

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКИ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ**

**ИГРА
В РАБОТЕ ПЕДАГОГА**

Пермь 2007

УДК 371.217.3
ББК 421.35
Г 124

Автор-составитель: доцент кафедры педагогики,
кандидат педагогических наук Т.П. Гаврилова

Игра в работе педагога: практическое пособие
/ Перм.гос.пед.ун-т; Автор-сост. Т.П. Гаврилова. – Пермь, 2007.
96 с.

Эта книга – практическое руководство к действию для тех педагогов, которые хотят освоить и использовать игры и игровые упражнения во внеучебной воспитательной работе.

В издании представлены игры и игровые упражнения по различным направлениям игровой деятельности. Предназначено для преподавателей, студентов факультета социальной педагогики педагогических вузов, социальных педагогов, воспитателей интернатов и детских домов, педагогов-организаторов, классных руководителей, вожатых ДОЛ.

Рецензент: ст. преп. кафедры педагогики ПГПУ,
зам. декана факультета социальной педагогики Е.О. Федотова

Печатается по решению учебно-методической комиссии факультета социальной педагогики Пермского государственного педагогического университета

УДК 371.217.3
ББК 421.35
Г 124

©Т.П.Гаврилова, 2007

СОДЕРЖАНИЕ
практикума "Игра в работе педагога"

ИГРОБАНК	7
1. АДАПТАЦИОННЫЕ ИГРЫ	7
1.1. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	7
1.2. ИГРЫ – РЕЛАКСАЦИИ	11
2. ПРАВСТВЕННО-ЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ	16
3. ИГРОВЫЕ МОДУЛИ ОБЩЕНИЯ	27
3.1. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИГРЫ	27
3.2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ	31
3.3. ПЕРЦЕПТИВНЫЕ ИГРЫ	36
4. КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ	41
4.1. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ	42
4.2. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ	46
4.3. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ	51
4.4. КОРРЕКЦИЯ ПОВЕДЕНИЯ И ПСИХИЧЕСКИХ СОСТОЯНИЙ	57
5. КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ	62
6. НАРОДНЫЕ ИГРЫ, ИГРЫ – АТТРАКЦИОНЫ	64
6.1. НАРОДНЫЕ ИГРЫ	64
6.2. ИГРЫ – АТТРАКЦИОНЫ	74
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	75
ПРИЛОЖЕНИЯ	79



Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно все..., что составляет богатство человеческой личности.

Й. Хейзинга

Я верю в то, что **ИГРА** может творить чудеса: робкого и застенчивого превратить в уверенного и смелого; пассивного – в энергичного; скептика – в мечтателя и фантазера; унылого – в оптимиста.

Пусть эта книга поможет вам, нынешние и будущие педагоги, овладеть этим волшебным инструментом и, с его помощью, сделать процесс воспитания школьников эффективным и необыкновенным.

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития педагогической науки педагоги-практики нуждаются в искусстве тонкого прикосновения к личности ребенка с ее неповторимыми индивидуальными особенностями, творческим потенциалом. Взаимодействие с такой личностью требует особой педагогической технологии, предназначенной обеспечить активное воздействие на ребенка в процессе его взаимоотношений с окружающим миром.

Одной из самых популярных технологий среди педагогических новшеств является игровая технология, и это не случайно.

В трудах отечественных педагогов и психологов игра представлена как компонент становления социального организма, развивающегося в деятельности. В то же время игра сама является особой деятельностью, способствующей накоплению социокультурного потенциала личности. Она выступает важным фактором изменения социального статуса ребенка, приобретения им новых социальных ролей.

Участвуя в игровой деятельности, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. В игре он интенсивнее овладевает культурными ценностями, правилами и нормами поведения в обществе. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности, она позволяет значительно интенсифицировать воспитательную деятельность в образовательных учреждениях всех типов.

Проблема использования игры является актуальной и для социального педагога, призванного решать широкий спектр социально-педагогических задач. Поэтому ему необходимо, наряду с другими, овладеть умениями и навыками использования игрового педагогического ресурса.

Курс "Игра в работе педагога" рассчитан на 34 часа: 4 часа – лекции и 30 часов – практические занятия.

Прилагаем тематическое планирование по указанному курсу.

№	Темы курса	Лекции	Практика
1.	Игровая деятельность в психическом развитии и социализации ребенка	1	
2.	Классификация игр	2	
3.	Адаптационные игры		4
4.	Игры нравственно-этического содержания		4
5.	Искусство общения Игровые модули общения		6
6.	Игра как средство оказания педагогической поддержки школьникам, испытывающим трудности в обучении и поведении		6
7.	Игра как средство познания		1
8.	Коллективная творческая игровая деятельность		4
9.	Народные игры, игры-аттракционы		4
10.	Конструирование и технология проведения игр. Педагогическое руководство игрой	1	1
Итого (часов)		4	30
Всего по курсу		34 часа	

ИГРОБАНК

Игровой материал направлен на практическое воплощение разнообразных игровых форм в педагогическом процессе.

Во второй части работы представлены автономные и комплексные игры. Они могут быть включены в циклы игровых занятий, в игровые педагогические тренинги, в программы праздников, конкурсов и других досуговых мероприятий.

После названия игры приведены символы, обозначающие возраст ребенка, на который ориентирована игра:

 – младшие школьники,

 – подростки,

 – старшеклассники.

1. АДАПТАЦИОННЫЕ ИГРЫ

1.1. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Цель: познакомить, сблизить детей друг с другом и с педагогом, помочь им привыкнуть к новой обстановке.

"Волшебное рукопожатие"



Игра проводится в кругу незнакомых людей. Перед игрой два или три игрока по секрету получают от ведущего задание вручить приз пятому по счету игроку из тех, кто будет подходить к ним здороваться (или седьмому, десятому игроку, в зависимости от количества участников игры). Затем ведущий предлагает всем игрокам, в том числе и тем, у кого находятся призы (то есть "секрет-

чикам"), быстро передвигаясь по площадке, здороваться со всеми за руку, энергично пожимая руку и называя свое имя. "Секретчики" считают тех игроков, которые подходят с ними знакомиться, и когда к ним подходит пятый игрок, они кричат "Стоп", берут этого игрока за руку, поднимают ее вверх и, объявляя его самым вежливым, вручают ему приз. Игра возобновляется и заканчивается тогда, когда все "секретчики" вручат призы.

"Назови имя справа (слева)"



Игроки встают в круг, запоминают имена тех, кто стоит справа и слева. Водящий медленно вращается в центре круга и неожиданно указывает на одного из игроков, говоря: "Назови имя справа! Раз, два, три". Игрок должен успеть назвать имя соседа до окончания счета. Тот, кто не успел сделать это, становится водящим.

"Мяч по кругу"



Дети образуют круг и начинают читать стихотворение:

Мяч по кругу!

Мяч по кругу!

Мы бросаем мяч друг другу.

Раз! Раз! Раз!

Познакомимся сейчас.

Мяч находится у ведущего, он называет свое имя и бросает мяч любому игроку. Тот тоже представляется и бросает мяч дальше. Далее мяч перебрасывается от одного игрока к другому.

"Сцена знакомства"



Каждый человек постоянно с кем-то знакомится. Существуют даже всевозможные советы о том, как правильно познакомиться, чтобы произвести о себе хорошее впечатление. Но эти правила действуют только в привычных, обыденных условиях. А если предстоит невероятное знакомство? Как тогда вести себя человеку? Представьте и инсценируйте ситуацию, в которой знакомятся:

- космонавты с инопланетянами;
- охотники со снежным человеком;
- новый владелец замка с обитающими в нем привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим пра-пра-пра-прадедушкой.

"Посикоку"



Дети встают в круг, выбирают "японку", которая ходит за спинами игроков. Неожиданно она прикасается к плечу одного из игроков и говорит: "Тук, тук, я японка, пойдём гулять на Фудзияму?". "Пойдем!" – отвечает игрок.

Игроки разбегаются в разные стороны, встречаются, раскланиваются, здороваются: "Посикоку! Посикоку!". И оба бегут, торопясь занять свободное место. Кто остается без места, тот "японец".

"Знакомство"



Игра приемлема в компании незнакомых людей. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос одному из участников игры. Например: "Как тебя зовут?", "Чего ты хочешь?", "Чего боишься?". Игрок ловит клубочек, обматывает нитку вокруг паль-

ца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку и передает ему клубочек. Таким образом, в конце концов, клубочек возвращается к ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что похожа фигура, многое узнают друг о друге.

"Бинго"



Игроки парами медленно идут по кругу, говоря:

Мой лохматый славный песик

У окна сидит,

Мой лохматый славный песик

На меня глядит.

Затем, повернувшись лицом друг к другу, образуют два круга (один круг внутри другого). Игроки внешнего круга стоят на месте. Игроки внутреннего круга начинают движение против часовой стрелки, переходя от одного игрока к другому, и, при этом, говорят:

Б – хлопок в ладоши;

И – хлопок по ладоням игрока, стоящего напротив;

Н – Г – хлопок в ладоши;

О – хлопок по ладоням игрока, стоящего напротив.

Затем, взяв друг друга за руки, произносят фразу: "Бинго звать его, а меня зовут... (называют свои имена)". После этого игроки в парах продолжают движение по кругу.

"Узнай поближе своего соседа"



Игра помогает детям больше узнать друг о друге. Посадите всех в круг. Попросите детей разбиться на пары, выйти из круга и рассказать о себе по очереди. Не забудьте объявить, по какому знаку через две-три минуты дети должны поменяться ролями. Затем пусть все вернутся в большой круг, чтобы представить своего партнера всей группе. Лучше всего, если дети будут представ-

лять своих партнеров добровольно. Если же это затруднительно, обойдите круг и попросите каждого представить своего товарища.

Для детей, предпочитающих большую организованность, сформулируйте конкретный вопрос: "Назовите три дела, которые вы любите делать?". Дайте детям возможность подумать и затем попросите их разбиться на пары. В качестве ответов можно подсказать следующее: "Летом я люблю ездить верхом на лошади. Зимой я люблю играть в снежки".

1.2. ИГРЫ – РЕЛАКСАЦИИ

Цель: создать хороший психологический климат в группе, атмосферу веселья, раскованности, способствовать бесконфликтному общению. Снять трудности привыкания к новой обстановке.

"А ну-ка! (веселая разминка)"



А ну-ка, похлопай, как я!

А ну-ка, похлопай, как я!

А ну-ка, все вместе, все в раз!

Так хлопают только у нас!

А ну-ка, потопай, как я!

А ну-ка, потопай, как я!

А ну-ка, все вместе, все в раз!

Так топают только у нас!

А ну-ка, скажите: "Ха – Ха!"

А ну-ка, скажите: "Ха – Ха!"

А ну-ка, все вместе, все в раз!

Смеются так только у нас!

"Веселые мартышки"



Игроки встают в круг и повторяют движения за ведущим, говоря:

Мы веселые мартышки,

Мы играем громко слишком.

Все в ладоши хлопаем,

Все ногами топаем,

Надуваем щечки,

Скачем на носочках,

И друг другу даже

Языки покажем.

Оттопырим ушки,

Хвостик на макушке,

Пальчик поднесем к виску,
Поднимем руки к потолку,
Шире рот откроем,

Гримасы все состроим.
Как скажу я слово "три",
Все с гримасами – замри!

Игроки замирают, ведущий выбирает игрока с самой смешной гримасой и вручает ему приз.

"Дирижер"



В этой игре каждый ребенок получает возможность дать выход своим эмоциям. Игра взбадривает детей и создает у них ощущение тесной связи с другими людьми

Материалы: аудиокассета с записью задорной музыки, которая нравится детям вашего класса.

Ведущий просит детей вспомнить, как двигается дирижер за своим дирижерским пультом. Затем он включает музыку, дети встают и начинают дирижировать воображаемым оркестром. Они могут дирижировать ладонями, руками, коленями, ногами и всем телом, чтобы показать музыкантам, как те должны играть.

"Держи свою мелодию"



По заданию ведущего игроки должны вспомнить песню, слова и мотив которой они хорошо знают. Каждый игрок будет петь свою песню. По одинарному хлопку ведущего все начинают петь, но только мысленно, про себя. Когда ведущий два раза подряд хлопнет, все поют вслух, как можно громче. Старайтесь выдержать мелодию и не перепутать слова, несмотря на звуковые помехи. Когда ведущий хлопает вновь один раз, переходите на беззвучное пение, когда хлопнет два раза – опять пойте вслух. Победит тот, кому удастся допеть свою песню до конца, ни разу не сбившись. Тот, кто сбился, исказил мелодию, ритм или перепутал слова, петь прекращает. Ведущий следит за этим.

"Рука в руке"



Водящий произносит фразу, например: "Рука в руке". Игроки меняются местами, и все участники игры, в том числе и водящий, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти свободного партнера, становится водящим.

Новый водящий говорит, например: "Спина к спине!". Все меняются местами, все игроки вновь стараются как можно быстрее найти себе нового партнера и встать с ним спина к спине. Тот, кто остался в одиночестве, водит. Продолжать игру можно самыми разнообразными командами: "Нос к носу", "Плечо к плечу", "Хвост к хвосту".

"Признание"



Игроки рассаживаются в пределах одной небольшой комнаты. Один из игроков, взяв в руки листок скомканной бумаги (или маленький мяч или шейный платок, завязанный узлом), бросает его кому-нибудь из игроков с шуточным восклицанием, например: "Я не сижу целый день в клетке с обезьяной". Игрок, поймавший брошенный предмет, должен немедленно произнести эту фразу, но уже в утверждающей форме: "А я сижу!", – и так далее.

Пояснение: зная игроков, всегда можно придумать фразы, в которых будет безобидная шутка и вынужденное "признание": "А я делаю!" – всегда вызывает смех.

Условие: игроки должны хорошо знать друг друга.

"Ха – ха – ха"



Игроки садятся в круг. Первый игрок говорит: "Ха". Второй говорит: "Ха – ха", – и так далее, каждый игрок добавляет еще одно "ха". Каждое "ха" должно произноситься торжественно и важно. Если кто-то из игроков засмеется или попытается схитрить, он должен выйти из круга. Вышедшие игроки могут де-

лать все, пытаясь заставить других игроков рассмеяться. Касаться игроков запрещено.

"Мой лучший друг"



Один игрок встает спиной к остальным и отвечает на следующие вопросы:

- Какого цвета глаза у Вовы?
- У кого из ребят похожие прически?
- У кого день рождения в ноябре?
- Кто моложе: Маша или Саша?

Эту игру можно использовать для того, чтобы помочь участникам лучше узнать друг друга.

"Прилагательные"



Эта игра поднимает настроение, снимает напряжение у игроков, активизирует мышление и развивает быстроту реакции.

