**Федеральное агентство по делам молодежи (Росмолодежь)**

**Ресурсный молодежный центр**

**ФГОБУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина»**

**Центр студенческих добровольческих инициатив «Бумеранг»**

**волонтёрского движения ФГБОУ ВО «ТГУ имени Г.Р.Державина»**

**Автономная некоммерческая организация «Студенческое молодежное сообщество»**

**Автономная некоммерческая организация**

**содействия воспитанию подрастающих поколений**

**«Детские и молодёжные социальные инициативы»**

**Серия «Методическая копилка выпускника**

**Школы волонтёров»**

**Е.В. ВЕЛИКАНОВА**

**Е. И. ГРИГОРЬЕВА**

**С.В. ТЕТЕРСКИЙ**

**С. Г. ТЕТЕРСКАЯ**

**Марафон командных идей**

**Сборник методических материалов для волонтеров
по командообразованию**

**Москва-Тамбов**

**2018**

УДК 371; 140.8

ББК 60; 87.77

Т 37

**Великанова Е.В., Григорьева Е.И., Тетерский С.В., Тетерская С.Г.,** Марафон командных идей: Сборник методических материалов для волонтеров по командообразованию / Серия «Методическая копилка выпускника Школы волонтеров». – М., Тамбов: НИИ школьных технологий, 2018. – 104 с. (6,04 п.л.)

ISBN 978-5-91447-195-5

В Сборник методических материалов для волонтеров по командообразованию Серия «Методическая копилка выпускника Школы волонтеров» представлены материалы по истории и теории игры, игровой деятельности, дана классификация игр, особенности организации и проведения их в различных условиях.

Особую ценность представляют практические наработки ЦСДИ «Бумеранг» волонтёрского движения ФГБОУ ВО «ТГУ имени Г.Р. Державина», АНО «Студенческое молодежное сообщество», АНО содействия воспитанию подрастающих поколений ДИМСИ («Детские и молодёжные социальные инициативы»), Авторского агентства «Новые социальные и педагогические технологии», которые позволяют овладеть методами рекреативно-оздоровительной и досуговой педагогики; развивать умения и навыки в сфере досуга при помощи игропрактики, знакомят с занятиями по игровым тренинговым системам; дают возможность освоить технологию создания собственных игровых проектов.

Методические материалы адресованы специалистам-организаторам социально-культурной деятельности, педагогам и студентам вузов культуры и искусства, студентам педагогических вузов, классным руководителям, работникам внешкольных учреждений, добровольческим организациям и объединениям.

Сборник издан в рамках проекта «Межрегиональный волонтерский форум ЦФО «От проекта - к воплощению!» - победителя Всероссийского конкурса молодежных проектов среди образовательных организаций высшего образования в 2018 году,  организатором которого выступают Федеральное агентство по делам молодежи (Росмолодежь) и Ресурсный молодежный центр.

****

ISBN 978-5-91447-195-5

© Великанова Е.В., Григорьева Е.И.,

Тетерский С.В., Тетерская С.Г., 2018

# Содержание

[Содержание 3](#_Toc528009959)

[Введение 5](#_Toc528009960)

[1. Игра и игровая деятельность: понятия, виды, особенности организации 7](#_Toc528009961)

[1.1. Понятие игры, игровой деятельности 7](#_Toc528009962)

[1.2. Классификация игр 9](#_Toc528009963)

[1.3. Виды игр 15](#_Toc528009964)

[1.3.1. Ролевые игры 15](#_Toc528009965)

[1.3.2. Компьютерные игры 19](#_Toc528009966)

[1.3.3. Телевизионные игры 21](#_Toc528009967)

[1.3.4. Творческие конкурсы. Игровые конкурсные программы. 21](#_Toc528009968)

[1.3.5. Интеллектуально-творческие игры 22](#_Toc528009969)

[1.3.6. Деловые игры 23](#_Toc528009970)

[1.3.7.Устные игры 24](#_Toc528009971)

[1.3.8. Азартные игры 25](#_Toc528009972)

[1.3.9. Развивающие игры 27](#_Toc528009973)

[1.3.10. Игры-Кричалки 30](#_Toc528009974)

[1.3.11. Массовые игры 32](#_Toc528009975)

[1.4. Особенности проектирования зрелищно-игровых программ (концептуальные и организационные аспекты) 38](#_Toc528009976)

[1.4.1. Проблема определения смыслов и приоритетов игровой деятельности 38](#_Toc528009977)

[1.4.2. Концептуальные основы проектирования игровых программ 44](#_Toc528009978)

[1.4.3. Организационно-методическая работа игротехника по подготовке и воплощению игрового мероприятия 48](#_Toc528009979)

[2. Упражнения на построение команды 51](#_Toc528009980)

[Упражнение «Лидер (командир) руководит (командует) группой (командой)» 52](#_Toc528009981)

[Упражнение «Анкета группы» 52](#_Toc528009982)

[Упражнение «Вместе создаём коллектив» 53](#_Toc528009983)

[Упражнение «Скульптор образа» 54](#_Toc528009984)

[Упражнение «Аватарка» 55](#_Toc528009985)

[Упражнение «Он такой!» 55](#_Toc528009986)

[Упражнение «Предложения» 56](#_Toc528009987)

[Упражнение «Когда тебе было 5 лет» 56](#_Toc528009988)

[Упражнение «Поиск сокровищ» 57](#_Toc528009989)

[Упражнение «В паре веселее» 59](#_Toc528009990)

[Упражнение «Мечтатель. Критик. Реалист» 60](#_Toc528009991)

[Упражнение «Оперативная группа реагирования» 62](#_Toc528009992)

[Упражнение «Ожившая книжная история» 62](#_Toc528009993)

[Упражнение «ВАУ-организация» 63](#_Toc528009994)

[Упражнение «Циферблат возможностей» 64](#_Toc528009995)

[Упражнение «Командное осязание» 65](#_Toc528009996)

[Упражнение «Командное зрение» 65](#_Toc528009997)

[Упражнение «Командный слух» 66](#_Toc528009998)

[Упражнение «Командный вкус» 66](#_Toc528009999)

[Упражнение «Командное обоняние» 67](#_Toc528010000)

[Упражнение «Командное равновесие» 67](#_Toc528010001)

[Упражнение «Идеальная общественная организация» 68](#_Toc528010002)

[Упражнение «Знаете ли вы свою организацию?» 68](#_Toc528010003)

[Упражнение «Эффективна ли наша организация?» 68](#_Toc528010004)

[Упражнение «”Качели времени” реализованного проекта» 69](#_Toc528010005)

[«НОВЫЕ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ» В ДЕЙСТВИИ 70](#_Toc528010006)

[Список литературы 102](#_Toc528010007)

# Введение

Роль игры и игровых действий в жизни человека велика, так как с их помощью можно донести оригинальность самовыражения того или иного народа, рассмотреть образ жизни людей, их быт, труд, раскрыть положительные или отрицательные моменты жизнедеятельности.

Играя, каждое существо познает мир. Через игровую деятельность происходит самовыражение своего «Я» в сотворении собственного игрового мира. Играя для себя, выражая свои мечты и стремления, мысли и чувства, каждый находит удовлетворение своих потребностей, импровизируя и «творя» собственные действия.

Игра развивает интеллектуальные и физические возможности человека. Она способствует реализации и стимулированию способностей личности, так как активизирует сознание и раскрепощает подсознание. С помощью игровой деятельности быстро усваивается и закрепляется информация, используемая в игре. Любое творчество проявляется в разработке замысла игры и в поиске средств в его реализации.

Команда – это объединение людей вокруг командира, раздающего команды. Главный образ для команды – идеальный образ командира. Командир, который управляет людьми без объяснения им целей своего командования, – командир-манипулятор.

