
- Вожатый должен всегда иметь при себе «шпаргалку» с играми, чтобы в нужный момент (в случае перемены плана, появлении свободного времени и т.п.) предложить ребятам новую игру. Организатору не мешает иметь сборники игр. Их можно купить или составить самому. Некоторые игры, если в них долго не играть, забываются.
- Удобно составить для себя игротеку с играми, записанными на карточки. (Такую игротеку можно брать с собой для работы). Вожатому удобнее будет работать, если он не только будет пополнять игротеку, но и комментировать записанные уже игры, по возможности, вносить какие-либо изменения или создавать новые игры на основе старых.



Предлагая ребятам новую игру, надо ее объяснить. Лучше это сделать в кругу, причем объясняющему стоять лучше на линии круга, а не в центре, чтобы половина слушающих не оказалась за спиной говорящего.

Порядок объяснения игры рекомендуется следующий:

- название игры и краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего разведчика);
- каковы роли играющих, их исходное положение;
- ход игры и цели, к которым стремятся играющие;
- чем заканчивается игра;
- правила, которые в конце объяснения игры надо четко сформулировать, чтобы все их твердо запомнили.

Спросите, все ли понятно в игре ее будущим участникам, покажите при необходимости отдельные моменты и приемы игры, договоритесь о сигналах начала и остановки игры (свисток, словесная команда, взмах флажком или рукой, начало или прекращение музыкального сопровождения и др.).



- **Водящего**, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами: по собственному желанию одного из играющих; по выбору большинства; по назначению руководителя; по жребию или считалке; по результатам предыдущей игры (если заранее договорились, что выигравший или, наоборот, проигравший в предыдущей игре станет водящим в следующей игре). Иногда водящими бывают все по очереди. В некоторых играх проводится предварительное состязание в каком-либо умении (метать палку на дальность, камень - в цель, ответить на вопрос и др.), и отличившийся в этом состязании становится водящим.
- **Для командных игр** требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда дают право выбирать игроков капитанам команд (первый выбирает второго, второй – третьего и т. д., причем очередь переходит от одной команды к другой). Есть другие способы разбивки на команды: складывание разрезанных открыток, объединение играющих по знакам зодиака, по цветам розданных карточек и т.д.
- Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на «первый-второй-третий...». Последний способ наиболее быстрый, но может привести к тому, что команды окажутся неравные.
- Капитанов команд, судей и помощников выбирают сами ребята или назначает по своему усмотрению руководитель.



- **Организатором игры** может выступать вожатый или кто-то из ребят, подготовленный к проведению игры; можно также привлечь к организации игр других помощников. В этих случаях вожатый сам может быть участником или только наблюдать за ходом игры и вмешиваться только в крайних случаях. Нередко руководитель берет на себя роль судьи в играх соревновательного характера, особенно если судейство требует квалификации, какой нет у остальных присутствующих.
- **Судьей** же может быть кто-то из ребят или самому вожатому необходимо следить за длительностью игры и предупредить играющих, когда пройдет первая половина игры и когда до истечения всей игры останется 1-2 минуты. Но во многих подвижных играх продолжительность игры неопределенна, так как роли водящих переходят от одних игроков к другим непрерывно (салки, жмурки, лапта, прятки и т.п.). Здесь уже самому организатору надо решать, в какой момент прервать игру, а для этого внимательно следить за состоянием играющих. Лучше прервать игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. При этом надо дождаться момента, достаточно естественного для остановки игры, например, когда сменяются водящие.
- Несколько минут нужно предусмотреть на организованное **завершение игры**: подведение итогов, необходимые в педагогическом отношении замечания и разъяснения, приведение в порядок площадки, инвентаря, внешнего вида участников игры, спад игрового возбуждения, без чего трудным будет переход к другим занятиям. Желательным является разбор (анализ) игры, при котором коллективно обсуждаются достижения и недостатки отдельных участников и всего игрового коллектива. В первую очередь надо отметить все положительное, на что можно опереться в будущих играх. Общий тон обсуждения должен быть спокойным, ободряющим, вселяющим веру в новые достижения.



Несколько советов как вовлечь в игру:

- Покажите, что эта игра интересна вам самому. Если участники увидят, что вы сами хотите играть, они примут участие в игре с большим желанием.
- Добивайтесь того, чтобы они хотя бы попытались поучаствовать в игре.
- Иногда спорт обнажает недостатки человеческой природы. Ведь на спортивной площадке невозможно лицемерие – во время игры проявляется весь наш характер! Несколько рекомендаций, как справиться с неспортивным поведением:
- Сразу же разнимите спорящих и дерущихся. Никогда не закрывайте глаза на такие проблемы – старайтесь разрешить их!
- Если разногласия серьезны, объявите перерыв. Если в конфликте участвует больше двух человек прервите игру и обратитесь ко всей группе.
- С самого начала делайте все правильно: постоянно и до игры и во время нее подчеркивайте, как важно единство группы (команды); объясните, что главная цель – это не победа любой ценой, а радость и удовольствие от игры. Если вы с самого начала установите верный тон, общения, у вас не будет серьезных проблем



Рекомендации по проведению игр:

- Прежде чем пытаться учить новой игре других, необходимо научиться играть в нее самим.
- Игра должна быть целенаправленной. Ребенок должен понимать, для чего он это делает.
- Необходимо полностью изучить описание игры и убедиться, что для ее проведения имеется все необходимое.
- Для игры важно выбирать безопасное место, хорошо исследовать территорию.
- Игра должна соответствовать возрасту ребенка, его интересам и включать такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков.
- Правила игры надо формулировать четко, так же четко давать распоряжения. Необходимо убедиться, все ли понимают правила, не считать понимание само собой разумеющимся.
- Объяснение не должно быть слишком затяжным. Лаконичные фразы лучше доступны детскому восприятию и лучше запоминаются. Лишние слова и отступления от темы могут внести дополнительную неясность и путаницу.
- Ребята должны хорошо понимать не только процесс игры, но и представлять ее результаты.
- Организатору надо быть коммуникабельным, доброжелательным, уметь построить атмосферу заинтересованности.
- При проведении игры важно сохранять последовательность и восхождение от простого к сложному.
- В процессе игры важно поддерживать увлекательность и подбадривать участников.
- Надо следить за ходом игры, пресекать недружелюбное и опасное поведение.
- После завершения игры нужно подвести итоги, наградить участников и победителей (желательно, чтобы это не было сразу, но и чтобы ребятам не приходилось долго ждать).
- Участникам игры нужно дать возможность высказаться; быть готовым умело ответить на их вопросы и недовольство.
- Хорошо постоянно оценивать ситуацию, понимать отклик на игру со стороны участников, чтобы учитывать минусы и продумывать их последующее исправление.
- Перед проведением большой игры необходимо, чтобы дети уже знали друг друга и были способны к совместной деятельности.

Задачи вожакого не ограничиваются правильным проведением той или иной игры, но включают в себя и подготовку воспитанников к правильному проведению игр при самостоятельной их организации.

Помните, что главный смысл игры не в победе любой ценой над «противником», а в удовольствии от общения друг с другом, физическом и духовном росте участников игры.