В начале игры один из игроков загадывает слово и говорит, какого оно рода. Например: лопата. Остальные игроки придумывают по одному прилагательному. Например: первый игрок говорит "стеклянная", второй – "сногшибательная", третий – "загадочная" и так далее. А последний игрок говорит задуманное слово – "лопата". В итоге получается: стеклянная, сногшибательная, загадочная лопата. Затем слово загадывает следующий игрок. Игра проводится в быстром темпе.

"Горошины"



В ходе этой игры дети вступают во множество контактов, при этом у них снимаются напряжения и психологические зажимы, развивается инициативность. Дети учатся переживать радость победы или горечь поражения.

Ведущий предлагает задание: "Отсчитайте по 15 горошин. Затем, зажав их в кулаке, начните ходить по классу. Как только вам захочется вступить в игру, остановитесь рядом с кем-нибудь и протяните ему кулак, в котором зажата какая-то часть ваших горошин. Протягивая своему партнеру сжатый кулак, спросите: "Чет или не чет?". Если второй игрок отгадывает, то он получает эти горошины себе, если не отгадывает, то отдает первому ровно столько горошин, сколько у того было в кулаке.

Победит тот, у кого через десять минут окажется больше всего горошин.

Анализ игры:

Понравилась ли тебе эта игра?

Сколько раз в игре тебе повезло?

У кого оказалось больше всего горошин?

Есть ли у нас кто-то, кто остался совсем без горошин?

Кто из вас угадывал лучше всех?

С каким количеством человек ты играл?

Что происходило чаще: тебя спрашивали другие дети или ты их?

Ты играл по-честному?

"Аплодисменты"



Игра способствует повышению настроения и самооценки, активизирует участников.

Игроки сидят в кругу. Ведущий просит встать всех тех, кто обладает определенным умением или качеством. Например: "Встаньте те, кто умеет вышивать, кататься на горных лыжах, любит смотреть сериалы, умеет играть в большой теннис". Остальные участники группы аплодируют тем, кто встал, радуясь их достижениям.

"Порадуй меня"



В центр круга приглашается один из участников. Предполагается, что у него сегодня день рождения. Задача всех остальных – доставить ему радость. Каждый из участников решает, что ему подарить: вещь или событие, или что-то еще (например, гоночный автомобиль, кругосветное путешествие, виллу на побережье, пятерку по математике). Тот, чей подарок окажется самым удачным, получает в награду улыбку от "именинника". Затем становится "именинником" и получает подарки другой участник.

"Растопи лед!"



В эту игру лучше играть на природе, в хорошую погоду.

Игроки делятся на две команды. Каждая команда получает по одному кубику льда (желательно, чтобы кубики были одного размера). Задача состоит в том, чтобы скорее растопить лед. Кубик должен постоянно переходить от одного игрока к другому. Участники могут греть его в руках, тереть и так далее. Побеждает команда, быстрее растопившая лед.

2. ПРАВСТВЕННО-ЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель: дать понятие о нравственных качествах, воспитывать их; обобщить представления детей о нравственных чувствах, развивать способность к эмпатии, умение быть терпимыми; формировать установки толерантного поведения, позитивного отношения к себе и окружающим людям. Учить жить в мире с собой и с другими людьми.

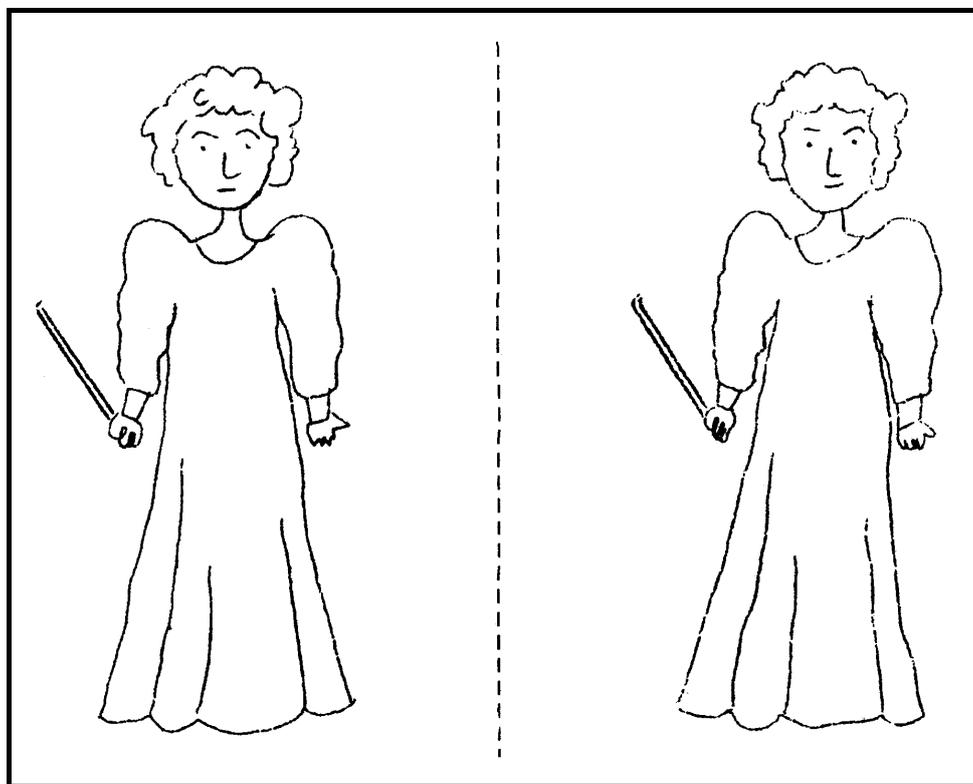
"Волшебницы"



Каждому ученику выдается лист бумаги с контурным изображением двух "волшебниц" и цветные карандаши.

Учитель дает задание дорисовать фигуры "волшебниц", превратив одну из них в "добрую", а другую в "злую", и придумать, что совершила "злая" волшебница и как ее победила "добрая".

Материал к заданию: плакат с изображением двух волшебниц.



"Снежная королева"



Ведущий предлагает детям вспомнить сказку "Снежная королева": "В этой сказке было зеркало, в котором все доброе и прекрасное, что есть в человеке, уменьшалось, а дурное и безобразное увеличивалось. Вспомните, сколько бед натворили осколки этого зеркала, попадая в глаза людям. Представьте: когда Кай и Герда выросли, они создали волшебные очки, которые помогали разглядеть хорошее в человеке, а также то, что человек прячет от всех. Пусть каждый из вас примерит сейчас такие очки. Как это сделать? Просто представьте себе, что вы в очках, посмотрите сквозь них на каждого из ребят и постарайтесь

увидеть как можно больше хорошего в каждом. Может быть, вы увидите и то хорошее, что обычно не замечается".

Ведущий первым "надевает очки" и показывает детям, как ими пользоваться. После игры дети могут поделиться своими чувствами, которые они испытывали в качестве наблюдателей и наблюдаемых. Игру можно повторять, отмечая в последующих обсуждениях, что, раз от раза надевая такие "очки", можно увидеть все больше хороших качеств. Можно попробовать провести коллективные обсуждения каждого из участников: вся группа "надевает очки" и буквально забрасывает испытуемого его хорошими качествами!

Затем ведущий предлагает вспомнить – "собрать" – те слова, при помощи которых ребята называли хорошие качества друг друга: честный, добрый, веселый и тому подобное. Эти слова записываются на доске. Вводится понятие "качества людей".

"Чашка чая"



Игроки садятся в круг. Ведущий предлагает им подумать и вспомнить положительные нравственные качества личности. Затем пригласить соседнего игрока "на чай", передав ему "чашку чая". При этом необходимо назвать качество личности, которое вам нравится в игроке. Например: "Я приглашаю "на чай" Андрея, потому что он очень добрый". Обойдя круг, "чашка" возвращается к первому игроку, и он вручает ее ведущему.

"Открытая кафедра"



Игра способствует развитию воображения участников, пробуждению у них гражданских чувств, учит выражать свое "Я".

Стоя за кафедрой, каждый участник говорит то, что ему больше всего хотелось бы сказать людям мира.

"Я скажу"



В этой игре на фоне доброжелательности и веселья игроки вспоминают правила этикета.

Участники встают в круг. Ведущий произносит фразу, в которой задается ситуация. Игрок, стоящий слева от ведущего, должен произнести этикетную формулу, которую можно употребить в данной ситуации.

Например, ведущий говорит: "Я встретил друга. Я ему скажу...". Игрок отвечает: "Здравствуйте" или "Привет!". Кто не смог правильно подобрать слова, сам должен подобрать фразу для следующего игрока.

"Карусель"



Игра учит подростков находить в людях положительные качества, способствует устранению барьеров общения, повышению самооценки игроков.

Игроки стоят в одном круге, затем делятся на две команды и образуют два круга лицом друг к другу (внутренний круг лицом к внешнему кругу). Каждый, кто стоит во внешнем круге, должен сказать что-то хорошее тому человеку, который находится напротив него. Игроки, стоящие во внутреннем круге, благодарят за комплимент. Внутренний круг остается на месте, а игроки внешнего круга делая шаг в сторону, оказываются лицом к лицу с другим игроком внутреннего круга и так далее. Затем игроки меняются местами и игра продолжается (игроки внешнего круга меняются местами с игроками внутреннего круга).

"Сказка по кругу"



Дети рассаживаются по кругу. Ведущий предлагает им определенную нравственную тему, по которой они должны сочинить сказку, например, о честности, о совести и так далее. Затем он дает одному из игроков волшебную палочку (необычную ручку, красивый карандаш). Тот, у кого в руках окажется волшебная палочка, начинает сказку, говоря первое предложение; затем игрок

передает волшебную палочку соседу слева и тот продолжает сказку, произнося второе предложение и так далее. В конце игры проводится обсуждение:

- понравилась ли детям сказка;
- какие нравственные качества проявились у персонажей;
- какого персонажа и за что дети полюбили больше всего.

Таким образом, в процессе игры дети учатся различать нравственные понятия и понимать их суть, имеют возможность выразить свою индивидуальность.

"Я люблю его..."



Участники игры должны дополнить фразу, называя определения, начинающиеся с каждой последующей буквы алфавита. Например: первый участник начинает фразой: "Я люблю его (ее), потому что он аккуратный". Следующий продолжает: "Я люблю его (ее), потому что он бесподобный". Третий игрок предлагает определение на букву "в", например: "Я люблю его (ее), потому что он великолепный" и так далее. Тот, кто не сумеет быстро подобрать нужное слово или допустит ошибку, выбывает из игры.

Побеждает последний, оставшийся в игре участник.

Варианты определений:

А – аккуратный, активный, амбициозный, аристократичный

Б – безгрешный, бесподобный, бескорыстный, богатый

В – великолепный, великодушный, верный, веселый

Г – галантный, гордый, гостеприимный, грустный

Д – деловой, дерзкий, добрый, дотошный

Е – ершистый, естественный, ехидный

Ж – живой, жизнерадостный, жалостливый

З – забавный, заботливый, загадочный, задумчивый

И – игривый, идейный, изящный, искренний

К – классный, красивый, кроткий, курчавый

Л – ласковый, ловкий, лукавый, любознательный
М – мечтательный, милый, модный, молодой
Н – напористый, неглупый, нежный, необыкновенный
О – обходительный, одаренный, остроумный, открытый
П – педантичный, правдивый, прекрасный, приятный
Р – радушный, разумный, речистый, робкий
С – святой, сильный, скромный, стойкий
Т – талантливый, толковый, толстый, томный
У – уважительный, улыбчивый, умелый, умный
Ф – фанатичный, феноменальный, франтоватый
Х – хвастливый, хитрый, храбрый
Ц – целомудренный, целеустремленный, цельный, цепкий
Ч – честный, чистосердечный, чудаковатый, чудной
Ш – широкоплечий, шумный, шустрый
Щ – щеголеватый, щедрый, щекастый, щетинистый
Э – экзальтированный, экономный, эксцентричный
Ю – юный, юркий
Я – языкастый, яркий, ясновидящий.

"Интервью с самим собой"



Ведущий: "Запишите три плохих качества, от которых вам бы хотелось избавиться, или три таких качества, за которые вас ругают и упрекают наиболее часто. Из этих трех качеств выберите одно – самое неприятное для вас качество, например, зависть. Затем попробуйте поговорить с "завистью" или возьмите у нее интервью".

Можно предложить детям вопросы для интервью:

- Почему ты поселилась во мне?
- Какие цели ты преследуешь?
- Нравишься ли ты себе? Почему?

- Не хотела бы ты измениться?
- Как ты думаешь, я тобою очень дорожу?

Предложите детям написать на листе бумаги качество, которое они выбрали, и положить его в определенное место (например: в спичечный коробок или конверт) так, чтобы это качество всегда можно было вытащить и "поговорить" с ним, как только оно появляется. Дети могут записывать свои разговоры.

Через неделю спросите детей, что изменилось в них после подобного задания, считают ли они это задание нужным для работы над собой.

"Тайное свойство"



Все дети становятся в кружок и вытягивают руки перед собой. Педагог держит монетку или камешек в своих руках. Монетка символизирует какое-либо качество, например, доброту. Затем, проходя мимо, учитель помещает свои руки в руки каждого из детей и говорит: "Ира добрая, Света добрая, Дима добрый", – и так далее. Каждый ребенок закрывает ладошки, как будто ему дали монетку. Учитель действительно оставляет монетку в руках одного из детей. Когда он обойдет круг, один из детей пытается отгадать, у кого монетка, говоря, например: "Ира очень добрая". После этого Ира открывает ладошки и показывает, есть у нее монетка или нет. Ребенку дается три попытки, чтобы отгадать, у кого монетка, после чего игра начинается снова, при этом выбирается другое качество.

Игра учит ребенка доброжелательному отношению к окружающим, умению находить хорошие качества в каждом человеке.

"Только хорошее"



Дети выстраиваются в ряд. Педагог кидает мяч по очереди каждому из детей. Дети должны ловить мяч только тогда, когда учитель произносит какое-либо хорошее качество (например: правдивость, доброта, аккуратность и так далее). Если дети случайно ловят "плохое" качество (например: нетерпимость,

жадность, злость, подозрительность и так далее), то они делают шаг назад, если "хорошее" – вперед. Побеждает тот ребенок, который первый дошел до педагога.

Ведущим может быть не только педагог, но также и дети. Дети сами должны придумывать хорошие и плохие качества. В случае необходимости педагог может им помочь.

Игра развивает быстроту реакции, внимание. Дети учатся концентрировать внимание на хорошем.

"Сокровища сердца"



Разделите детей на группы. Каждой группе выдается рисунок большого сердца, которое нужно разделить на клеточки и вписать в них все качества человека, делающие сердце светлым и сияющим. Группа, которая напишет больше всего качеств, выигрывает и становится хранительницей сердца.