Формирование коллектива всегда начинается с команд командира – предъявляемых им требований другим участникам. Можно быть неформальным, скрытым лидером, можно быть публичным лидером-командиром, и в первом и во втором случае командир должен овладеть искусством эмпатического слушания и лидерством будущего: индивидуального и коллективного и в этом процессе значимую роль играет взаимная деятельность. Игра – важнейший вид человеческой деятельности, и особенно большое значение она имеет в развитии и воспитании подрастающего поколения.

Игровая деятельность – всегда является добровольной и включает элементы соревнования и самореализации. Она предполагает теоретические и практические аспекты внедрения в различные области жизнедеятельности общества, а также определяет специфику востребованности кадров в области социально-педагогической и культурно-досуговой деятельности.

Важность игровых движений бесспорна, так как ни создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь более полной, насыщенной активностью и поиском. Любая игра содержит регулятивный принцип, включает педагогические основы и может быть организована как воспитателем, учителем, так и самими играющими.

В данном сборнике представлены материалы по истории и теории игры, игровой деятельности, дана классификация игр, особенности организации и их проведения в различных условиях. Особую ценность представляют практические наработки ЦСДИ «Бумеранг» волонтёрского движения ФГБОУ ВО «ТГУ имени Г.Р. Державина», АНО «Студенческое молодежное сообщество», АНО содействия воспитанию подрастающих поколений ДИМСИ («Детские и молодёжные социальные инициативы»), Авторского агентства «Новые социальные и педагогические технологии», которые позволяют овладеть методами рекреативно-оздоровительной и досуговой педагогики; развивать умения и навыки в сфере досуга при помощи игропрактики, знакомят с занятиями по игровым тренинговым системам; дают возможность освоить технологию создания собственных игровых проектов.

# 1. Игра и игровая деятельность: понятия, виды, особенности организации

Великанова Е.В., Григорьева Е.И.

## 1.1. Понятие игры, игровой деятельности

Исследования теории игры начались еще во второй половине XIX века. На сегодняшний день существует множество понятий **«игра»**, раскрывающихспектр различных трактовок этого определения. Одни считают это процессом, дающим определенные установки для исполнения определенной роли (Д.Г. Мид), другие - развитие и воспитание (Н.Ушинский, Л.С. Выготский и др.). Точное раскрытие определения игры невозможно, так как каждый автор придерживается собственной научной теории игр, раскрытой в процессе исследований.

Автор игры - человек (или группа людей), создавший концепцию (или идею) принципиально новой формы игровой деятельности.

 Значительными являются работы К. Гросса, Г. Спенсера, Ф. Бойтендака, Е.Л. Покровского, Ф. Шиллера, Ф. Фребеля, К. Бюлера и многих других. «К. Гросс в работах создает теорию возникновения игры как упражнения, тренинга навыков, необходимых человеку для жизнеобеспечения. Теория Г. Спенсера основывается на том, что появление игры связано с «избытком сил», которые человек не растрачивает в процессе своей жизнедеятельности. Это противоречие опровергается мнением немецкого психолога М. Лацорса, который пришел к выводу о том, что для того, чтобы восстановить свои силы, затраченные в процессе трудовой деятельности, человек играет. Если обратиться к расшифровке понятия «игра», то русский энциклопедический словарь 1877 года относит к играм хороводы, спортивные состязания, бои гладиаторов, конские ристалища и даже демонстрации зверей в цирке. В Большой энциклопедии под редакцией С. Южакова (1902 г.) понятие игра определяется как занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения или забавы, а также применения на практике некоторых искусств» [4].

Наиболее подробное определение понятию «игра» дает В.И. Даль в своем Толковом словаре живого великорусского языка. «Игра … то, чем играют и во что играют: забава, установленная по направлениям, и вещи, для того служащие» [2].

Рассматривая точнее можно сказать об организации мероприятия развлекательного характера или пользуясь современным языком - досуге. Поэтому правомочно сказать, что досуг - это часть нерабочего времени, предназначенного для активного отдыха. Активность проявляется в непосредственном участии зрителей, отсюда появление понятия зрелищное. На наш взгляд зрелищное - зрелище как основная характеристика мероприятия, где существует разделение на исполнителей и зрителей. Ему присуща яркая форма и выбор наиболее действенных средств внешней выразительности, предназначенных исключительно для визуального восприятия.

Привлечение зрителей в процесс игры развлекательного мероприятия можно определить как игровую акцию, следует игровая акция - совокупность игровых действий (актов), направленная на достижение к конкретной постановочной цели (вовлечение зрителей в действие, объединение или разъединение зрителей, повышение их активности и т.д.).

Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах Э. Берна, И. Хейзинга, А. Леонтьева, Д. Эльконина, И. Кона, С. Шмакова, П. Ершова.

Существует ряд положений этого явления (по Т.С. Бибарцевой):

– игра есть определенное действие: физическое, эмоциональное, интеллектуальное, социальное или какое-либо другое;

– игра инициируется внутренней потребностью в чем-либо: отдыхе, обучении и так далее, но без энергетической заряженности мотивационной сферы игра не может состояться;

– игра является не только «школой» общения, но и школой взаимодействия между конкретными игроками;

– игра – необязательное и своего рода безответственное занятие, поскольку оно осуществляется всегда не в реальной, а в условной нарочито-вымышленной ситуации [1, 17-18].

В исследованиях С.А. Шмакова отмечаются основные игровые методы (игры, игрового тренинга и театрализации). Все исследователи сходны в едином мнении, что основным в игре является метод состязательности, который способствует всестороннему развитию личности, не затрагивая нравственной.

 «С термином «игра» тесно взаимосвязан термин **«игровая деятельность».** В человеческой практике игровая деятельность занимает ведущее место, особенно в детском возрасте, и ей присущи такие ***функции***, как: *развлекательная, социокультурная, диагностическая, коррекционная, коммуникативная, социализирующая, воспитательная, познавательная, самореализации, игротерапевтическая.* Последняя из вышеназванных играет немаловажное значение, так как способствует преодолению различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности человека. Рассмотрение игр с позиций рекреативных, досуговых, педагогических, психических и многих других подтверждает мысль теоретиков и практиков о ее вездесущности.

Учитывая то, что *игровая деятельность всегда является добровольной и включает элементы соревнования и возможности самореализации,* к структуре игры как деятельности относят постановку и реализацию цели, планирование, анализ результатов. Игровая деятельность является важным средством овладения различными жизненными ситуациями. В процессе игры не только реализуются и стимулируются способности человека, но и активизируется сознание, раскрепощается подсознание. Именно игровая деятельность способствует быстрому усвоению и закреплению информации, используемой в игре. Не случайно в последнее время популярными стали ролевые и деловые игры, используемые в учебном процессе» [4].

Рассматривая множество определений, мы считаем, что игра - вид креативной деятельности, состоящей в имитации или моделировании различных форм жизнедеятельности человека в свободной манере. Игре присущи определенные условия существования (пространственно-временной характер игры, цель, методы и средства ее осуществления) функционально-ролевого разделения участников в игропрактике. Зачастую игре присуще наличие соревновательного момента.

К основным характеристикам игровой деятельности можно отнести: *доступность, активность, прогрессивность, состязательность, эмоциональную приподнятость, адаптивность, импровизационность, добровольность, креативность, удовольствие.*

Таким образом, зрелищно-игровой досуг - это форма креативной деятельности человека, направленная на его самореализацию (в качестве организатора, исполнителя, зрителя) в игровой акции и обладающая при этом значительным зрелищным эффектом.