Это задание можно также дать индивидуально каждому ребенку.

Когда дети рассмотрят и обсудят работы, они могут сделать общий рисунок под названием "Сокровища нашего сердца", куда надо будет записать все найденные качества.

Эту игру можно проводить с детьми разных возрастов. Например, с группой детей начальной школы и с детьми старшего школьного возраста. Педагог должен сравнить результаты и сделать выводы о том, почему некоторые сокровища сердца не зависят от возраста, а некоторые меняются по мере взросления человека.

"Шкатулка качеств"



Заранее приготовьте листочки с написанными на них разными качествами. Затем, свернув листочки в трубочку, положите их в шкатулку. Попросите детей поочередно подходить к столу и вытягивать листочки. Затем, когда все листочки будут разобраны, попросите детей закрыть глаза и в течение несколь-

ких минут сосредоточенно подумать, есть ли у них это качество, хотели бы они его иметь, что бы изменилось в их жизни, благодаря этому качеству.

Если у детей возникнут сложности с тем или иным качеством, можно разрешить им выбрать другой листочек или поменяться друг с другом.

Включите спокойную музыку. После того, как дети откроют глаза, попросите их нарисовать то, о чем они думали. Затем обсудите с детьми рисунки и записи. Это задание время от времени можно повторять.

"Волшебный стул"



Все дети встают в круг. Внутри круга, но не в центре, а у края, ставится стул. Дети идут по кругу и поют:

Кто сегодня всех красивей?

Кто сегодня всех счастливей?

Поскорее появись!

На волшебный стул садись!

Когда песенка заканчивается, тот, кто оказался ближе всего к волшебному стулу, садится на него.

Каждый ребенок из круга по очереди, начиная с того места, где стоит стул, должен сказать о сидящем что-нибудь хорошее и доброе.

Перед началом игры можно рассказать детям о качествах волшебного стула. О том, что тот, кто садится на этот стул, теряет все свои плохие качества и у него остается только все хорошее, доброе и красивое. Чтобы увидеть это, нужно смотреть волшебными глазами на того, кто сидит на волшебном стуле.

Хорошо, если волшебный стул будет каким-нибудь необычным, например, расписным.

После того, как дети расскажут все хорошее про одного ребенка, игра возобновляется. Эту игру можно повторять, и педагог должен постараться, чтобы со временем на волшебном стуле посидел, хотя бы по одному разу, каждый ребенок.

"Волшебный обмен"



Игра дает участникам возможность выяснить, каких качеств им не хватает для того, чтобы считаться подлинно толерантными людьми.

Попросите участников группы представить, что существует лавка, в которой есть весьма необычные "вещи": терпение, снисходительность, расположенность к другим, чувство юмора, чуткость, доверие, альтруизм, терпимость к различиям, умение владеть собой, доброжелательность, склонность не осуждать других, гуманизм, умение слушать, любознательность, способность к сопереживанию. Бланк с перечнем качеств висит на доске.

Ведущий выступает в роли продавца, который обменивает одни качества на какие-нибудь другие. Вызывается один из участников. Он может приобрести одну или несколько "вещей", которых у него нет (это те качества, которые, по мнению группы, слабо выражены у него, но важны для толерантной личности). Например: покупатель просит у продавца "терпения". Продавец выясняет, сколько ему нужно "терпения", зачем оно ему, в каких случаях он хочет быть "терпеливым". В качестве платы продавец просит у покупателя что-то взамен, например, тот может расплатиться "чувством юмора", которого у него с избытком.

"Пять добрых слов"



Участники разбиваются на подгруппы по пять человек (произвольно).

Ведущий сообщает: "Каждый из вас должен обвести свою руку на листе бумаги и на ладошке написать свое имя. Потом вы передаете свой лист соседу справа, а сами получаете рисунок от соседа слева. В одном из "пальчиков" полученного чужого рисунка вы пишете какое-нибудь привлекательное, на ваш взгляд, качество ее обладателя (например, "Ты очень добрый", "Ты всегда заступаешься за слабых", "Мне очень нравятся твои стихи" и так далее). Другой игрок делает запись на другом пальчике, пока лист не вернется к владельцу.

Когда все надписи будут сделаны, ведущий собирает рисунки и зачитывает "комплименты", а группа должна догадаться, кому они предназначаются.

В конце игры участники забирают листы со своими ладошками, еще одну памятку на "черный день".

Обсуждение:

- Какие чувства ты испытывал, когда читал надписи на своей "руке"?
- Все ли твои достоинства, о которых написали другие, были тебе известны?

"Я голосую за тебя"



Участники, объединившись в пары, составляют список основных достоинств своего партнера, имея в виду, что он выдвигается в мэры города.

На первом этапе работы партнеры не должны общаться друг с другом, то есть нельзя задавать вопросы, спрашивать о чем-то, просить подтверждения своих мыслей. Работа над составлением списка должна проводиться в тишине. Затем участники зачитывают свои записи друг другу, комментируя их, дополняя то, что им удалось написать на первом этапе. В это время партнер имеет право задавать вопросы, уточнять и любым другим способом высказывать свое мнение к услышанной информации (3 – 4 мин).

Игра помогает участникам увидеть и подчеркнуть достоинства партнера, научить открыто высказывать свое мнение о людях, совершенствовать диалоговый стиль общения, формировать уважительное отношение к человеку.

"Двадцать вопросов"



Внимание всего класса в этой игре обращается на одного из игроков. Это позволяет ему ощущать себя членом группы, и, в то же время, побуждает весь класс думать о каждом отдельном участнике как о самостоятельном человеке, обладающем своими особенностями.

Ведущий говорит: "Сядьте в один большой круг. Я хочу предложить вам сыграть в игру под названием "20 вопросов". Она называется так потому, что вы мне можете задать именно 20 вопросов, чтобы угадать, кого из вас я загадала. Если хотите, вы можете спрашивать о внешнем виде этого человека (например, о цвете его глаз), а можете спрашивать о его особых качествах и умениях, о чертах его характера. Когда у кого-нибудь из вас возникнет идея, он может молча поднять руку, никого не называя. Лишь только тогда, когда я отвечу на все 20 вопросов, вы можете назвать того, кого я загадала.

Анализ:

Ты быстро угадал, о ком идет речь?

Есть ли среди одноклассников дети, похожие друг на друга?

Есть ли в классе кто-нибудь, кто похож на тебя?

3. ИГРОВЫЕ МОДУЛИ ОБЩЕНИЯ

3.1. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИГРЫ

Цель: совершенствовать умения работать с информацией: получать, сохранять, воспроизводить и передавать ее.

"Визитка"



Каждый участник на четверти листа из тетради пишет: по центру – свое имя, в верхнем левом углу – любимое блюдо, ниже по центру – занятие в свободное время, внизу слева – любимый композитор, в верхнем правом углу – цель жизни, ниже по центру – хобби, в нижнем правом углу – насколько реализовалась цель в жизни (можно заменить предложенные моменты жизни на другие). Затем все прикрепляют визитки на одежду встают и, найдя собеседника по теме, близкой для себя, обсуждают ее. Беседа на общую тему длится 1 минуту, затем участники игры находят других собеседников и иную общую тему. Зада-

ча: встретить как можно больше собеседников и поговорить на общие темы в течение 10 минут.

"Я дарю тебе..."



Два человека, сидя друг напротив друга, могут в течение нескольких минут дарить самые невообразимые подарки. Однако при этом соблюдаются следующие условия:

- в начале каждой реплики обязательно звучит благодарность: "Спасибо, Валера (Марина, Игорь и так далее) за подарок...";
- обязательно перечисляются все уже подаренные "подарки" и называется новый "подарок".

Например, после четвертого обмена подарками можно услышать следующее:

- Спасибо тебе, Света! Я тебе подарил стол, ты мне подарила цветок, я тебе подарил веник, ты мне подарила посудомоечную машину, я подарил тебе вечный праздник, ты мне – молодильное яблоко, я тебе подарил Земной шар, ты мне подарила остров сокровищ, а я тебе дарю...

Выигрывает тот, кто лучше удерживает информацию и в поиске подарков идет нетрадиционным путем. Проигрывает тот, кто первый допустит два сбоя подряд.

Игра, помимо информационной нагрузки, учит не бояться "прямого включенного контакта"; развивает сосредоточенность, умение импровизировать; воспитывает доброжелательность.

"Король"



Один из игроков (по желанию или по жребию) избирается королем. Остальные игроки – работники, они договариваются, на какую работу будут наниматься, и подходят к королю, говоря:

– Здравствуйте, король!

- Здравствуйте!
- Нужны вам работники?
- Нужны.
- Какие?

Работники знаками показывают какую-либо профессию. Король должен угадать, кого изобразили. Если он угадал, работники убегают, а король должен их догнать. Если не угадал, то ему показывают до тех пор, пока он не догадается.

"Изобрази сказку (пословицу)"



Играют две команды. Одна задумывает какую-либо известную сказку или пословицу и пытается изобразить ее без слов. Другая группа должна догадаться, какая это сказка (пословица) и кто кого изображает. Игру можно завершить беседой о том, легко ли передавать сообщение, не пользуясь речью.

"Соревнование телефонистов"



Две группы игроков (10 – 12 человек) рассаживаются двумя параллельными рядами. Ведущий подбирает слово или скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу ведущего первые в ряду начинают передавать информацию на ухо следующим игрокам (второму, третьему и так до последнего игрока). Последний, получив "телефонограмму", должен встать, громко и внятно произнести это слово или скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее, точнее и четче передаст слово (скороговорку) по цепи.

"Робот – художник"



Для проведения упражнения группа делится на две команды. В каждой из команд выбирается "художник", которому ведущий дает поэлементно детали

рисунка. Каждую деталь на доске (листе ватмана) по указаниям "художника" (называть изображенные предметы запрещается) изображает "робот" – очередной член команды с завязанными глазами, который не может проявлять инициативу, а только подчиняется указаниям. За соблюдением правил следит "арбитр" из команды – соперницы.

По окончании выявляется команда – победитель и проводится анализ упражнения: уровень взаимопонимания, четкость передачи информации и так далее. В упражнении возможно использование видеоаппаратуры, что облегчает и оживляет анализ.

"Фраза по кругу"



Выбирается какая-нибудь простая фраза, например: "В саду падали яблоки". Теперь, начиная с первого игрока, произносится эта фраза всеми по очереди. Каждый участник игры должен произнести фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивительной, безразличной и так далее). Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько (3 – 4) победителей.

"В магазин за покупками"



Игра, в которой "разыгрывается" вещь из списка покупок.

Один из участников задумывает какую-либо вещь из списка покупок. Затем он делает вид, что приходит в иностранный магазин, и жестами объясняет, что хочет купить. "Продавцы" – остальные участники игры – должны угадать, что хочет приобрести "покупатель".

Побеждает тот, кто первым угадает задуманную вещь. Если этого не случится, первый игрок называет ее, после чего назначается новый "покупатель".

"Автопортрет"



Ведущий говорит: "Один из самых близких людей, которого вы, наверное, хорошо знаете, вы сами. Действительно, кто лучше вас знает ваши особенности, привычки, желания. Каждый из вас в течение 5 минут должен составить подробную психологическую самохарактеристику, включающую не менее 10 – 12 признаков. В этой характеристике не должно быть внешних примет, по которым можно сразу узнать вас. Это должно быть психологическое описание вашего характера, ваших привязанностей, взглядов на мир, на взаимоотношения людей и так далее".

После написания характеристик группа сдает их ведущему. Перемешав листы, он начинает зачитывать "автопортреты". Остальные члены группы должны по тексту узнать автора.

Игра дает возможность лучше узнать друг друга с разных сторон.

3.2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ

Цель: развивать способности к взаимодействию с другими людьми, умение определять свою роль в групповом решении: при необходимости быть лидером или рядовым участником; понимать и принимать чужую точку зрения.

"Башня"



Группам выдается материал для строительства "башни": бумага и скрепки или два набора соломки для коктейля и клейкая лента. Ведущий сообщает, что группе необходимо построить башню из этого материала. "Башня" должна быть устойчивой.

"Мост"



Перед группой стоит стул, на нем бумага, скрепки или иголки, клейкая лента.

Ведущий говорит: "Необходимо из предложенного материала построить мост, чтобы он не касался стула".

"Машина"



Вспомогательного материала нет. Машина "строится" из членов группы.

Ведущий говорит: "Вам нужно построить любой действующий механизм. 10 минут вы обсуждаете, как выполнить задание, 10 минут строите модель, не произнося ни слова, затем представляете модель".

После выполнения задания всем предлагается разойтись по малым группам и поговорить о том, что произошло.

"Слово"



Подсобный материал – спички.

Группа выстраивается в линию. Члены группы действуют поочередно.

Ведущий сообщает: "Вам необходимо написать слово, используя как можно больше спичек. На выполнение задания дается 10 минут".

Задание рассчитано на сообразительность членов группы, на изолированность друг от друга, отсутствие помощи, на самостоятельное принятие решения.

"Картина"



Группа выстраивается в линию. Первый игрок приглашается к столу или к стене, на которой прикреплен большой лист бумаги. Рядом фломастеры. Ему предстоит начать рисовать "картину".

Приглашается второй игрок. Ведущий сообщает ему, какой предмет необходимо изобразить первому игроку (другие не слышат задания). Второй игрок объясняет первому мимикой, жестами, что ему нужно изобразить на листе бумаги. Первый рисует и встает в конце линии. Приглашается третий игрок. Второй подходит к листу, а третий объясняет ему жестами, что рисовать дальше, и так далее, пока все не примут участия в рисовании картины.

Всем группам ведущие дают одинаковые задания, но группы об этом не знают. Каждая группа по истечении 10 минут представляет свою картину. Ведущий произносит вслух задание, и группы смотрят, что у них получилось. Это упражнение на умение передать информацию мимикой, жестами, на интуицию, на умение правильно, без искажений принять информацию.

"Паук"



На линии старта чертятся два круга. Участники делятся на две группы (15 – 20 человек), каждая группа встает в круг. Затем каждую команду обвязывают веревками, получается два "паука". По команде "Марш!" оба "паука" начинают наперегонки пробираться к финишу, где начерчены еще два круга, в которые они должны встать. Побеждает та команда, которая быстрее добралась до финиша.

"Все вместе создаем чудовище"



Игра способствует развитию воображения. Игроки объединяются в группы по пять или шесть человек. Создаваемых посредством рисунка персонажей можно интерпретировать как чудовищ, инопланетян, древних животных. Детей необходимо предупредить, что их художественные способности оцениваться не будут, и, следовательно, плохих рисунков не может быть. Чем более ужасен рисунок, тем лучше чудовище. Чтобы выбрать "свою часть" чудовища, есть несколько способов. Самый простой – вытаскивание из шапки записок с названием той или иной части: голова, лапа, хвост. При желании дети могут обменять-

ся записками. Еще интереснее, когда дети сами решают, что именно они будут рисовать. Напомните, что чудовище может иметь несколько голов и только одну лапу.

Запаситесь цветной бумагой для вырезания различных частей чудовища, цветными карандашами и ножницами. Для соединения вырезанных частей можно использовать степлеры. Сделайте данное упражнение более драматичным, предложив детям завязать глаза, когда они соединяют вместе части чудовища.

"Ищем клад"



Игра проводится в 2 этапа.

Этап первый. Детей просят разбиться на две команды несколько необычным способом. Им предлагается заглянуть в глаза друг друга и выстроиться в ряд по цвету глаз, начиная с ребят с самыми темными и кончая детьми с самыми светлыми глазами. Затем, образовавшийся ряд разбивают на две части: "светлоглазых" и "темноглазых".

Этап второй. Детям предлагается рисунок – план комнаты. Дается задание по плану найти клад.

Для игры заранее изготавливаются два плана комнаты: по одному для каждой. Планы должны быть различными.

Побеждает та команда, которая быстрее найдет клад. В процессе игры развивается сообразительность, воспитывается доверие детей друг к другу, исполнительность.

"Слон"



Игроки делятся на две команды. Педагог дает им по листу бумаги.

Дети получают задание коллективно нарисовать слона: один рисует тело, другой рисует голову, третий – ноги и так далее. Игроки выполняют рисунок с

закрытымі глызямі. Та каманда, якая хыстлее і правільнее нарысуе слона, атрымае прыз.

"Вытаскываем не глядя"



Ігра развівае у ўчащихся навыкі супрадычства. Групам ігроков выдаецца по мешку, в котором лежат вещи, по одной на каждого. Участник, не глядя, вытаскывае из мешка по одному предмету. Когда все вещи будут вынуты, группы сочиняют юморески, в которых упоминаются эти предметы. После краткой подготовки группы по очереди выступают перед всем классом. Дети могут обсудить процесс создания юморесок или записать на видеопленку работу какой-либо одной группы, а затем просмотреть ее всем классом.

"Головомяч"



С помощью этого упражнения можно развивать навыки сотрудничества в парах или тройках.

Каждой паре детей выдается один мяч среднего размера.

Разбейтесь на пары и ложитесь на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно поднять мяч и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами, постепенно поднимаясь. Встаньте сначала на колени, а потом на ноги.

"Расцветающий бутон"



Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на пол и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто где будет стоять, чтобы выполнить эту задачу. После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть этой игры. Для этого дети должны отклониться назад, креп-

ко держа друг друга за руки. Здесь тоже очень важно, чтобы группа была очень хорошо сбалансирована. Когда весь класс справится с этой задачей, можно попробовать составить "бутоны" большего размера, добавляя в каждую пятерку по одному ребенку.

Упражнение способствует активизации совместной деятельности детей в малых группах.

3.3. ПЕРЦЕПТИВНЫЕ ИГРЫ

Цель: вырабатывать умение понимать через внешние действия человека его внутренний мир, его психические особенности и научиться искренне принимать чувства другого человека.

"Телепаты"



Проводится на дне рождения или каком-нибудь другом празднике. Ведущий, которому будут дарить "подарки", отходит в сторону. Остальные задумывают (можно записать на листочке), какие они будут дарить подарки. Например: цветы, духи, торт, платье, картину, игрушки и так далее. Потом выходит ведущий и говорит, что он сделает с первым подарком. Например: "Съем" (в то время, как первым подарком могут оказаться цветы). Всем сообщается название подарка. И так происходит со всеми подарками. Ведущим становится тот игрок, у которого название подарка совпадет с его предназначением.

"Маленький скульптор"



Игра способствует развитию и закреплению навыков понимания замысла другого человека.

Дети делятся парами. Каждой паре дается задание слепить из пластилина фантастическое животное. Один из партнеров начинает лепку. Через опреде-

ленное время фигурка передается напарнику, и он должен закончить лепку животного. Побеждает та пара игроков, замысел которых совпадет.

"Счет до десяти"



Все встают в круг, не касаясь друг друга. По сигналу "начали", закрывают глаза и считают от одного до десяти. Считать надо так: первый говорит "один", второй говорит "два" и так далее. Если два голоса называют одну и ту же цифру, то игра начинается снова. В перерывах можно открывать глаза и молча, обмениваясь жестами и взглядами, попробовать "договориться".

Игра направлена на выявление активных детей и развитие взаимопонимания в коллективе.

"Построимся по росту"



Дети встают плотным кругом, закрывают рот и глаза, ненадолго "делаются слепоглухонемыми". Теперь надо за одну минуту построиться в шеренгу по росту, не забывая о том, что вы не видите, не слышите и не можете разговаривать. Если это правило нарушается, то игра начинается снова. Дается несколько попыток, в перерывах разрешено общаться друг с другом с помощью жестов.

"На какого сказочного героя я похож?"



Игра способствует самовыражению в метафорической форме, получению обратной связи от участников группы, формированию навыков точного межличностного восприятия.

Ведущий предлагает одному из присутствующих выбрать среди участников группы человека, вызывающего у него ассоциации с каким-нибудь персонажем из сказки или героем мультфильма, и бросить ему мяч. При этом нужно сказать, кого именно напоминает ему данный участник. Например: "Аня, мне

кажется, ты похожа на русалочку", "Витя, мне кажется, что ты похож на кота Бегемота из "Мастера и Маргариты". Участник ловит мяч и бросает его другому, называя персонаж, с которым ассоциируется этот человек, и так до тех пор, пока мяч не побывает у каждого. Попросите членов группы запоминать, от кого они получают мяч, что им при этом говорят. Последний участник, к которому попал мяч, должен бросить его человеку, от которого мяч только что был получен, и высказать свое мнение относительно его ассоциации. Например: "Витя, ты сказал, что я похож на крокодила Гену, а на самом деле я чувствую себя Чеширским Котом". Цепочка продолжает, таким образом, раскручиваться в обратном направлении.

"Я в рисунке"



Участникам предлагается выполнить два рисунка: "Я такой, какой есть" и "Я такой, каким хочу быть". На выполнение дается 5 минут. Рисунки не подписываются. Техническая сторона рисунка не важна.

Все рисунки собираются. Произвольно выбирается один. Теперь каждый по очереди рассказывает, что он видит на рисунке – не формальное описание, а свои ощущения от рисунка: каким автор рисунка видит себя, что бы хотел изменить в себе. Все высказываются по очереди. При этом автор рисунка не объявляется. После того, как все желающие выскажутся, можно попытаться определить автора рисунка. Таким образом обсуждаются все рисунки.

"Я тебя понимаю"



Ведущий сообщает: "Каждый член группы должен сейчас выбрать себе партнера. В течение 3 минут один из вас в устной форме будет описывать состояние, настроение, чувства, желания своего партнера. Тот, чье состояние описывают, должен или подтвердить правильность и достоверность предположений, или опровергнуть их. Оба партнера вправе комментировать высказывания друг друга. Для понимания друг друга посмотрите на человека, который

сидит рядом с вами. О чем он сейчас думает, что чувствует, о чем мечтает? Именно он, а не кто-нибудь другой и тем более не вы! Ведь другой человек – это целый мир! Приоткройте его для себя".

После высказывания одного, партнеры меняются ролями, и тот, кто описывал состояние партнера, будет слушать о себе.

Упражнение учит улавливать по малейшим признакам душевное состояние человека, удерживать в памяти его слова и поступки, то есть не замыкаться в себе.

"Руки вверх"



В игре принимают участие 8 и более человек. Необходимо иметь одну монету. Все делятся на две команды и садятся за стол напротив друг друга. Одна команда получает монету, и участники передают ее друг другу под столом. Командир противоположной команды медленно (можно про себя) считает до десяти, а затем говорит: "Руки вверх!". Игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки. Затем командир говорит: "Руки вниз!" – и игроки должны положить руки ладонями вниз на стол. Тот, у кого находится монета, старается прикрыть ее ладонью. Теперь игроки противоположной команды совещаются и решают – у кого монета. Если они отгадают правильно, монета переходит к ним, если нет – остается у той же самой команды.

"Образ"



Ведущий говорит: "Сейчас в течение 5 минут мы проведем социологический опрос для того, чтобы выяснить, с кем или с чем вы ассоциируетесь у большинства участников, образ какого литературного героя или персонажа вы напоминаете окружающим".

Для этого каждый участник подходит к возможно большему числу присутствующих и предлагает продолжить фразу: "Больше всего я похож на...".

Человек, к которому он обратился, может продолжить эту фразу, например, конкретным именем или любимым другим словом.

Это может быть киноактер или какое-то животное, птица, цветок и так далее. Главное в этом сходстве не внешние данные (хотя их не следует забывать), а сходство характера, привычек, взглядов, образа жизни.

Лучше всего образы и сходства записывать.

Затем участники рассказывают, какие же образы они вызывают у окружающих. Идет обсуждение.

"Не в своих снях"



Эта игра развивает умение принять иной образ жизни, как бы ни был он далек от собственного образа жизни.

Ведущим заранее подготовлены карточки двух видов. На одних карточках обозначены наименования (людей и предметов), на других – ряд вопросов.

Добровольцам раздаются карточки с названиями. Участники игры оповещают группу о своем наименовании. Затем им задаются вопросы, на которые они должны ответить в соответствии со своим новым положением.

Например, Галина получила карточку с названием "лягушка". На вопрос: "Твоя любимая пища?" – она уверенно говорит: "Мухи!".

Названия: лягушка, утес, коротышка, дылда, толстяк, йог, помидор, чукча, китаец, человек с легким характером, человек с тяжелым характером, мальчишка 12 лет, барышня 15 годков, учитель, проработавший в школе 15 лет и так далее.

Вопросы:

- Ваша любимая еда?
- Что вы любите делать больше всего на свете?
- Чем вас можно рассмешить?
- Какими словами вас можно сделать счастливым?
- Печальным? Злым? Гордым? Уверенным?

После игры попробуйте ответить на вопросы:

Легко или трудно показалось для вас прокатиться "в чужих санях"?

Почему все-таки нам иногда так хочется оказаться не "в своих санках"?

"Подари цветок"



Одному из участников игры дают цветок. Владелец цветка может подарить его тому, кому захочет. Все остальные кружковцы стараются получить этот цветок, по очереди обращаясь к хозяину с соответствующей просьбой. Каждый участник игры может произнести только одну просьбу. Владелец выслушивает все просьбы, а потом делает свой выбор и отдает цветок. Например: Надя отдала цветок Диме в ответ на такую просьбу: "Надюша, подари мне цветок, он мне очень нужен". В этой просьбе ее прельстило то, что высказана она была ласково и вместе с тем убедительно мотивирована.

После того, как цветок обретет нового владельца, проводится обсуждение. Тот, кто отдал цветок, объясняет свой выбор, говорит, чем именно тронула его, подкупила эта просьба. Если кому-то из детей тоже захочется побывать в роли владельца, то ему можно предложить самому придумать сюжет, аналогичный предыдущему, и еще раз проиграть.

Игра учит находить верный тон в общении с людьми.

4. КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Цель: развивать основные психические процессы, лежащие в основе познавательных способностей: все виды и свойства внимания; зрительную, слуховую и образную память; логическое, ассоциативное, эвристическое мышление; смекалку, быстроту мышления. Развивать социальные и коммуникативные умения, необходимые для установления межличностных отношений со сверстниками, повышать стрессоустойчивость, укреплять психическое здоровье.

4.1. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ

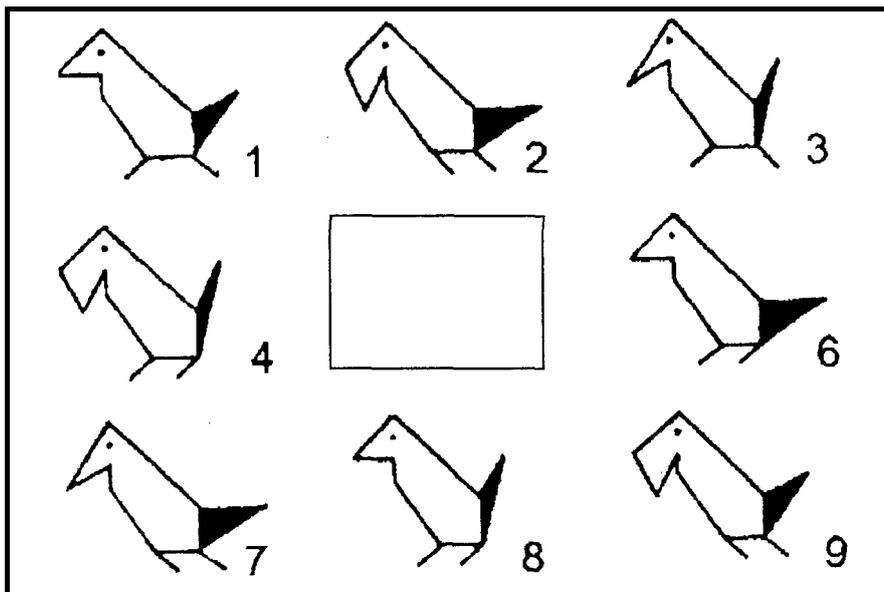
"Говорим по-марсиански"



Ведущий сообщает игрокам, что в "марсианском" языке название птицы состоит из трех слогов, обозначающих голову, ноги и хвост. Например, известно, что птица 1 называется "цу-ка-би", птица 4 – "ну-ла-си", а птица 7 называется "шу-та-ви". Задаются вопросы:

- | | |
|----------------------------------|------------|
| Как называются ноги у птицы 8? | (ла) |
| Как называется голова у птицы 9? | (ну) |
| Как называется голова у птицы 1? | (цу) |
| Как называется хвост у птицы 6? | (ви) |
| Как называется хвост у птицы 3? | (си) |
| Как называется птица 8? | (цу-ла-си) |
| Как называется птица 2? | (ну-та-ви) |

Материал к заданию: плакат с изображением птиц



"Цветы"



Ведущий говорит: "Внимательно прочти семь предложений, в которых спрятаны названия цветков. Знаки препинания, размер букв и пробелы между словами не в счет.

- Сегодня Винтик настраивал телевизор.
- Разразилась ужасная гроза.
- В праздничные дни бывают салют и карнавал.
- Незнайка шел мимо забора.
- В глубине за будками Незнайка увидел киоск с мороженым.
- Ты любишь смотреть фильмы про шпионов?
- Мама купила для моего брата Васи лекарства.

"Кастаньеты"



Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку, запоминая свой номер и номера остальных игроков. Ведущий начинает игру. Правой рукой щелкает пальцами (имитируя звук кастаньет), называет свой номер, затем щелкает пальцами левой руки и называет номер одного из игроков. Игрок, чей номер прозвучал, правой рукой щелкает пальцами, называя свой номер и номер другого игрока и так далее. По ходу игры участники отбивают ритм.