## 1.2. Классификация игр

До сих пор нет единой классификации игр, а также точного определения самого понятия «игра». Как отмечает Т.С. Бибарцева, классификация может быть точной лишь в том случае, если правильно определен сущностный классификационный признак. Безусловно, игра – деятельность. Э. Кант сущность игры сопоставлял с деятельностью, цель которой не выходила за ее пределы. Он отмечал, что в игровой деятельности самоценен любой момент. Сущностью понятия «досуг» также является деятельность. Поэтому игры и досуговые развлечения – имитация настоящей деятельности. В результате каких-либо увлечений происходит реализация продуктивной деятельности, считающейся объективно досуговой.

Участие игропрактики на работе, в учебном процессе, на досуге подводит к размышлениям о том, что все игры включают досуговедческую сущность, содержащую познавательные, обучающие, рекреационные и воспитательные аспекты. При осуществлении различной игровой деятельности, в зависимости от места, условий, правил, целей и задач часто применяются игры-задания, игры-тренинги, игры-развлечения, игры-упражнения из процессов человеческой жизнедеятельности и используются различные области знаний (философия, педагогика, психология, экология, искусствоведение и т.д.). Этим и определяется трудность написания четкой квалификационной типологии.

Однако бесспорно то, что все игры имеют развлекательный и познавательный характер, обусловленный досуговым и педагогическим началом. Поэтому игровая деятельность бесконечна. Используя даже исторические элементы игровой практики, игра находится всегда в настоящем и поэтому, может внезапно начинаться, прерываться, менять свои правила и действия. Но, тем не менее, при рассмотрении классификаций, предложенных различными исследователями игр, чаще всего игры разделяют ***по месту и времени их проведения***. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр, а именно:

– **по области деятельности** (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

– **по характеру педагогического процесса** (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);

– **по игровой методике** (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

– **по предметной области** (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговедческие и др.);

– **по игровой среде** (с предметами и без предметов, компьютерные (игры-автоматы и аттракционы), осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные).

Все эти подразделы до настоящего времени относили только к педагогике игры. Однако мы считаем их ближе к досуговедческим, в то же время выделяя в этом функционале игр интеллектуальное творчество: спортивно-оздоровительные игры; азартные, коммерческие и престижные; имитационные и театральные; игровые программы; традиционные.

Наиболее полно раскрывающей классификационный функционал педагогических (дидактических) игр является теория профессора В.И. Андреева в учебном курсе для творческого саморазвития. Автор относит педагогические игры к одной из форм организации общения и воспитания. Он предлагает свою классификацию, в которой раскрывает виды учебной деятельности, такие, как обучающие, воспитывающие и развивающие, контролирующие, диагностические и многие другие, относящиеся к группе «по целям их применения». По характеру деятельности отмечаются такие виды, как интеллектуальные, физические, трудовые, социальные и другие. В группу раздела «по особенностям методики и технологии их организации» относятся следующие виды: ролевые, эвристические, имитационные, деловые, психодрама и другие. Математические, физические, литературные, музыкальные, спортивные – к группе по учебному предмету, а тренинговые, репродуктивные и творческие – по уровню проблемности. Соотношение индивидуальных, парных, групповых и коллективных игр В.И. Андреев относит к группе по коммуникативному взаимодействию. В группу ***игр по*** применению технических средств входят тренажерные, компьютерные, телевизионные и другие [1].

С детских игр начинается формирование культуры поведения, миропонимания, закладывается основа мечтательности, развиваются фантазия и способность к творчеству. В.А. Сухомлинский писал об игре как живительном потоке представлений и понятий об окружающем мире. Он отмечал, что она вырабатывает пытливость и любознательность. Важным организационным моментом для проведения игры является обеспечение благоприятной обстановки для игровой деятельности, способствующей развитию гармонизации интеллектуальных и физических возможностей каждого участника, независимо от возраста, так как игра по своей природе многофункциональна и вариативна, и способствует выработке позитивного отношения к постижению культуры в целом.

Из всего многообразия игр нами выделены основные группы, которые можно отнести к условиям проведения игр, содержащим классификационные признаки:

* игры по времени проведения;
* игры по месту проведения;
* игры по возрасту участников;
* игры по степени регулирования;
* игры с предметами и без предметов;
* игры по содержанию.

Нельзя не отметить и тот факт, что игровая деятельность включает теоретические и практические аспекты внедрения в различные области жизнедеятельности общества, а также определяет специфику востребованности кадров в области социально-педагогической и культурно-досуговой деятельности. Рассмотрение игр с позиций развлекательных, досуговых, педагогических, психологических и многих других подтверждает мысль теоретиков и практиков о ее вездесущности.

Важность игр бесспорна, так как они сопровождают человека на протяжении всей его жизни, при этом открывая мир познания, развлечения и отдыха, духовного и физического совершенствования. Любая игра содержит регулятивный принцип, включает педагогические основы и может быть организована как воспитателем, учителем, так и самими играющими.

В основе любой классификации присутствуют видовые признаки объекта.

Вид - видимое. Вид - одна из таксономических категорий. Иногда его соотносят с рангом, разрядом, группой. Вид обращает внимание на принципиальное отличие данного объекта от других. Вид включает в себя разновидность, вариант вида.

Тип - образец, форма чего-либо, единица расчленения, группа предметов, явлений, объединенных внешними или внутренними чертами, стандартность свойств объекта. Тип - обобщенный образ, в данном случае игры.

К понятию «классификация» относят термин (категорию) «класс». Класс - совокупность, группа предметов, явлений, обладающих общими признаками, уровнями, в зависимости от которых определяется место объекта в ряду себе подобных, система соподчиненных явлений, нечто устоявшееся, «классическое», общепризнанное, в соответствии с чем идет классификация. Он отражает место объекта в ряду ему подобных.

По отношению к классификации феномена игры, с нашей точки зрения, логичнее всего использовать понятие «вид», именно оно отражает сущность игры, вбирает в себя типы, образцы, формы. Понятие «класс» методологически не соответствует явлению игры.

Наилучший системный подход к классификации игр сделан Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым, которые классифицируют игры «по содержательному признаку» (военные, спортивные, художественные, экономические, политические); «по составу и количеству участников» (детские, взрослые, одиночные, парные, групповые); «по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют» (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие и др.).

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей и взрослых на две, а с нашей точки зрения, на три большие группы:

**1. игры с готовыми «жесткими» правилами;**

**2. игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;**

**3. игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.**

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть «вольное» творческое начало и присутствуют правила или наметки правил.

Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

**К внешним признакам игры** мы относим ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров. Дадим некоторые уточнения, связанные с делением игр по внешним признакам:

**–** ***По содержанию.*** Содержание - определяющая сторона игры как таковой, оно представляет единство всех составных элементов: ее свойств, внутренних процессов, основной идеи игры, ее смысла как социального явления. *Содержание* - это то, что содержит в себе игра. Оно включает в себя фабулу, тему, интригу, задачи игры. *Содержание* - это основная направленность игры.

 *По содержанию игры с готовыми правилами различают* следующим образом: спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.д.

 *По содержанию «вольные» (свободные) игры* различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные; бытовые игры в профессию; этнографические игры и т.п. Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные, криминальные игры, игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые). Содержание же дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, объединяющие в себе органично игры разного вида.

**–** ***По форме.*** Как известно, *форма* в философской трактовке есть способ существования и выражения содержания. Она означает внутреннюю организацию содержания и связана с понятием «структура».

 Круг явлений, за которыми в науке и в быту установилось наименование игровых, достаточно велик и разнороден. Мы уже говорили, что имеют право на существование игры-танцы, игры-пантомимы, игры-песни, игры-театрализации, игры-хороводы, игры-ритуалы и церемониалы и т.п.