"Займи свое место"



Игроки образуют круг и запоминают свои места. Водящий находится внутри круга с платком в правой руке. Затем он начинает двигаться внутри круга и петь песню. Водящий неожиданно задевает платком плечо игрока, который встает за ним и тоже начинает петь. Количество игроков, присоединившихся к водящему, увеличивается. Неожиданно водящий подбрасывает вверх платок, ловит его. В это время все игроки стараются занять свои места в круге, тот, кто остался без места, становится водящим.

"Хлопки по кругу"



Игроки образуют круг и начинают движение по кругу.

Условие: если ведущий хлопает в ладоши один раз, то игроки должны двигаться по часовой стрелке, если он делает два хлопка, то игроки должны начать движение в противоположную сторону. Если игрок ошибается, то он выбывает из игры.

"Невпопад"



Ведущий обращается с вопросами к разным игрокам. Игрок, которому задан вопрос, должен ответить что-нибудь, не имеющее отношение к заданному вопросу. Например, ведущий спрашивает: "Вам нравится вечер отдыха?", а ему отвечают: "Я был в кино". Тот, кто ответит на вопрос "да", "нет" или "не справился", отдает ведущему фант. Игра проводится в быстром темпе. Если ведущий не услышал ответа на счет "раз, два, три", то он берет с проигравшего фант. Одному участнику игры нельзя задавать подряд больше трех вопросов. Ведущий старается запутать игроков. Например, он спрашивает у одного человека: "Вам нравится наш вечер отдыха?". И тот отвечает: "Погода плохая". Ведущий: "Плохая погода? Раз, два...". Игрок: "Да". В этом случае с него берется фант, и он выполняет задание ведущего.

"Три фразы"



Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три короткие фразы, которые он скажет. Конечно, с ним никто не согласится. Тогда организатор, как бы подыскивая слова, говорит короткую фразу. Например: "Сегодня хорошая погода". Все уверенно повторяют эту фразу. Организатор в смущении подыскивает и неуверенно говорит вторую фразу. Ее легко повторяют все. Тогда он быстро и радостно говорит: "Ну, вот вы и ошиб-

лись!". Смущение, вопросы, спор. А организатор объясняет, что его третья фраза, которую нужно было повторить, была: "Ну, вот вы и ошиблись!".

"Песня"



Ведущий предлагает спеть песню хором. Для начала ту, которую знают все: "Подмосковные вечера" или "Голубой вагон". По первому хлопку ведущего все громко начинают петь. По второму хлопку – пение продолжается, но только мысленно, про себя. По третьему хлопку – вновь поют вслух. Тот, кто ошибается, выходит вперед и предлагает всем спеть какую-либо другую широко известную песню. Так повторяется несколько раз. Ведущий может помочь всем остальным, дирижируя сводным хором, особенно в те моменты, когда участники поют мысленно.

"Вам чай?"



Все стоят в кругу. Заранее избранный игрок стоит в центре круга и спрашивает: "Вам чай?" – а другие отвечают по очереди. Например: "Мне чаю, пожалуйста", "Спасибо". Спрашивающий отгадывает по голосу, кто из игроков отвечает. Если отгадал, то вместо него в центр круга встает игрок, которого угадали по голосу. Игра продолжается.

"Утро зайчика"



Все игроки – зайчики, а один из них – учитель зайцев. Зайчики чертят на земле кружки – это их домики. У учителя такого домика нет. Заяц – учитель говорит: "Все встают! (зайчики имитируют движение). Все умываются. Делают зарядку. Убирают постель. Завтракают. Идут в школу. Занимаются в школе. Идут домой. Готовят уроки. Играют во дворе".

Всякий раз, "уходя в школу", дети меняются кружками в любом порядке. После слов: "Играют во дворе", – зайчики выбегают из своих домиков и бегают.

Вдруг учитель говорит: "Ночь!". Все должны быстро вернуться в свой домик. Кто не успевает, считается проигравшим.

Правила игры: выполнять движения надо соответственно указанию учителя. После слов: "Играют во дворе", – нельзя бегать вблизи своего домика, передвигаться следует по всей площадке.

"Где часы"



У всех игроков завязаны глаза. Ведущий прячет в каком-то месте будильник. Игроки (обычно не больше четырех человек) стоят у стены шеренгой. Они начинают прислушиваться к тиканию часов и осторожно идут в то место, где в данный момент находятся часы. Ведущий бесшумно 2 – 3 раза меняет место. Игроки, которые смогут подойти к часам на расстояние метра, получают очко. Победит тот, кто наберет больше очков.

"Фотоохота"



Один из игроков изображает какое-либо животное, передвигаясь по классу. Другой следует за ним, повторяя его движения. Третий, фотоохотник, командует: "Раз, два, три – фотография – замри!". Замирают оба ученика – и "животное", и его "фотография". Остальные сличают "снимок" с "оригиналом".

4.2. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ

"Геометрические фигуры"



Дети играют в парах. Первый игрок показывает второму геометрические фигуры, сложенные из палочек, и через 1 – 2 секунды накрывает их листком. Второй раскладывает аналогичные фигуры по памяти.

"В гостях у животных"



Игроков просят внимательно рассмотреть животных, нарисованных на картинке. Потом они закрывают глаза, а ведущий перечисляет животных. Игроки должны на слух определить, кого не назвал ведущий.

"Художник"



Из группы детей выбирают двух игроков. Остальные – "зрители". Один из выбранных – "художник" (по желанию), другой – заказчик, заказывает ему портрет. "Художник" внимательно смотрит на своего "заказчика" (1 – 2 мин.). Затем отворачивается и по памяти описывает внешность первого ребенка.

Если художник медлит, остальные игроки могут задавать ему наводящие вопросы, например: "Какого цвета у Лены глаза?" – и так далее.

Игра развивает наблюдательность, память, коммуникативные способности.

"Разведчики"



Из группы детей выбирают "разведчика" и "командира". Остальные – "отряд". В комнате хаотично расставлены стулья. Разведчик проходит между стульями с разных сторон, "командир" наблюдает за действием "разведчика". Затем он проводит "отряд" по тому же пути, который был ему показан "разведчиком". Потом уже второй "разведчик" прокладывает новый путь, и другой "командир" повторяет его.

Игра развивает наблюдательность, память, коммуникативные организаторские способности.

"Запомни позу"



Из группы детей выбирают четырех игроков. Один из выбранных – водящий. Остальные дети – "зрители", три выбранных игрока поочередно показывают водящему какие-то действия, он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том же порядке, в котором он их увидел.

Игру желательно проводить под фонограмму.

"Кис? Брысь! Мяу!"



"Водящий-кот" садится спиной к остальным игрокам. Ведущий, показывая на одного из игроков, спрашивает: "Кис?". "Водящий кот" может ответить "брысь" (в этом случае игрок остается на месте) или "мяу!" (тогда игрок осторожно подходит к "коту" и "мяукает", стоя у него за спиной). "Водящий-кот" должен узнать игрока по голосу и назвать его имя. Если он не может этого сделать, то продолжает водить. Если "водящий кот" узнает игрока – тот занимает его место.

"Слушай и исполняй"



Ведущий называет несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения, причем в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

"Запомни свою позу"



Каждый ребенок стоит на своем месте. По команде ведущего все дети должны принять определенные позы (по желанию). Ведущий обходит детей, и тем детям, которые приняли одинаковые позы, он предлагает сменить их. Затем играет веселая музыка. Под музыку дети двигаются, танцуют, бегают. Музыка

обрывается, дети должны быстро разбежаться по своим местам и принять те позы, которые они выбрали в начале игры.

"Снежный ком"

Первый игрок называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий игрок – два предыдущих и свое, и так далее.

Варианты: первый игрок называет свое имя и качество личности (название цветка или животного), начинающееся на первую букву его полного имени.

"Отыщи пару"

Ведущий усаживает детей в круг и предлагает каждому игроку снять обувь с левой ноги. Обувь складывают в центре, а всем игрокам завязывают глаза. По сигналу ведущего они устремляются к этой куче, стараясь найти свою обувь. Побеждает тот, кто сделает это первым.

"Водяной"

Дети встают в круг. "Водяной", закрыв глаза, приседает в центре круга. Игроки идут по кругу, говоря:

Дедушка Водяной!
Что сидишь ты под водой?
Выгляни хоть чуточку
На одну минуточку.
Ты глаза не открывай,
Кто стоит здесь, угадай!

Игроки, произнося слова последней строки, останавливаются. "Водяной", дотронувшись до игрока, стоящего напротив, называет его имя. Угаданный игрок становится "Водяным". Игра продолжается.

Условия: дотрагиваться до игроков осторожно, бережно.

"Песни"



Игроки встают в круг, лицом друг к другу. Ведущий начинает петь песню, поет один куплет. Следующий игрок продолжает петь, но поет куплет другой песни, без паузы между ними.

Условие: все последующие куплеты должны содержать хотя бы одно слово из куплета предыдущей песни. Как только первый игрок кончил петь первый куплет, следующую песню без паузы подхватывает находящийся справа от него игрок.

"Угадай, что нарисовано"



Участники делятся на пары. В каждой паре партнер рисует пальцем на спине своего партнера какую-то фигуру так, чтобы никто не видел. После этого человек с нарисованной фигурой пытается ее изобразить, шагая по комнате, в танце, в движении. Все отгадывают. Побеждают те, чьи фигуры были распознаны большинством игроков. Ведущий определяет победителя.

"С закрытыми глазами"



Надев толстые варежки, надо определить на ощупь, какой предмет вам дали.

"Рисование со слов"



Для проведения игры необходимо, чтобы один из игроков схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например: дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы.

Ведущий показывает картинку одному из игроков и затем прячет ее. Тот, кто увидел картинку, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено.

Второй шепотом пересказывает то, что услышал третьему игроку и так далее. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать.

То, что он нарисовал, сравнивают с оригиналом картины и оценивают качество "изображения".

"Рука все помнит"



Ведущий раскладывает на столе 6 – 10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20 – 30 секунд. Он завязывает глаза одному из игроков, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения. При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием правильно, ему предлагают поменять местами следующие два предмета и так далее. Побеждает тот, кто сумеет переложить большее количество предметов.

4.3. ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

"Федот, да не тот"



Все игроки пишут на листочках название предмета или явления, скатывают записку в трубочку и бросают в шапку. Водящий "Федот" тянет одну из записок и, не разворачивая, не читая ее, опрашивает всех по кругу: "На что похоже?". Каждый высказывает свою гипотезу, записка прочитывается вслух, и "Федот" второй раз обходит игроков. Теперь каждый защищает свою высказанную ранее гипотезу.

Например: ответили "на плакат", "на фантик", "на дверную ручку" и так далее. В записке оказалось слово "ложка". Первый игрок защищается: "В сло-

вах "плакат" и "ложка" есть буква "л". Второй игрок – "Дверную ручку и ложку можно держать" и так далее.

Тот, кто не сможет найти сходство между словом в записке и названным им, становится ведущим после слов: "Федот, да не тот", – и счета до пяти.

"Часть и целое"



Дети становятся по кругу. В центр встает водящий с мячом. Водящий, поворачиваясь вокруг себя, неожиданно бросает мяч одному из игроков и называет какую-либо деталь предмета. Тот игрок, который поймал мяч, должен немедленно назвать предмет, к которому относится деталь. Например, крыло – самолет или птица и так далее. Тот игрок, кто замешкался, поймав мяч, или ошибся при ответе, поднимает одну руку вверх. Опустить он ее сможет лишь тогда, когда в процессе игры даст правильный ответ при очередном получении мяча.

Условие: водящий изначально должен называть какую либо часть предмета. Например, нога – стол.

"Заглавие"



Приготовьте небольшой рассказ, объемом в 12 – 15 предложений. Прочитайте рассказ в группе и попросите участников игры придумать к нему заглавие так, чтобы оно отражало основную идею текста. Желательно, чтобы к одному рассказу придумали 5 – 7 названий. Игру можно усложнить. Предложите первой команде придумать маленький рассказ. Вторая команда формулирует к нему 5 – 7 названий. Затем команды меняются местами: рассказ придумывает вторая команда, а первая – названия.

"Прогулка по зоопарку"



Дети садятся по кругу, каждый имеет фант. По очереди называют различных животных. Буква, на которую окончилось одно название, должна начинать другое. Например: кабан – носорог – газель – лисица и так далее. Первый игрок, назвав животное, считает до пяти вслух. И если за время счета вторым игроком не названо животное, он говорит: "Мы отправились дальше". Опоздавший игрок пропускает очередь и кладет в круг свой фант. Штрафуется и тот из игроков, кто назовет животное, уже упомянутое раньше. По окончании игры происходит выкуп фантов.

"Кузовок"



Дети садятся в круг. Ведущий передает коробку, ящичек или корзинку ("кузовок") одному из игроков и говорит: "Вот тебе кузовок. Клади в него, что есть на "ок". Обмолвишься – отдашь залог!". Дети по очереди говорят слова в рифму на "ок": "Я положу в кузовок грибок". Следующий игрок, беря корзинку, например, произносит: "А я – платок!" и так далее. Если кто-то ошибся, все вместе говорят: "Не клади в кузовок стебелек, он кончается на "ек", давай фант". В конце игры разыгрываются фанты. Один из игроков произносит: "Чей залог вынется, что тому делать?". Дети по очереди называют каждому залогу выкуп.

(Народная игра, записанная В.И. Далем).

"Интеллектуальный тир"



Дети делятся на 2 – 3 команды. На доске нарисована мишень (как в тире).

Командам дается задание за определенное время (10 секунд) ответить на вопрос. Вопрос задается первому человеку из первой команды. Например: назвать пять видов городского транспорта в течение 10 секунд. Если ответ будет

состоять из трех видов, то выстрел попал в мишень на 3 балла, если из пяти, то на 5 баллов.

Второй вопрос задается первому человеку второй команды, третий вопрос первому человеку третьей команды и так далее. В конце подсчитываются баллы и определяется команда – победитель.

Примерные вопросы:

- пять видов городского транспорта;
- пять предметов мебели;
- пять животных;
- пять названий супов;
- пять цветов радуги;
- пять названий каш;
- пять спортивных командных игр;
- пять цветов;
- пять видов обуви.

Вопросы могут быть разного характера или на какую-то одну тему, по выбору участников игры.

"Цвета"



Ведущий предлагает всем игрокам по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и так далее). Так он переберет разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

"Любопытный"



1-й вариант.

Игроки садятся в круг. Один водящий – "любопытный" – становится в середине. Он громко называет какую-нибудь букву и выжидает, пока игроки готовятся. Затем быстро обращается то к одному, то к другому игроку, забрасывая их короткими вопросами: "Кто? Куда? Когда? Зачем?".

Игроки должны быстро отвечать словами, начинающимися с объявленной буквы. Например, объявлена буква "К". Ответы могут быть следующими: "Композитор, в кино, каждый день, с керосином и так далее".

Ответивший на вопрос не сразу или словами, начинающимися с другой буквы, становится "любопытным", а прежний "любопытный" садится на место. Новый водящий объявляет другую букву.

2-й вариант.

Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может – штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, (например: теле...). Игроки продолжают: "Телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телеграф, телетайп, телевизор и так далее".

"Найди аналог"



Ведущий называет пословицы и поговорки той или иной страны, а игроки отвечают русской пословицей, аналогичной по смыслу. К примеру, арабская пословица гласит: "Бежал от дождя – попал под ливень", – а русская: "Из огня да в полымя".

Предлагаем пословицы:

1. Финская: "Тот не заблудится, кто спрашивает".
Русская: "Язык до Киева доведет".
2. Иранская: "Где нет фруктовых деревьев, свёкла сойдет за апельсин".
Русская: "На безрыбье и рак рыба".

3. Чувашская: "Ошпаренный петух от дождя убегает".
Русская: "Обжегся на молоке – на воду дует".
4. Вьетнамская: "Неторопливый слон раньше достигает цели, чем резвый жеребец".
Русская: "Тише едешь – дальше будешь".
5. Индонезийская: "Очень резво белка прыгает, а иной раз и срывается".
Русская: "Конь о четырех ногах, и тот спотыкается".
6. Английская: "В каждом стаде есть своя черная овца".
Русская: "В семье не без урода".

"Две буквы"



Есть много слов (имен существительных), начинающихся с буквы "О" и заканчивающихся буквой "К", и, наоборот, начинающихся с буквы "К" и заканчивающихся буквой "О". Пусть каждый из игроков постарается написать как можно больше тех и других слов.

Например:

- огарок, остаток, отросток;
- кольцо, колесо, колено, копыто и так далее.

Тот, кто в условленное время напишет больше слов, выигрывает.

Можно договориться и так: выигрывает тот, кто первым напишет по десять тех и других слов.

"Слова на заданные буквы"



Ведущий бросает игральную кость и следит за тем, какое выпало число. Допустим, выпало "3". Тогда он считает: "Один, два, три", – и объявляет тему. Например: "животный мир".

Участник игры, на которого покажет ведущий, должен назвать три слова, относящихся к этой теме и начинающихся на "О", "Д" и "Т", например: олень, дикобраз и тигр. Затем ведущий снова бросает кубик. На этот раз выпало "5".

Ведущий считает до пяти и называет другую тему: "Географические названия". Игрок, на которого показал ведущий, должен назвать пять слов (ему напоминают буквы: "О", "Д", "Т", "Ч", "П"), например: Одесса, Днепр, Тирасполь, Чита, Пятигорск.

Тот, кто не сумеет правильно ответить, становится ведущим.

"Зверь, птица, небылица"



Игроки становятся в круг или рассаживаются на стульях. Один из игроков, проходя мимо них, все время повторяет: "Зверь, птица, небылица!". Внезапно он останавливается против кого-либо, громко называет одно из этих слов и считает до пяти. Игрок, напротив которого остановились, должен назвать (пока не закончен счет) соответственно – зверя или птицу, а если требуется назвать небылицу, то есть назвать то, чего в лесу не бывает. Кто не сумеет выполнить задание, выбывает из игры.

4.4. КОРРЕКЦИЯ ПОВЕДЕНИЯ И ПСИХИЧЕСКИХ СОСТОЯНИЙ

"Друг для друга"



Игра помогает увидеть в каждом человеке его уникальность и незаменимость.

Ведущий говорит: "Люди рождены друг для друга. Это сегодня уже аксиома, то есть утверждение, которое не требует доказательств. Каждый из вас должен подумать над тем, где и чем может быть полезен вам каждый член группы. Например, вы написали имя "Игорь" и напротив него сделали запись: "С ним можно начать бизнес, пойти в туристический поход и поговорить о футболе". Напротив имени "Наташа" вы написали: "С ней можно создать хорошую семью, воспитать двоих детей, поговорить о театре и поэзии, и конечно, о кулинарных рецептах". Таким образом, вам нужно проанализировать список всех членов группы".

После составления анкет все члены группы их поочередно зачитывают и обсуждают.

"Все равно ты молодец, потому что..."



Упражнение дает возможность участникам испытать на себе такой способ реагирования, при котором самоуважение партнера не снижается и в затруднительном для него положении.

Упражнение выполняется парами. Первый участник пары начинает со слов: "Меня не любят за то, что...". Второй, выслушав, должен отреагировать, начиная словами: "Все равно ты молодец, потому что...". Затем участники меняются ролями.

"Загляни в будущее"



Игроки делятся на микрогруппы по желанию. Каждая микрогруппа получает задание: "Разыграть сценку из будущего". Каждый участник должен играть себя таким, каким он станет через 5 лет.

Примерные темы для инсценировки: "Час рабочего времени", "Семейный обед", "На родительском собрании", "К нам пришли гости".

Условия:

- Режиссеры, актеры и зрители – сами дети.
- Необходимо продумать, где происходит действие: место, обстановка, внешний вид участников.
- Перед показом сценки участвующие в ней словесно описывают условие № 2 для зрителей.

Игра помогает выявить уровень осознания каждым ребенком своих личностных особенностей и их влияние на его развитие и жизненный путь.

"Окажи внимание другому"



Дети становятся в круг и по очереди говорят что-нибудь положительное одному из участников игры. В ответ ребенок говорит: "Спасибо, я тоже думаю, что я ..." (повторяет сказанное ему), а затем он подкрепляет эту мысль еще одной похвалой в свой адрес: "А еще я думаю, что я...". Внимание детей в разговоре может быть обращено на личностные качества, внешность, умения, манеру поведения и многое другое. Все произносимые качества должны проговариваться внятно, в медленном темпе.

В игре дети учатся выражать свое положительное отношение к другим людям, оказывать и принимать знаки внимания. Это способствует повышению самооценки ребенка.

"Это здорово!"



Участники группы стоят в кругу. Ведущий говорит: "Сейчас кто-нибудь из нас выйдет в круг и скажет о любом своем качестве, умении или таланте (например, "я обожаю танцевать", "я умею прыгать через лужи)". В ответ на каждое такое высказывание все те, кто стоит в кругу, должны хором ответить "Это здорово!" и одновременно поднять вверх большой палец. В круг участники выходят по очереди.

Игра способствует повышению самооценки и получению поддержки от группы.

"А, кроме того..."



Порою каждому хочется на что-нибудь пожаловаться или поворчать. Иногда плохо потому, что понедельник, иногда потому, что идет дождь, иногда потому, что отменили физкультуру и так далее. Разбейтесь на пары и встаньте друг напротив друга. Вы можете тут же начать жаловаться на жизнь что есть сил. Говорите друг другу фразы, начиная всегда с одних и тех же слов: "А, кро-

ме того..." (2 – 3 мин).

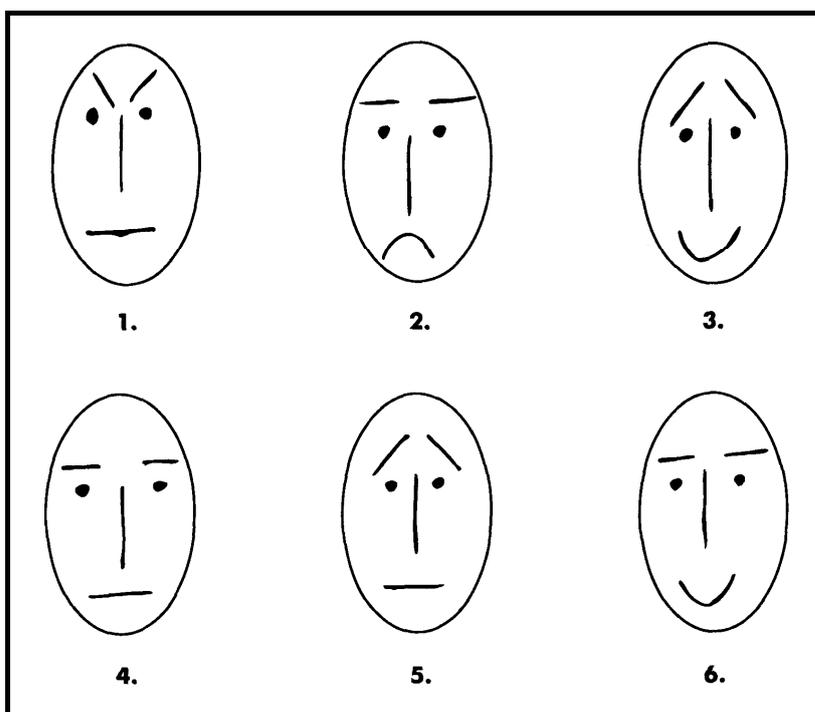
В процессе игры происходит снятие отрицательных эмоций, недовольства, апатии, плохого настроения.

"Маска настроения"



Игроки встают в шеренгу, в затылок друг к другу. Ведущий "надевает" "маску настроения" и передает ее последнему игроку в шеренге. "Маска" передается от игрока к игроку и, когда ее получает игрок, стоящий впереди, ведущий просит его показать "маску" всем игрокам. Игроки сравнивают "маску" с образцом "маски", полученной в конце игры, и обсуждают, изменилась ли она.

Материал к заданию: плакат с изображением масок настроения



1 – Удивление

2 – Обида

3 – Восторг

4 – Спокойствие

5 – Грусть

6 – Радость

"Фрукты"



Игра помогает снять психологический барьер, поднять настроение в группе.

Группа игроков встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами: "Яблоко любит апельсин", после этого "апельсин" должен назвать новую пару. Если этого не происходит, а ведущий успевает коснуться апельсина, то они меняются местами.

"Дрозд"



Дети распределяются по парам.

Игра сопровождается текстом:

Я – дрозд, ты – дрозд,

У меня – нос, у тебя – нос

(каждый указывает сначала на свой нос, затем на нос партнера).

У меня – гладкие, у тебя – гладкие

(указывают на щеки),

У меня – сладкие, у тебя – сладкие

(указывают на губы).

Я твой друг и ты мой друг,

Мы любим друг друга!

Все обнимаются. Затем пары меняются.

"Игра в зверей"



Игра обладает большими коррекционными возможностями. Способствует формированию уверенности в себе, преодолению комплексов, затруднений в общении, активизации творческих способностей участников. Может быть использована в качестве компенсирующего средства для снятия таких негативных явлений, как гиподинамия, доминирование словесных форм общения.

Группа садится в круг. Каждый участник выбирает зверя, которого он будет имитировать. Обговариваются жесты и звуки, которые присущи тому или иному зверю. Проводится первоначальная тренировка с демонстрацией каждым

участником жеста и голоса выбранного им животного, при этом участники должны их запомнить. На следующем этапе проводится собственно игра, суть которой заключается в том, чтобы продемонстрировать жестами и голосом "своего" зверя, а затем жестами и голосом зверя какого-либо другого игрока. Темп игры необходимо ускорять. Тот, кто собьется, выбывает из игры. Игра длится до тех пор, пока не останется один победитель. После окончания игры проводится групповое обсуждение и обмен впечатлениями.

5. КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ

Цель: развивать инициативность, умение сотрудничать со сверстниками и педагогами; творческие, организаторские способности; воспитывать чувство собственного достоинства, способность реализовать и самоутвердить себя.

"Защита времен года"



Игра-импровизация способствует выявлению коммуникативных и творческих способностей каждого участника в процессе групповой эстетической деятельности, помогает уточнить социометрический статус взаимодействующих.

Подготовительный этап: ведущий знакомит участников с условиями и правилами игры. Игроки распределяются на четыре группы в соответствии с временем года, в которое они родились: весна, лето, осень, зима. Назначается независимое жюри.

Игровые действия: в течение 15 – 30 минут каждая творческая группа должна самоорганизоваться, распределив необходимые функции по подготовке творческой защиты своего времени года с использованием разнообразных выразительных средств. Очередность выступления определяется по жребию. Во время выступления каждой команды все становятся зрителями-экспертами. По-

сле выступления команд все обмениваются впечатлениями, отмечая наиболее оригинальные решения творческой защиты. Жюри подводит итоги на основании следующих критериев: краткость выступления (5 – 7 минут для каждой команды), точность и выразительность, использование разнообразных жанров (декламация, инсценирование, пение, танец и так далее). Одобряется использование атрибутов времен года, сделанных из подручных вещей.

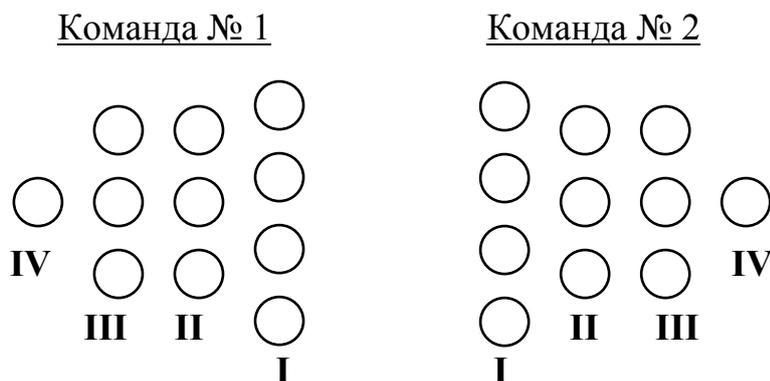
"Сказочный футбол"



Коллективная творческая познавательная игра, позволяющая проверить фактические знания детей по одной или нескольким темам. Она проводится в форме соревнования, организованного по правилам спортивной игры в футбол.

Подготовительный этап: игроки делятся на две команды, придумывают названия команд, девизы, приветствия.

В игре участвуют: арбитр, "футболисты", по 11 человек в каждой команде. "Футболисты" располагаются на "поле" следующим образом:



I – нападающие,

II – полузащитники,

III – защитники,

IV – вратарь.

Вратарь – капитан команды.

Для игры необходимы мяч, секундомер, табло.

Игровые действия:

- представление команд;
- разминка капитанов (ответы на вопросы арбитра);
- вбрасывание мяча арбитром для первой команды и оглашение вопроса.

Первыми включаются в игру нападающие. Им предлагается отбить мяч, то есть дать ответ на поставленный вопрос в течение одной минуты. В случае затруднения на помощь приходят сначала полузащитники, затем – защитники.

Последним в игру вступает вратарь – капитан команды. Если и он не отвечает на вопрос, то это – "ГОЛ!".