 *Можно выделить в* ***самостоятельные типовые группы*** *следующие игры:*

- собственно детские игры всех видов;

- игры-празднества, игровые праздники;

- игровой фольклор;

- театральные игровые действа;

- игровые тренинги и упражнения;

- игровые анкеты, вопросники, тесты;

- эстрадные игровые импровизации;

- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;

- свадебные обряды, игровые обычаи;

- мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады;

- игровые аукционы и т.д.

В досуговой практике детей и взрослых сложились и утвердились наиболее структурно оформленные игровые модели, та кие, как КВН. «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», викторина и т.п., имеющие сюжетное пространство, ярко выраженную форму. Огромное влияние на возникновение новых игровых форм оказывает телевидение.

Интенсивное использование игр во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на *внеутилитарные и деловые* (имитационные, организационно - деятельностные, игры-маневры и т.п.). *Первые есть собственно игры, вторые — модельно-обучающие, в которых игра — технологический способ обучения.*

*–* ***По времени проведения****.* Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонны ми или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Их различают по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

*–* ***По месту проведения****.* Это настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые игры. Игры на воздухе, игры на местности (в лесу, в поле, на воде и т.д.), игры на празднике, игры на эстраде.

– ***По составу и количеству участников****.* Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуются игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также игры взрослых людей. Длительно употреблялись и в возрастном и в идеологическом аспекте понятия «игры октябрят», «пионерские игры».

Объективно существуют игры мальчиков (подростков, юно шей, мужчин) и игры девочек, девушек, женщин. В названных играх - особая рефлексия, особые традиции, особые приметы пола.

По количеству участников различаются одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные, массовые игры.

Достаточно большое количество игр не имеют жесткой адресности, вних охотно играют люди разного пола и возраста. Следует отметить, что из социального опыта постепенно уходят совместные, вневозрастные игры детей и взрослых.

*–* ***По степени регулирования, управления.*** Существуют игры, предложенные, организованные взрослыми или школьником-инструктором, затейником, игровиком, и стихийные, импровизированные, экспромтные, возникшие спонтанно по прихоти детей (вольные, свободные, естественные, самодеятельные, самостоятельные).

*–* ***По наличию или отсутствию необходимых для игры аксессуаров*** (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов и т.п.). Различаются игры без предметов и с предметами (предметные игры - с мячом, веревкой, жгутом, битой и т.д.); компьютерные игры; игры-автоматы; игры-аттракционы и др.

**К внутренним признакам игры относят способности индивида к игре и в игре:** обособление, воображение, подражание, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре, т.е. игры могут быть, к примеру, заданного типа или импровизационными, самобытными или подражательными, с меньшей или большей дозой риска, пассивного типа или активного, обособленные или открытые и т.п.

Й. Хёйзинга, впервые выдвинувший в литературе игры социального характера - «высшие формы игры», предлагает включить в систему классификации модельно-социальные формы игры: игру-эротику, игру-состязание, игру-правосудие, игру-театр, игру-поэзию, игру-дипломатию, игру-войну и т.д. Поэтому он выделяет ряд основных признаков - добровольность, неординарность, ограниченность, фиксированность, эстетичность и другое.[2]

**Классификация игр** как отражение известной и непредсказуемой деятельности, регулирующей творческую активность индивида, предопределяющей весь духовный потенциал человека в труде, учении, досуге, представляется нам задачей важной и перспективной.

 **Детские игры делятся на *следующие виды****:*

**1. Физические и психологические игры и тренинги:** двигательные*(спортивные, подвижные, моторные);*экстатические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры*(игротерапия***).**

**2. Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры;** дидактические игры*(учебно-предметные, обучающие, познавательные)***;** строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы *(кнопочные игры);*игровые методы обучения.

**3. Социальные игры:** творческие сюжетно-ролевые*(подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы);*деловые игры **(***организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).*

**4. Комплексные игры** *(коллективно-творческая, досуговая деятельность).*

При любой классификации игр, в том числе из множества вышеназванных, необходимы поиски форм, являющихся синтезом разных игр детей. Многообразие видов, типов, форм игр неизбежно, как неизбежно многообразие жизни, которую они отражают, как неизбежно многообразие, несмотря на внешнюю схожесть, игр одного типа, модели.

## 1.3. Виды игр

Среди множества разновидностей игр особенно популярны ***ролевые ситуационные игры.***

### 1.3.1. Ролевые игры

**Ролевые игры** в феноменологическом плане весьма сложное явление: это и форма организации молодежного досуга, воспитательное средство, содержание деятельности клубов по интересам и неформальных объединений, это и разновидность молодежной субкультуры, определенный образ жизни [8, с. 330].

Термин «ситуационно-ролевая игра» введен в научный оборот в середине семидесятых годов Н.Н. Богомоловой. Что же такое ситуационно-ролевая игра? Б. Куприянов и А.Е. Подобин отмечают, что игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации и регламентированное правилами игры. Авторы отмечают, что выбор термина «ситуационно-ролевая игра» обусловлен рядом обстоятельств:

– во-первых, устоявшееся в большинстве формальных и неформальных объединений название этих игр как ролевых (или «ролевок») не может быть использовано в научном обороте, так как наличие роли является одним из принципиальных признаков любой игры. Кроме того, необходимо отличать такого рода игры от других феноменов педагогической деятельности. Например, сюжетно-ролевых игр личности ребенка («магазин», «школа», «больница» и т.п.);

– во-вторых, по их мнению, данная разновидность игровой деятельности имеет яркую ситуационность, моделирует ситуацию. В этом подходе ситуация представляет собой систему субъективных и объективных элементов, объединяющихся в деятельности субъекта. С одной стороны, ситуация представляется как внешнее условие протекания жизнедеятельности человека, как совокупность элементов среды, либо как фрагмент среды на определенном этапе жизнедеятельности индивида, что позволяет выделить ее объективные элементы: действующих лиц, осуществляемую ими деятельность, ее временные и пространственные аспекты. Другими словами, *ситуация – это ограниченная по месту и времени совокупность взаимоотношений субъекта с объектами окружающей его среды*. К субъективным элементам ситуации относятся межличностные отношения, социально-психологический климат, групповые нормы, ценности, стереотипы сознания [8, с. 331].

Когда же возникли сюжетно-ролевые игры? Отдельные ученые считают, что ситуационно-ролевые игры возникли в начале 80-х годов ХХ века в системе коммунарских отрядов «Рассветный» города Москвы и источником для их возникновения стали ***стихийные подростковые игры***, а также ***различные виды коллективно-творческой деятельности.***

Характерные ***особенности ролевых подростковых игр***. Общее количество игр в подростковом возрасте необычайно велико. В исследовании В.М. Григорьева выявлено, что у одного подростка в течение года может быть от 372 до 818 различных игр и забав. В результате наблюдений более чем за сотней подростков, проведенных Н.П. Аникеевой и ее студентами, было зафиксировано 1400 игр в течение года, из которых 120 были сюжетно-ролевыми. В ролевых играх подростки стремятся к групповому сотрудничеству. Подростки способны в групповой игре не только продумать весь ее ход, но и без помощи взрослых (а иногда и втайне от них) организовать довольно сложную совместную деятельность, где игра и труд тесно переплетены. Особый характер носят стихийные игры подростков-мальчиков. У них, по сравнению с девочками, более обострена потребность в активном, действенном, романтическом утверждении себя в качестве взрослых. Сюжеты для игр они берут, как правило, из приключенческих книг. Мальчики более, чем девочки, стремятся держать свои игры втайне от взрослых, но могут и пользоваться ими как средством самоутверждения перед взрослыми. Подростки играют в достаточно сложные и разнообразные ролевые игры, которые способствуют развитию личности в процессе проигрывания конкретных ролей и следования правилам, диктуемым сюжетом. Подростки в состоянии прибегать к ролевой игре и для маскировки своей личности, когда игра, «засекреченная» от взрослых, идет у всех на виду – как бы вариант двойной игры [1].