После этого вбрасывается мяч для второй команды, и ее игроки отвечают на вопрос арбитра.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы.

Арбитр подводит итоги соревнования, сообщает количество отбитых и пропущенных мячей, называет победителя.

Правила игры:

- нельзя вести обсуждение ответов игрокам разных уровней;
- нельзя подсказывать.

6. НАРОДНЫЕ ИГРЫ, ИГРЫ – АТТРАКЦИОНЫ

Цель: познакомить школьников с традициями и обычаями разных народов; развивать ловкость, быстроту, сообразительность, внимание, смелость, меткость.

6.1. НАРОДНЫЕ ИГРЫ

"Кто спрятался?"



Поставить ребят в два круга, один внутри другого. В середине внутреннего круга посадить "бабушку" (девочку) или "дедушку" (мальчика), пусть они за-

кроют глаза. Ребята прячут кого-нибудь из внутреннего круга за внешний. Круги двигаются в противоположном друг другу направлении и поют:

Дети по лесу гуляли,
Одного там потеряли.
Не могли никак найти,
Не могли никак найти.
А домой-то прибежали,
Тихо бабушке (дедушке) сказали:
Скажи, бабушка (дедушка), наш свет,
Ты скажи нам, кого нет?

После песни "бабушка" или "дедушка" открывает глаза и угадывает, кто спрятался. Если угадает, то водит спрятавшийся, если не отгадает – то водит снова.

"Кот и мышь"



Игроки встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят "коты", в другом "мыши". Игру начинает первая пара: "кот" ловит "мышь", а та бежит вокруг игроков. В опасный момент "мышь" может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только "кот" поймал "мышь", игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается до тех пор, пока "коты" не переловят "мышей".

Правила игры: "коту" нельзя забегать в нору. "Кот" и "мышь" не должны далеко убежать от норы.

"Заря"



Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из игроков – "заря" – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,

Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые,
За водой пошла!

С последними словами водящий кладет ленту на плечо одному из игроков, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится "зарей". Игра повторяется.

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг. Игроки не должны поворачиваться, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

"Стрельба по соломенным бабкам"



Стрельба из лука по связкам соломенных бабок, составленным из вязанок соломы, широко бытует под названием Шарбаба как один из спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

"Поймай игрока" (удмуртская игра)



Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – "водяной". Игроки бегают вокруг озера и повторяют слова: "Водяного нет, а людей-то много".

"Водяной" бегают по кругу (озеру) и ловит игроков, которые подходят близко к берегу (линия круга). Пойманные игроки остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры: "Водяной" ловит, не выходя за линию круга. Ловчими становятся и те, кого поймали. Они помогают "водяному".

Продиктовала: Султаншина Вера Насыровна, г. Шаркан, республика Удмуртия.

"Стрелок" (башкирская игра)



Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок – становится в круг с мячом. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого он попал, становится стрелком.

Правила игры: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды "Сесть!" присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Продиктовала: Зараева Альфия Ангамовна, д. Урмиязы, Аскинский район, республика Башкортостан.

"Продаем горшки" (татарская игра)



Игроки разделяются на две группы. Дети – "горшки", встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым "горшком" стоит игрок – хозяин "горшка", руки у него за спиной. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

– Эй, дружок, продай горшок.

– Покупай.

– Сколько дать тебе рублей?

– Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг пробегают три раза). Кто быст-

рее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Продиктовала: Набиуллина Гюзель Ахтямовна, д. Шагирт, Куединского района, Пермской области.

"Скок- перескок" (татарская игра)



На земле чертят большой круг диаметром 15 – 20 метров, внутри него – маленькие кружки диаметром 30 – 50 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из игроков, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Два игрока не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок переходит к тому, кто раньше вступил в него.

Продиктовала: Набиуллина Гюзель Ахтямовна, д. Шагирт, Куединского района, Пермской области.

"Ловля оленей" (игра Коми)



Среди игроков выбирают двух "пастухов", остальные участники – "олени". Они становятся внутри очерченного круга. "Пастухи" находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего: "Раз, два, три – лови!" – "пастухи" по очереди бросают мяч в "олений", а те убегают от мяча. "Олень", в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех – пяти повторений подсчитывается количество пойманных "олений".

Правила игры: игру надо начинать строго по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги игроков. Засчитывается прямое попадание.

Продиктовала: Ухтина Альбина Николаевна, г. Кудымкар, Пермская область.

"Стой, олень" (игра Коми)



Игроки находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается "пастух". Получив палочку, он становится на середине площадки. После сигнала: "Беги, олень!" – все разбегаются по площадке, а "пастух" старается догнать кого-нибудь из игроков, коснуться его палочкой и сказать: "Стой, олень!". Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается тогда, когда "пастух" поймает пятерых "олений".

Правила игры: разбежаться можно только по сигналу: "Беги, олень!". Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Продиктовала: Ухтина Альбина Николаевна, г. Кудымкар, Пермская область.

"Хлопушки" (татарская игра)



На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два "города". Расстояние между ними 20 – 30 м. Все дети встают у одного из "городов" в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у "города" и произносит слова:

Хлоп да хлоп – сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному "городу". Кто быстрее добежит, тот останется в новом "городе", а отставший становится водящим.

Пока водящий не коснулся чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Продиктовала: Набиуллина Гюзель Ахтямовна, д. Шагирт, Куединского района, Пермской области.

"Чур, все!" (игра Коми)



Игроки разбиваются на две равные по численности команды. Между двумя любимыми представителями команд считалкой определяется команда водящих и команда прячущихся. Желательно выделить двух судей. Игроки водящей команды поочередно, каждый по 3 или 5 раз (по договоренности), громко повторяют речитатив, составленный из скороговорок. Например: "Добр бобер для бобрихи, бобрят...". В это время игроки другой команды прячутся все в одном месте. Как только последний игрок закончит речитатив, вся команда отправляется на поиски спрятавшихся игроков. Если удастся обнаружить хотя бы одного из спрятавшихся игроков, ищущие, крикнув "Чур!", бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, произносят громко один раз один из указанных речитативов. Игроки команды, которая пряталась, также бегут к месту жеребьевки и, образовав круг, произносят тот же речитатив. Та из двух команд, которая делает это быстрее, становится прячущейся командой, и игра возобновляется.

Правила игры: речитатив нужно произносить, не переставляя в нем слова, иначе судья обяжет повторить еще раз. Надо начинать речитатив хором, когда все игроки команды прибегают в круг.

Продиктовала: Ухтина Альбина Николаевна, г. Кудымкар, Пермская область.

"Мыршим" (казахская игра)



Руководитель приглашает 10 – 12 человек, желающих принять участие в этой игре. И объясняет правила игры: " Вы (обращается к тому, кто выполняет задание) отойдите к стене, встаньте к нам спиной, чтобы не видеть того, что мы

здесь делаем, а я в это время дам кому-нибудь конфету. Ее надо положить в рот, есть конфету до конца игры нельзя. Все, в том числе и тот, у кого во рту конфета, станут повторять одно и то же слово "мыршим" (что по-казахски означает "жуем"). Ваша задача будет заключаться в том, чтобы угадать, у кого находится конфета. Если угадаете, получите приз и, вместо себя, можете выбрать другого водящего. А если нет, то мы все хором скажем вам: "Ай-ай-ай!". Итак, начинаем". Водящий отходит в сторону, а руководитель дает кому-нибудь конфету (в бумажке). После того, как игрок, развернув ее, положит в рот, все начинают говорить: "Мыршим, мыршим, мыршим". Руководитель вызывает водящего, который угадывает, у кого находится конфета.

"В каравай"



Составив круг, игроки поют:

Шел павлин горою,

Этакий высокий,

Все люди за мною.

Этакий широкий,

Одного нет у нас.

Этакий низенький.

У его маменьки печка истопленная,

Каравай состряпанный,

Игроки поднимают руки кверху, разводят в стороны, опускают к полу, сжимают круг, показывая вышину, ширину и так далее.

"Горелки"



Игроки поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло!

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Затем все встают в круг. Считалкой выбирают, кому "гореть". Выбранный игрок тихо, закрыв глаза, приговаривает:

Горю, горю на камушке!

Горю, горю на камушке!

В это время игроки образуют из пар вереницу. Спрашивают "горящего":

– Где стоишь?

– У ворот!

– Что продаешь?

– Квас!

– Лови же нас!

Как только произнесены последние слова, последняя пара – врассыпную: один – направо, другой – налево. "Горящий" бежит за ними и старается поймать. Кого поймает – тому "гореть".

"Гори, гори ясно"



Игроки образуют пары и становятся вереницей. Впереди на два-три шага "горящий" – тот, кто водит. Ему запрещено оглядываться назад. Игроки поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подоле –

Гляди в поле.

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,

Журавли кричат –

Гу-гу-гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

"Горящий" должен взглянуть на небо, а между тем пара игроков, стоящая в веренице последней, разъединяется. Один из них бежит по левую сторону вереницы, а другой – по правую. Оба игрока стараются соединиться впереди "горящего". Если это им удастся, то "горящий" продолжает водить, если нет и "горящий" ловит кого-нибудь из них, то оставшийся без пары водит – становится

"горящим". Новая пара занимает место за новым "горящим", и игра продолжается.

"Летят – не летят"



Выбирают двух водящих. Остальные игроки стоят, образуя круг. Водящие – в центре круга. Игроки должны или поднимать руки вверх и говорить: "Летят", или махать руками, приговаривая: "Не летят!", отвечая тем самым на слова водящих.

1. Грачи летят, на всю Русь кричат:

Гу-гу-гу! Мы несем весну!

2. Журавли летят, на всю Русь кричат:

Гу-гу-гу! Не догнать нас никому!

3. Пчелы летят, бунчат, гудят:

Жу-жу-жу! Медову несусь еду!

4. Поросята летят, поросята визжат:

Хрю-хрю-хрю! Надоело нам в хлеву!

5. Медведи летят, во все горло кричат:

Ры-ры-ры! Не пустим вас в боры!

6. Комары летят, звенят, пищат:

Зы-зы-зы! Наточим наши носы!

Ответивший неправильно выбывает из игры.

"Птицелов"



Игроки выбирают себе название птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке

Птички весело поют.

Ай! Птицелов идет,

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, игроки останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Игрок становится птицеловом.

Игроки не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте по сигналу.

6.2. ИГРЫ – АТТРАКЦИОНЫ

"Курица" ○ □ ◇

Необходимо написать как "курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово – победил в игре.

"Мужик и медведь" □ ◇

Разбить участников на пары (один – в маске медведя, другой – "мужик"). "Медведь" и "мужик" по очереди бьют ложками по воздушному шару – после чьего удара лопнет шарик?

"Угадай мелодию" ○ □ ◇

Сыграть мелодию на деревянных ложках под аккомпанемент (участники посиделок отгадывают, как в телевизионной передаче "Угадай мелодию!").

"Аукцион имен" ○ □ ◇

Называется имя. В зале поднимаются тезки. Определяется самое редкое имя.



Для игры заранее нужно вырезать овал из однотонного куска фланели и приклеить его на лист ватмана. Вокруг овала следует нарисовать волосы, а внизу – галстук-бабочку. Из разноцветной фланели вырезаются глаза, нос, уши и рот. При желании можно добавить брови, трубку, шляпу. Лист ватмана с приклеенным овалом нужно укрепить на уровне лица игрока. Участникам игры по очереди завязывают глаза и дают задание прикрепить какую-то одну из частей тела к овалу. Побеждает тот, кто лучше запомнил расположение деталей и смог прикрепить их на свои места.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альманах "Ребятчье республике": Сборник игровых программ. Вып. 6. – Тюмень, 1995.
2. Беннет С., Беннет Р. Играем ожидая / Пер. с англ. Н. Александровой. – М.: ТК АСТ, 1996.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы: Пер. с англ. / Общ. ред. М.С. Моцковского. – М.: Центр общечеловеческих ценностей, 1997.
4. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово: "АЛЕФ" Гуманитарный Центр, 1992.
5. Возьмитесь за руки друзья!: Материалы программы СПО – ФДО "Игра – дело серьезное". – М., 1996.
6. Волшебникам нужна помощь: Сборник второй: Сценарии театрализованных игр, сказок, конкурсов. – М.: ООО "Родникъ", 1997.
7. Газман О.С., Харитоновна Н.Е. В школу – с игрой: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1991.
8. Гумянская Н.Н. Россия без имен: Сценарии. – Пермь, 1994.

9. Гуревич И.А. 300 соревновательно-игровых заданий по физическому воспитанию: Практик. пособие. 2-е изд., стереотип. – Минск: Выш. шк., 1994.
10. Игры, забавы, развлечения для детей и взрослых. Нескучная Энциклопедия / Сост. Е.П. Гайдаренко. – Д.: Сталкер, 1997.
11. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского. В четырех книгах. – М.: Новая школа, 1994.
12. Игры – обучение, тренинг, досуг / Под ред. В.В. Петрусинского. Кн. 6. На пути к совершенству; Кн. 7. Искусство экспромта. – М.: Гуманитарный Центр "ЭНРОФ", 1995.
13. Игры в летнем лагере. – Чебоксары: "Клио", 1997.
14. Игры и развлечения. Кн. 1,3 / Сост. Л.М. Фирсова. – М.: Мол. гвардия, 1991.
15. Кабинетская Т.Н. Традиционные русские праздники в начальной школе. – Псков, 1997.
16. Козак О.Н. Летние игры для больших и маленьких. – СПб.: СОЮЗ, 1997.
17. Козак О.Н. Путешествие в страну игр. – СПб.: СОЮЗ, 1997.
18. Казанский О.А. Игры в самих себя. 2-е изд. – М.: Роспедагенство, 1995.
19. Картотека коллективных познавательных и ролевых игр. Метод. рек. для школ, внешкольных учреждений, лагерей / Под ред. О.С. Газмана, З.В. Баянкиной, Т.Ю. Колошиной, Н.Е. Харитоновой. – М., 1990.
20. Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. – М.: Педагогика – Пресс, 1992.
21. Козловский Е.Г. Нам слово "скука" незнакомо. – М.: Молодая гвардия, 1989.
22. Короб чудес. Детские деревенские посиделки и другие школьные внеклассные мероприятия. – Чебоксары: КЛНО, 1997.
23. Коротаева Е.А., Кочкина Т.П., Сутырина Т.А. Игровые модули общения: Учеб. матер. к тренингу / Урал. гос.пед.ун-т. – Екатеринбург, 1995.

24. Кузнецова Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома. Занимательные сценарии. – М.: Аквариум, 1998.
25. Лето – 98. Сборник игровых программ из опыта работы Досугового игрового центра Пермского Дворца Творчества юных. – Пермь, 1998.
26. Лещинская Е.А. Тренинг общения для учащихся 4 – 6 классов. – Киев, 1996.
27. Лучникова Г.Д. С гномами – проказниками весело на празднике. На неведомых дорожках. Сценарии новогодних представлений. – Пермь, 1995.
28. Ментс М. Ван Эффективное использование ролевых игр в тренинге. – СПб: Питер, 2001.
29. Немежанская Е.А. Игры – путешествия в октябрятской группе: Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1981.
30. Нянковский М. А. Неизвестное об известном: Интеллектуальные игры для школьников / Худ. В.Х. Янаев, В.Н. Куров. – Ярославль: Академия развития, 1997.
31. Панкратов В.Н., Коркина С.А. Игра против стресса или книга для начинающих игроков: Тест-блокнот. – Пермь: Номо Ludens, 1994.
32. Проблемы школьного воспитания. Спецвыпуск: Игра без границ. – Пермь, 1996.
33. Профилактика наркомании и токсикомании среди школьников. Пособие для учителей и медицинских работников. – Пермь, 1995.
34. Смирнов В.Ф., Чирва А.Н. Путешествие в страну тайн (Познавательные игры в семье). – М.: Новая школа, 1993.
35. Теория и история игры. Вып. 1. / Отв. ред. В.М. Григорьев, С.В. Григорьев. – М.: ОДИ – International, 1995.
36. Удовольствие – в игре // Нар. ун-т пед.-фак. № 7: Сборник / Сост. И. Борде-Кляйн, М. Арндт, В. Зингер. – М.: Знание, 1983.
37. Учись! Твори! Развивайся! (Игры для развития мышления, общения, творчества) Зельцерман Б., Рогалева Н. Пед. центр "Эксперимент". – Рига, 2000.
38. Хочу быть лидером! Серия "Детское общественное движение и уче-

ническое самоуправление" Вып. 1 – Н.Новгород: ООО "Педагогические технологии", 2000.

39. Черный Г.П. Торжественно, красиво, памятно: Массовые шк. праздники и театрализ. представления: Кн. для учителя. – М.: Просвещение, 1989.

40. Шмаков С.А. Ее величество игра. – М., 1992.

41. Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки. – М.: Новая школа, 1997.

42. Шмаков С.А. Нетрадиционные праздники в школе. – М.: Новая школа, 1997.

43. Щуркова Н.Е. Собрание пестрых дел: Метод. материал для шк. педагога / Частный образовательный лицей. – Владимир, 1993.

44. Энциклопедия игр и развлечений: Книга для детей и взрослых. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.

СЦЕНАРИЙ ПРАЗДНИКА

"ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ!"

(Младший школьный возраст)

Творческая работа по курсу
"Игровая деятельность"
студентки СП-97
Бровиной Г.В.

Сценарий можно использовать для вновь созданного коллектива или малознакомой группы.

Цель:

1. Сблизить участников праздника в процессе творчества.
2. Создать благоприятные условия для раскрытия творческих способностей ребенка.

Условия проведения праздника:

1. Возраст участников 7 – 11 лет.
2. Праздник проводится в просторном помещении для подвижных игр.
3. Приготовить небольшие сувениры для поощрения участников праздника.
4. Ведущим может быть классный руководитель, родители или старший вожатый.
5. Приготовить жетоны для подведения итогов после конкурсов.
6. Альбомные листы и фломастеры.

Ход праздника

Звучит песня "Дружба":

В этом праздничном зале
Нет места печали.
Это праздник веселья души!
Мы друзей повстречали,
А это большая награда,

Всю жизнь ты ее береги!

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята, мы рады нашей встрече и приглашаем вас в удивительное путешествие по "островам дружбы", ведь только путешествуя, мы можем узнать друг друга.

Остров "БИНГО"

Ведущий: На этом острове существует закон, по которому человеку запрещается ходить в одиночестве. Поэтому давайте встанем парами, исполним древний обряд жителей острова "Бинго" и узнаем, кто же такой Бинго и как зовут каждого из нас.

1 игра – Знакомство "Бинго"

Игроки встают парами и идут по кругу со словами:

Мой лохматый рыжий песик
У окна сидит.
Мой лохматый рыжий песик
На меня глядит!
Бинго (2 раза)
Бинго звать его.

После окончания текста называют друг другу свои имена, после чего меняются партнерами (переход во внутреннем круге).

Повторить несколько раз.

Всем участникам выдать по жетону.

Ведущий: Большое спасибо "Бинго", благодаря ему, мы узнали имена новых друзей. Но, что это? На горизонте вижу новый остров!

Остров "Вечной зимы"

Ведущий: Давайте все вместе попытаемся растопить этот снег на острове своими улыбками и добрыми искорками своих глаз.

2 игра – знакомство "Снежный ком"

Игроки встают в круг (или садятся). Первый игрок называет свое имя и черту характера с той же буквы, что и его имя (например, Сергей – серьезный). Второй – называет имя и черту первого игрока, свое имя и черту характера и

так далее. Последний игрок перечисляет всех участников и называет свое имя и черту характера.

Кто назвал все имена без ошибки – тому жетон.

Ведущий: Вот и растаяла последняя снежинка на острове "Вечной зимы", и все это благодаря вам и вашему хорошему настроению. А впереди нас ждет новый остров.

(Звучит веселая и задорная музыка).

Ведущий: Эта задорная мелодия привела нас на третий остров.

Остров "Песенный"

Ведущий: Вы любите петь? Я предлагаю вам спеть и показать руками то, о чем вы поете, и тогда путешествовать будет еще интересней.

3 игра – песня "Кошка на окошке"

Сидела кошка на окошке,
И стала лапкой уши мыть.
Понаблюдав за ней немножко,
Её движение можно повторить.

Раз, два, три – ну-ка повтори,
Три, четыре, пять – повтори опять.
Очень хорошо!

Змея ползет лесной тропой,
Как лента по земле скользит.
Ее движение простое
Рукою можем вам изобразить.

Раз, два, три – ну-ка повтори,
Три, четыре, пять – повтори опять.
Очень хорошо!

Мартышка к нам спустилась с ветки,
Мартышек надо уважать,
Ведь обезьяны – наши предки,
А предкам, детки, надо подражать!

Раз, два, три – ну-ка повтори,
Три, четыре, пять – повтори опять.
Очень хорошо!

(Звучит мелодия)

Всем участникам – по жетону.

Ведущий: Нас ждет следующий остров в бурном океане жизни.

Остров "Повтори-ка"

Ведущий: На этом острове очень любят повторять все по несколько раз, но не просто повторять, а каждый раз что-то изменяя и придумывая новенькое.

4 игра – "Летит шар"

Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит.
Но знаем, что до неба шар
Никак не долетит.

Ведущий: Слова заменяем движениями.

1. Шар – круг руками в воздухе.
2. Небо – руки вверх.
3. Летит – машем руками.

Повторить песню 3 раза, каждый раз заменяя по слову.

Звучит музыка.

Кто не ошибался ни разу – тому жетон.

Ведущий: Вы не устали? Готовы путешествовать дальше? Тогда, поехали!

Остров "Знатоков"

Ведущий: Мы попали на остров "Знатоков". На этом острове происходит необычное явление. Стоит только сюда попасть человеку, как он начинает все знать, у него раскрываются талант и умственные способности.

5 игра – "Составь слово"

На листке написаны слова. Нужно вставить слово в скобки, чтобы оно служило окончанием первого и началом второго слова.

Например: ме (шок) оклад
 ам (бар) ан
 каб (лук) ошко
 у (гол) од

вам (пир) с
буе (рак) ета
дес (пот) олок
с (тол) окно
рас (кол) ос

Кто правильно и быстро составил слова – тому жетон.

Звучит музыка.

Ведущий: Нас ждет последний остров на этом пути.

Остров "Веселых картинок"

Каждому ребенку выдается альбомный лист и фломастеры. Пока звучит музыка, каждый рисует свою любимую игрушку или то, чем он любит заниматься в свободное время. Из рисунков составляется выставка.

Каждому участнику выдается жетон. По окончании всех конкурсов каждый, у кого есть жетон, получает маленький сувенир от взрослого.

Ведущий: Вот и подошло к концу наше увлекательное путешествие по "Островам дружбы". Надеюсь, вы лучше узнали друг друга. Путешествие подошло к концу, а дружба пусть не кончается никогда!

Звучит песня "Дружба".

Для наглядности можно нарисовать большую "карту путешествий" с обозначением на ней островов. На каждом острове, где побывали ребята, можно поставить флажок путешественника.

P.S. После праздника можно организовать чаепитие.

ШЛЯПНОЕ СРАЖЕНИЕ

Цели:

- образовательная – учить кратко излагать свои мысли, закрепить знания о главных героях художественных произведений;
- развивающая – развивать внимание, мышление, воображение, память;
- воспитательная – воспитывать дружелюбие, взаимовыручку, коллективизм;
- мотивационная – прочесть книги;

Возраст: младший школьный.

Оборудование: костюмы сказочных героев (по одному от команды), их головные уборы или карточки с изображением (наиболее сложные); музыкальные композиции из данных художественных произведений; оформление зала.

Ход игры.

I. Подготовительный этап.

Игроки делятся на несколько групп. В каждой группе дети выбирают героя художественного произведения, который будет представлен другим группам. У него должен быть костюм (обязательно головной убор), соответствующий персонажу, игроки готовят приветствия другим группам и несколько вопросов по произведению. Группы рассаживаются по своим местам.

II. Конкурс.

Ведущий начинает первый конкурс – кольцовка "Головные уборы". Каждая группа, поочередно (по счету ведущего на три хлопка) называет вид головного убора – разновидность шляпы или шапки: панама, треуголка, пилотка, сомбреро, фуражка, каска, шлем, капор, тубетейка, эскимоска, шапка Мономаха, кокошник, треух, венок, жокейка, чалма, папаха, чадра, тюрбан, боярка, корона, бандана, москвичка, петушок, колпак, кивер, цилиндр, кепка, картуз, ермолка, клобук и так далее. Выигрывает тот, кто последним назовет головной убор.

III этап.

Группа, победившая в предыдущем конкурсе, первой начинает следующий.

Выходит сказочный герой – барон Мюнхгаузен (в соответствующем наряде и в треуголке на голове), обращается к детям:

– Я самый правдивый, смелый, умный и находчивый человек. Находчивость – самое главное в жизни, и не было на свете человека, находчивее меня. Юные друзья! Вы, конечно же, узнали меня! Молодцы. Хочется проверить, что вы знаете обо мне и моих приключениях. Прошу вас ответить на мои вопросы (школьники достают вопросы из шляпы).

– Как звучит мое полное имя? (Карл Фридрих Иероним фон Мюнхгаузен).

– Так как я большой любитель природы, вспомните, пожалуйста, как мне удалось оставить лису без ее шкуры? (Зарядил ружье длинной сапожной иглой, выстрелил, пригвоздил хвост лисы к стволу. Стал хлестать ее плеткой. Лиса, выскочив из шкуры, убежала).

– Да, немало чудесных историй приключилось со мной и в России. Я – отличный охотник и люблю поохотиться, побродить по лесам. Но однажды мне пришлось долго побегать за зайцами. А почему? (Да потому, что у них было не четыре лапы, а восемь).

– Какое дерево выросло между рогами оленя, благодаря моему меткому выстрелу и находчивости? (Вишневое).

– Я – великий путешественник, объездил весь земной шар и побывал даже на Луне. Сколько раз я там был, напомниме, юные друзья? (2 раза). А какое растение и как помогло мне добраться до Луны в первый раз? (Турецкий боб, дорос до самого неба, чем я и воспользовался).

– Мои юные друзья! Мне приятно было с вами пообщаться. Надеюсь, что в следующий раз, когда мы с вами встретимся еще, вы будете знать все обо мне и моих приключениях. Может быть, кому-то стоит еще раз перелистать книгу. До новых встреч!

Выходит следующий герой – Илья Муромец в шлеме, накидке, с мечом.

– Гой, вы люди, люди добрые! Люди добрые, святорусские! Вы встречайте меня, привечайте! Приглашайте во палату белокаменную, во столовую свою, во горенку! Вы узнали меня, красны девицы да добры молодцы?

– С какого города-села прибыл я, крестьянский сын? (Муром-Карачаров).

– Сколько лет просидел я сиднем? (30 лет).

– Какие люди помогли мне почувствовать силу великую? (Калики).

– Какие три помехи лежали на пути моем в Киев-град? (Очистил Чернигов-град от ворогов; мостил мосты на 15 верст через реку Смородину; Соловей-разбойник).

– Как свистел-рычал Соловей-разбойник? (Свистел по-соловьиному, рычал по-звериному).

– Вижу, добре вы знаете историю русскую, нас – могучих богатырей. Так же и вы, добры молодцы да красны девицы, защищайте землю русскую, землю родную!

Выходит следующий герой:

– Отгадайте без подсказки из какой я, дети, сказки? Сама вот здесь я посижу и на вас я погляжу (надевает очки).

– Отгадали? Нет! Ну что же вам я подскажу: на болоте я сижу, а вокруг меня подружки – зеленые лягушки. (Лягушки – члены этой команды – квакают). Я из сказки "Буратино", а зовут меня Тортила.

Приглашается игрок из другой команды. Ему дается конверт с буквами.

– Составь, дружок, мое имя из этих букв. (В конверте по две буквы "т", "р", "л"). Правильно: ТОРТИЛА.

– Помню, когда встретилась я первый раз с Буратино, то дыбом встала кисточка на его колпаке, когда он увидел мою голову. На чью голову похожа моя голова? (На голову змеи).

– А как-то пришел Буратино расстроенный, грустный: лиса и кот отобрали у него золотые монеты. Я пообещала подарить ему золотой ключик, который обронил на дно пруда человек с очень длинной бородой.

– Что он делал, чтобы борода не мешала ему ходить? (Он засовывал бороду в карман).

– Кто он? (Карабас Барабас).

– По этой сказке снят замечательный фильм. Кто его режиссер? (Ролан Быков).

– Кого Ролан Быков играл в фильме? (кота Базилио).

– Молодцы, мои друзья! Вы хорошо знаете эту сказку, и её персонажей.

IV. Подведение итогов игры.

Методическое издание

Автор-составитель

Гаврилова Татьяна Петровна

ИГРА В РАБОТЕ ПЕДАГОГА

Практическое пособие

Редактор О.В.Пирогова

Изд. лиц. ИД № 03857 от 30.01.2001.

Подписано в печать 10.09.2007 г.

Формат 60x84 1/16. Печать ризография.

Усл. печ. л. 6. Уч.-изд.л. 4,6.

Тираж 200 экз. Цена договорная

Редакционно-издательский отдел

Пермского государственного педагогического университета

614990, г. Пермь, ул. Сибирская, 24

Отпечатано на ризографе ПГПУ

614990, г. Пермь, ул. Сибирская, 24