Второй источник возникновения ситуационно-ролевой игры ***– практика коллективно-творческой деятельности.*** Авторы определяют характерные черты, которые повлияли на ситуационно-ролевые игры. Во-первых, это коллективный характер деятельности. Во-вторых, творческий характер деятельности – одна и та же игра в данном коллективе может быть проведена, как правило, не более одного раза. Следовательно, каждый раз приходится придумывать новую игру. В третьих, направленность на улучшение жизни окружающих. Ситуационно-ролевая игра не может быть проведена в группе разработчиков, так как им известны основные завязки, что лишает смысла их участие в данной игре. Поэтому игра данного вида придумывалась и проводилась как подарок-сюрприз другому коллективу. В четвертых, ситуационно-ролевая игра несет в себе многие характерные черты «ситуации образца» (термин С.Д. Полякова): автономность жизни коллектива – замыкание отношений на «сейчас» и «здесь»; непрерывность и интенсивность коллективной деятельности и общения – непрерывающаяся цепочкой событий; подчеркнутая ситуативная направленность размышлений и ряда дел участников ситуации образца; особая позиция организаторов, показывающих своим поведением образцы отношений к деятельности, друг к другу, к коллективу [6, с. 25-29].

**Ролевое поведение*.*** Роль, согласно современной концепции ролевого поведения, это способ поведения, задаваемый обществом. Она складывается из двух переменных: базовых психологических установок нашего «я» и ожидания других людей [8, с. 325].

В то время как ролевое поведение, как правило, состоит в бессознательном исполнении ролей, в некоторых случаях оно является высокосознательным. При таком поведении играющий постоянно изучает собственные усилия и создает желательный образ собственного «я». В любом случае индивидуальное исполнение человеком роли имеет определенную «личностную окраску», зависящую как от его знаний и умения находиться в данной роли, от ее значимости для него, характера, мотивации, других особенностей личности, так и социокультурных влияний.

Как отмечают исследователи Т.В. Казакова и С.И. Рачкова, каждый индивид в течение своей жизни обучается исполнять самые разные роли, тем самым осваивая нормы культуры. Ролевое обучение, по их мнению, имеет два аспекта:

выполнение обязанностей и осуществление прав в соответствии с играемой ролью;

приобретение установок, чувствований и ожиданий, соответствующих данной роли.

Обучение исполнению социальных ролей может быть успешным только при последовательной подготовке к переходу от одной роли к другой на протяжении всей жизни индивида. Изучение практики показывает, что ролевое обучение характеризуется прерывностью, что ведет к ролевому напряжению. Ролевое напряжение возникает в связи с неправильным пониманием будущей роли, а также со слабой подготовкой к ней и, как следствие этого, со слабым исполнением этой роли. Другим источником ролевого напряжения является то, что моральная подготовка личности к исполнению ролей включает в себя в основном формальные правила социального поведения. При этом часто игнорируется обучение неформальным модификациям этих правил, которые реально существуют в окружающем нас мире. Другими словами, обучающиеся определенным ролям индивиды усваивают, как правило, идеальную картину окружающей действительности, а не реальную культуру и реальные человеческие взаимодействия [8, с. 325-326].

**Регулирование ролей** – это формальная процедура, посредством которой человек освобождается от личной ответственности за последствия выполнения им той или иной роли. На практике это выглядит как ссылка человека на влияние организаций, в силу, которой он вынужден действовать определенным образом.

В целом же ролевое поведение определяется:

* постоянно происходящими социокультурными изменениями;
* взаимоотношениями индивида с другими членами социальной группы, в которую он входит;
* усвоением индивидом социокультурных ценностей и норм, которые регулируются, в основном, через обучение ролям;
* социальным статусом индивида в обществе;
* ожиданиями окружающих по отношению к индивиду [8].

Исследование ролевого поведения через социально-психологические условия проводилось авторами (Т.В. Казаковой и С.И. Рачковой) и позволило выявить ряд социально-психологических условий, которыми детерминируется ролевое поведение. Данные условия авторы объединили в три группы.

**1. Условия, определяемые процессом социализации**:

* влияние социальных стереотипов (наличие социального стереотипа играет существенную роль в оценке человеком окружающего мира, в его реагировании на изменяющуюся реальность, на процесс его познания);
* влияние социальных ценностей, которыми овладевает личность в процессе социализации (социальные ценности – это более или менее общепризнанные поведенческие стандарты, т.е. разделяемые социальной группой убеждения по поводу путей и средств, которые ведут к достижению цели; социальные ценности отвечают на вопрос, как относиться к тому, что уже есть, и тому, что может быть);
* влияние социальных норм, которые усваивает личность и реализует в своем ролевом поведении.

**2. Условие ролевого напряжения** (оказывает влияние на возникновение или устранение ролевого напряжения):

* влияние социально-психологического климата коллектива, что сказывается на степени доверия и требовательности членов группы друг к другу, степени давления руководителей на подчиненных и т.д.;
* давление окружающих обстоятельств, что ведет к ролевому напряжению и ролевому конфликту;
* взаимодействие личности исполнителя роли с другими участниками, ведь понятие роли включает в себя совокупность ожиданий каждого человека в отношении как своего собственного поведения, так и поведения других людей при взаимодействии в определенной ситуации;
* степень соответствия между ожиданиями других людей и собственными представлениями о себе и своей роли (чем выше эта степень соответствия, тем эффективнее ролевое поведение);
* соответствие имеющейся у человека роли его личностному потенциалу;
* степень осознания личностью своих ролей (от того, насколько человек понимает специфику своей роли, насколько представляет подобающую для себя линию поведения, в какой степени она им интерпретируется, во многом зависит качество ее исполнения).

**3. Условие ролевой самореализации:**

* активность личности (под активностью личности понимается способность человека производить общественно значимые преобразования, проявляющиеся в творчестве, ролевом поведении, общении; активность личности в ее ролевом поведении может выражаться в выборе той или иной роли, осознании ею своей роли, выборе модели ее исполнения, сознательном подчинении своего ролевого поведения ожиданиям окружающих);
* уровень чувства ответственности (ответственность определяет отношение личности к своим ролевым обязанностям, т.к. служит средством внутреннего контроля и внутренней регуляции поведения личности);
* умение адаптироваться к меняющимся ситуациям.

Таким образом**, ролевые игры – это всегда импровизация, черпающая материал социальной практики жизнедеятельности человека с привнесением** ***трех элементов****:* **фантастики, исторической правды и настоящей действительности**. Объединяющим спонтанным моментом трех элементов является воображение.

### 1.3.2. Компьютерные игры

Исследователь Л.П. Тимофеева, раскрывая роль компьютерных технологий в современной молодежной культуре, к значимым характеристикам игровой реальности как феномена современной культуры относит функциональный, социальный и ценностный аспекты, проявляющиеся во всем многообразии компьютерных игр и относящиеся к подразделу «по игровой среде». Как и любое другое явление культуры, компьютерные игры выполняют в обществе определенные функции:

* креативную (преобразование и освоение виртуального мира);
* коммуникативную (передача виртуальной информации);
* нормативную (определение культурных норм игрока);
* релаксационную (снятие напряжения, эмоциональное расслабление);
* адаптивно-компенсаторную (возможность восполнения пустот реальной жизни).

Социальный аспект выражается в том, как общество воспринимает виртуальную реальность, какое место она занимает в системе общественных отношений, определяет значимость пребывания формирующейся личности в игровой среде. Общество неоднозначно оценивает компьютерные игры и взаимодействие молодых людей с ними: на фоне восхищения возможностями виртуальных систем заметно ощутима настороженность, а в ряде случаев – прямое осуждение. Компьютерные игры, как и любое другое достижение науки, имеет двойственный характер. Среди прочих их несомненных достоинств можно выделить следующие положения: удовлетворение естественного любопытства, высокая степень эффективности процесса социализации, психологическая удовлетворенность от игрового диалога, возможность преодоления конфликтных ситуаций, решения творческих, интеллектуальных, психологических, социальных и прочих задач [8, с. 358-359].

Особое предпочтение автор отводит ценностному аспекту при определении роли компьютерной игры, при этом выделяя ценности (цели-ценности) и средства, необходимые деятельностному процессу окультуривания молодежи. Важным компонентом ценностного аспекта является положительное и отрицательное воздействие. Она пишет, что вершиной любой игровой деятельности, с социокультурной точки зрения, следует считать творческий компонент превращения пользователя в виртуальную личность.

Говоря о практическом применении игрового метода, при помощи компьютерных технологий, исследователь отмечает, что он отвечает современной социокультурной ситуации и имеет ряд значительных преимуществ. «Благодаря внедрению компьютерных технологий в сферу развлечений, игра, являясь видом активной деятельности, приобретает новые характеристики. **Компьютерное игровое пространство – *это особый мир, где простираются интересы современной молодежи.*** Здесь идет **процесс формирования виртуальной личности, наделение игры ценностным, социальным и функциональным смыслом.** Изучение последствий пребывания личности в игровой среде, определение основных психических состояний, характерных для игрока, позволяет говорить о культурологической значимости компьютерных игр, о необходимости их изучения» [8, с. 359].

Исследователь в заключение делает вывод о том, что компьютерные игры являются одним из значимых составляющих современной культуры, способствуя развитию и развертыванию творческого потенциала молодой личности. Поэтому он говорит о необходимости определения виртуальной игровой среды как культурологического феномена.

### 1.3.3. Телевизионные игры

**Телевизионные игры** имеют большую популярность в средствах массовой информации. Отечественные телеигры завоевывают телевизионный экран и телезрителей, так как становятся предметом купли-продажи (шоу-бизнес) и выполняют развлекательную функцию, воздействуя на массовое сознание аудитории (роль общения – познание мира, воспитательный процесс и социализация посредством фольклорных образов, стереотипов, мифологизации действительности). Включая традиционные формы зрелищ, телеигры способствуют появлению у зрителя нового состояния сознания под влиянием эмоционального контакта. Конечно же, появление большого количества развлекательных игровых программ на телевидении спровоцировано финансовой стороной. Этому сопутствуют: большие затраты на оформление игр, рекламодатели, рождение кумиров у публики.

Популярными **жанрами отечественных игр** являются:

**Формы викторин:**

* музыкальные;
* семейные, командные;
* аукционные и киновикторины;
* викторины для профессионалов.

**Телеигры:**

* игры-казино (спортлото);
* шоу-программы (соединение казино и викторины-игры);
* любовные игры;
* телеконкурсы;
* интернациональные игры;
* национальные игры.

Таким образом, любая игровая телепрограмма, как и множество других игр, подвержена модернизации, варьированию структуры игрового действия.

К. Гросс отмечает, что существует множество игр, программ для разновозрастных категорий населения, участвуя в которых, каждый может почувствовать прилив сил и энергии, как в духовном, так и в физическом плане. В процессе научения игровым приемам вырабатываются такие функциональные навыки, как:

* познавательные;
* конструктивные;
* коммуникативные;
* информационные;
* организационные.

1.3.4. Творческие конкурсы. Игровые конкурсные программы.

Этот вид игровой деятельности, который имеет наряду с традиционными элементами игрового действа (алгоритм организации) нестандартное нововведение, содержащее в равной мере талант творчества и фантазии.

Исследователями отмечается факт малочисленного распространения подобных игровых программ в школе. Причиной является слабая подготовка кадров и нежелание многих педагогов вносить новое. На это необходимо потратить время, видоизменив форму и содержание, поэтому используются одни и те же игровые разработки. Как отмечает С.П. Афанасьев, процесс изобретения новых творческих конкурсов – очень увлекательное занятие, своеобразная «гимнастика ума» и, если воспользоваться всеми приемами придумывания, а их, кроме классификации, существует еще немало, можно составить картотеку, насчитывающую десятки тысяч названий. Классическому примеру творческого конкурса «Природа и фантазия» он предлагает придумать такие конкурсы, как:

* «Берестяная дудочка»;
* «Шишкодром»;
* «Водный бум»;
* «Небесный тихолет»;
* «Соломкины причуды» и др.

Творческие конкурсы всегда интересны, ярки и надолго остаются в памяти участников, помогают раскрыть каждому свой индивидуальный, творческий потенциал [5, с. 21].

### 1.3.5. Интеллектуально-творческие игры

**Интеллектуально-творческие игры** – «…специально организованное соревнование в эрудиции и логике, проводимое по заранее определенным правилам» [5, с. 30]. Среди этого многообразия телевизионных игр, С.П. Афанасьев выделяет игры – соревнования, викторины и многое другое. Он указывает на определенные правила, существующие в организации интеллектуально-творческих игр, в которых есть такие пункты, как:

* количество игроков в команде;
* первоочередность поставленных вопросов в игре (ведущий задает вопросы командам; команда – команде);
* оценка каждого ответа, конкурса (баллы);
* определение временных рамок каждого ответа, конкурса и многие другие пункты.

Например, **дидактические игры** *входят* *в интеллектуально-творческие игры* и **подразделяются** по области деятельности. Сюда относят:

* *Дидактический материал*, содержащий задачи, карточки-упражнения, занятия-упражнения (научение основам сравнения и группировки предметов по внешним признакам, их назначению). В результате подобных упражнений игровых действий воспитываются сосредоточенность, внимание, настойчивость, развиваются познавательные способности.
* *Музыкально-дидактические игры*, содержащие в себе определенные музыкальные задания. При проведении игр-уроков, под руководством опытного педагога, полученные навыки в процессе разучивания подобной аранжировки, помогают успешно выполнять задания. Опыт проведения подобных игр-уроков есть в театре-студии «Дали» (г. Москва), которая работает на школьной площадке. Для этого ребят объединяют в группы по 12-15 человек. На занятия вводят ключевые упражнения – игра «Жребий», «Игра на выбывание», «Развитие памяти, фантазии и воображения», «Борьба стихий», «Аквариум» и многие другие.

Например, в игре «Жребий» можно задействовать от двух до четырех команд, которые по жребию вытягивают табличку с указанием времени года. Одна команда предлагает цепочку выбранного природного обстоятельства, другая обязана угадать время года. Там же разработаны несколько уроков-игр. На уроке-игре «Обряд инициации» учащиеся 5 и 6-х классов в игровой форме знакомятся с обрядами первобытных людей. «Культура древних славян» или «Путешествие в сказку» – урок-игра, способствующая развитию интуиции учащихся. Здесь ребята попадают в сказочное путешествие с помощью путевых листов и карточек со сказочными средствами передвижения – ковер-самолет, Серый Волк и т.п. В игре задействовано шесть команд по 3-4 человека. В течение путешествия дети отвечают на заданные вопросы и прикрепляют карточки (ответы) с изображением сказочного существа на плакат с Мировым Древом. Оценивает жюри из числа выбранных голосованием ребят и учителя [10].

### 1.3.6. Деловые игры

**Деловые игры** – имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием. Вариант классификации деловых игр: исследовательские игры, дидактические игры, рефлексивно-оценочные игры, диагностические игры, мотивационно-побудительные игры, психологические игры. При подготовке к проведению деловой игры, следует соблюдать правила, роли, систему оценивания, сценарий игры, психолого-педагогические аспекты [7; c.164-210].

**Мозговая атака -** один из методов активного обучения, управления и исследования, который помогает стимулировать мозговую активность, творческий и инновационные процессы. Метод «мозговой атаки» начинает развиваться с 50-х годов в США, Великобритании, Франции, Японии. В России с начала 70-х годов. Среди правил проведения мозговой атаки, следующие: оригинальность мышления, отсутствие критики, фиксация всех идей (на бумаге, видео, аудио), анализ, отбор, оценка идей – группой аналитиков [7; c. 104]

### 1.3.7.Устные игры

Устные игры можно объединить в несколько видов:

* *Загадка* – это жанр народного поэтического творчества, иносказательное описание предмета, явления, проверяющее сообразительность.
* *Загадки-шутки* – основаны на игре слов, заставляют мысль работать в неверном направлении и поражают неожиданностью ответа (загадки невпопад (городов я видел массу, но хочу в Москву давно. Побежал скорее в кассу, чтоб купить билет в … (Москву)).
* *Загадки с коллективным ответом*: чтобы пыль не лезла в нос, нужен в доме …(пылесос)).
* *Шарада* – это загадка в которой загаданное слово состоит из нескольких частей, причем каждая из них представляет собой отдельное слово.
* *Анаграмма* – это слово которое образуется, если в каком-либо слове переставить буквы (нос-сон).
* *Метаграмма* – новое слово, образующееся в результате изменения одной или нескольких букв в каком-либо слове (боль-моль).
* *Логогриф* - загадка, которая может стать новым понятием, образующимся с помощью удаления буквы в слове или наоборот – с помощью прибавления новой (плот-пилот).
* *Ребус* – загадка, состоящая в том, что вместо слов в нем поставлены знаки, фигуры, нарисованные предметы, названия которых надо отгадать»[11].

Все игры имеют познавательное и воспитательное значение. Их относят к воспитательным мероприятиям, имеющим свою форму и содержание. Так, С.П. Афанасьев в своей работе «Детские праздники в школе, оздоровительном лагере, дома», подробно раскрывает сценарные основы технологии игр, игровых программ. В его работе отмечается, что при подготовке различных мероприятий необходимо:

1. знать существующие формы;
2. уметь наполнить эти формы каждый раз нужным содержанием;
3. уметь придумать полученному результату название.

Автор пишет, что «…не существует необходимости владеть методикой сотен мероприятий, все мероприятия одной формы организуются по одной технологии, по одному алгоритму. Владение двумя десятками организационных алгоритмов и технологий «придумывания» – это все, что требуется от педагога для проведения воспитательных мероприятий. Количество форм воспитательного мероприятия невелико, поэтому множество мероприятий (имеющие общие признаки) относятся к одной форме воспитательной работы. Игры, содержащие необычный, нестандартный подход, относятся к творческим и многие из них подходят к комплексному, досуговому виду. Так, творческие конкурсы принято называть понятием «Игровые конкурсные программы», и суть их состоит в современном лозунге «Новому названию – новое содержание» [5].

Поэтому цели игровых методов мы сформулировали следующим образом:

* изменение моделей поведения;
* формирование уверенности в себе;
* привитие навыков коммуникации.

В ходе реализации игровых технологий соблюдаются определенные условия, на которые указывает ряд психологов. При этом отмечают нежелательность включения в группу лиц с психической патологией и ярко выраженными защитными механизмами. Участие в группе должно быть добровольным. Перед началом занятий с каждым потенциальным участником необходимо проводить индивидуальную консультацию, включающую психологическое тестирование (САТ, тесты Кейрси, Голланда и др.). Игровое пространство должно представлять собой содержащее минимум мебели, а также отдельное помещение с ковровым покрытием на полу и техническим оборудованием: музыкальным центром, видеомагнитофоном, видеокамерой.

**Для активизации игровой деятельности необходимо:**

* наличие более или менее постоянной группы (7-12 человек), гетерогенной по полу и образованию, но гомогенной по возрасту;
* соблюдение принципов групповой работы;
* использование режима игры-марафона, продолжающейся 3-4 дня;
* наличие ответственной организации;
* использование технических средств и аксессуаров для игр;
* работа группы в режиме «здесь и теперь»;
* последовательное чередование игровых ситуаций с блоками включенной рефлексии, направленной на осознание собственных неэффективных коммуникационных стереотипов и проигрышных моделей поведения на рынке труда;
* создание радостной, раскованной, эмоционально наполненной атмосферы, в рамках которой обеспечивается большая безопасность при решении игровых задач по сравнению с абстрактными задачами.

### 1.3.8. Азартные игры

**Азартные игры** с давних пор люди пытались выделить и обустроить в специально отведенные места. Виды этих игр относят к предметной области. В современной трактовке наравне с азартными играми (в старину назывались роковыми или отважными) близко находятся коммерческие (интеллектуальные – бридж, преферанс и др.) и престижные (шахматы, шашки, спортивные игры). Объединяет их то, что в них часто играют на деньги.

В Азии имеется множество народных преданий о том, как мужчины использовали в качестве ставок собственных жен, сестер, дочерей, собственные тела или части тела. До сих пор еще исследователи карточных игр не могут достоверно указать страну, где впервые они появились, но известно, что карты возникли в VIII веке н.э., а вот первые карты в художественном оформлении появились в Индии.

В Россию карты проникли из Германии и особенно карточные игры были очень распространены среди простолюдинов при царе Алексее Михайловиче. Со временем игры разделились на азартные и неазартные. Становясь в XVIII-XIX веках как бы моделью общественной жизни, карты сулили успех, удачу, власть, т.е. карты привлекали людей пушкинской эпохи не только надеждами на выигрыш. Кстати, А.С. Пушкин посвятил карточным играм много поэтических строчек, например: «Я бы предпочел умереть, чем не играть». Карточные игры делятся на азартные, коммерческие и престижные.

***К азартным карточным играм*** относятся такие, выигрыш в которых почти целиком зависит от случая и очень мало – от искусства самого игрока. В азартных играх, как нигде в других, используются различные шулерские приемы, мошенничество. Чаще всего в повседневной жизни играют в такие азартные карточные игры, как «очко», «сека», «блэк джэк», «покер» и др.

Лотереи, скачки – тоже вид азартных игр. Так, впервые в 1880 году в Новой Зеландии был использован тотализатор Экберга – механическое устройство для регистрации ставок. В настоящее время используются тотализаторы, интегрированные с электронными компьютерами.

***Коммерческие карточные игры*** имеют широкое распространение, как среди молодежи, так и среди лиц преклонного возраста. Выигрыш зависит от умения, искусства игрока, хотя фортуна и здесь играет немаловажную роль. К этому виду игр относятся: вист, подкидной, преферанс, кинг и др.

***Игорный бизнес*** является сегодня составляющей экономики культуры. Принося немалый доход в государственную казну, он также является неотъемлемой частью культурно-досуговой сферы. В настоящее время стали организовываться учреждения для коммерческих игр (клубы, казино). Игорный дом (казино) – это стационарный досуговый центр конкретного типа, являющийся структурным подразделением головной организации определенной организационно-правовой формы.

Целями казино являются: предоставление услуг населению в области организации досуга на высоком профессиональном и культурном уровне, а также извлечение прибыли. Порядок и условия деятельности казино определяется действующим законодательством РФ. Деятельность казино строится на основе проведения на его территории игр с выплатой денежных выигрышей в точном соответствии с установленными для данного казино правилами игр.

Немаловажную роль в успешной работе казино играет его месторасположение на территории населенного пункта. Помещение для казино должно располагаться по возможности в центральной части города, желательно в отдельно стоящем здании, иметь удобные подъезды. Деятельностью казино руководит директор, назначаемый головной организацией, и в его функции входит решение всего комплекса вопросов, связанных с деятельностью казино. Директор имеет двух заместителей, один из которых занимается материально-техническим обслуживанием и обеспечением деятельности казино, а другой – организацией непосредственно процесса игры. Самыми многочисленными работниками казино являются крупье.

У крупье игра в азартные игры – это работа. Они должны быть уверены в победе, не бояться никого, но и не отрицать то, что новичкам может просто повезти. Это относится и к крупье, и игрокам. В основном, вся игра рассчитана на фортуну. В нее верили Пушкин, Лермонтов и многие другие известные люди, при этом часто страдая от невезения. Среди множества литературных произведений в стихах, прозе и многом другом отражаются моменты авторских переживаний, причиной которых были азартные игры.

Таким образом, играя для себя, выражая свои мечты и стремления, мысли и чувства, каждый находит удовлетворение своих индивидуальных способностей, импровизируя и «творя» собственные действия. Важность игровых движений бесспорна, так как они создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь более полной, насыщенной активности и поиска. Поэтому задача сферы досуга – обеспечение благоприятных условий, где преобладание социально-культурных, социально-педагогических усилий могло бы способствовать активизации положительных моментов в организационном, социально-психологическом и индивидуальном плане.

### 1.3.9. Развивающие игры

Многие исследователи в области игр отмечают, что это наиболее доступный человеку вид деятельности, своеобразный способ переработки полученных впечатлений. Игра соответствует наглядно-образному характеру его мышления, эмоциональности, активности.

Игра не просто проявление избытка жизненных сил. Она сравнима с серьезной работой, во время которой проявляются привычки и характеры, выполняются определенные роли и обнаруживаются привязанности. Игра — всегда импровизация. Игры нужны людям разного возраста.

Детям абсолютно необходимы игры, специальные упражнения на слова, про слова, со словами. Например:

* *игра «Литературный ералаш»*

Ребятам раздаются карточки, отражающие события из различных литературных произведений. Предлагается отобрать карточки, соответствующие произведениям по заданной теме, и разложить их.

* *игра «Назови произведение и его автора»*

Ребятам раздаются карточки следующего типа:

1. «Сказка о царе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ «Нос»

3. Роман «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и Маргарита»

* *игра «Где мы с ними встречались?»*

Ребята делятся на две группы и соревнуются в знании литературных произведений: называют известных персонажей и автора. Педагог обращается поочередно к каждой команде, предлагая ответить на вопросы: - Кто? (персонаж), - Где? (произведение), - Автор?

* *игра «Превращение»*

Педагог предлагает ребятам «превратиться» в какого-либо сказочного или литературного героя произведения. Они по очереди выходят в центр аудитории и рассказывают о себе. Все участники вступают в беседу с ними, задавая им вопросы и отвечая на их вопросы.

* *игра Импровизация*

Предлагается музыкальное произведение. Прослушав его, подросток создает индивидуальный образ, реализуя себя в произведении. Задача зрителей: угадать образ, состояние.

Предлагается каждому подростку в аудитории «перевоплотиться» (создать свой образ).

* *игра «Веселая веревочка»*

В середине зала натягивают веревку, за которую должны держаться руками двое игроков, находящихся напротив друг друга с противоположных сторон с завязанными глазами. У одного игрока в руках воздушный шарик, у другого трещотка или колокольчик. Один подает звуком знак, где он находится, другой старается ударить его шариком. Игроку с колокольчиком разрешается на время отрывать руку от веревки, если он считает, что его могут «засалить», но важно опять уцепиться за веревку. (Игру можно провести на улице).

* *игра «Зоопарк»*

Все игроки встают в круг, держа друг друга за руку. Ведущий объясняет правила игры: «Я каждому на ухо загадываю название животного. А потом, когда я вслух скажу, например, «Лиса», то тот, кому я сказал это слово, подпрыгивает и разрывает цепочку рук. Задача соседей — удержать его».

* *игра «Полслова за вами»*

Участники игры садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом, бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова, а тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину (па… - ровоз, теле… - фон). Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия игры можно усложнить. Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребенку, который должен продолжить вторую половину. Если вовремя не продолжено слово игроком - штрафное очко (например – начало слова «теле…», которое можно продолжить: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телеграф, телетайп.

* *игра «Алфавит вокруг нас»*

1вариант:

Ведущий предлагает детям в алфавитном порядке написать в течение 5-10 минут названия окружающих их предметов и вещей, находящихся в комнате или помещении. Можно описать несколько предметов на одну букву. Главная трудность - отыскать предметы на все буквы алфавита. Победит тот, чей список будет самым длинным. К тому же дети должны обязательно показать, где расположен названный предмет.

2 вариант:

Ведущий предлагает охарактеризовать своих друзей на предложенную им букву алфавита. Например, буква «А» - активный, азартный и т.п.

* *игра – состязание «Все скороговорки не переговорить да не перевыговорить»*

Можно устроить соревнование на чемпиона дворовой команды, семьи. Из соревнования выбывает лишь тот, кто ошибся три раза.

- На дворе траве, на траве дрова.

- Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.

- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

- Во поле затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит.

- Архип осип, Осип охрип.

- Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках.

- Коси, коса, пока роса, роса долой и мы домой.

- Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.

- Собирала Маргарита маргаритки на горе. Растеряла Маргарита маргаритки на дворе.

- Три дроворуба на трех дворах дрова рубят.

- Сшит колпак, да не по - колпаковски, надо колпак переколпаковать.

- Наш Полкан попал в капкан.

- Водовоз вез воду из-под водопровода.

- У пеньков опять пять опят.

- Сшила Саша Сашке шапку.

- Мокрая погода размокропогодилась.

- Все скороговорки не переговорить, да не перевыскороговорить.

* *- игра «Веселые сочинители»*

Все дети всегда чуть - чуть поэты, прозаики, драматурги и режиссеры, фантазеры и затейники. Попробуйте предложить им разные творческие задания на сочинительство. Например: *мини - сочинение «Невероятная история.*Необходимо сочинить совершенно невероятную историю про школу, своих друзей и самого себя, но с одним условием, чтобы она была веселой. История может быть первоапрельской или к какому либо празднику.

* *игра «Меняем букву, чтобы улыбнуться»*

В языке людей бытует много образных выражений. Необходимо изменить одну букву, можно слово, можно несколько слов, чтобы смысл стал иным, шутливым. Например:

- Скромность укрощает человека.

- Бедность не порог.

- Деньги на дочку.

- Палка, палка – заручалка.

### 1.3.10. Игры-Кричалки

Прекрасным материалом для работы с маленькими детьми, подростками и молодежью являются игры с залом (игры-кричалки), где слова сопровождаются или заменяются жестами. Обычно игры – кричалки используют для заполнения пауз на различных мероприятиях для активизации зрительской аудитории, создания атмосферы игры, сплоченности, азарта и снятия напряжения в зале. Некоторые «кричалки» с успехом применяются в игровых действиях на любых детских и молодежных «тусовках» города, а также в работе летних оздоровительных лагерей.

**Моль**

Моль, моль, моль -

Ядовитая букашка.

Моль, моль, моль -

Это маленький жучок.

Моль, моль, моль -

Это вредный таракашка,

Который, поедает всё вдоль и

поперек.

Моль, моль, моль -

Съела папины штанишки.

Моль, моль, моль -

Съела мамино пальто.

Моль, моль, моль -

Съела плюшевого мишку,

Оделась и пошла в кино.

**Руку правую вперед**

Руку правую вперед, а потом её назад.

А потом её вперед и немного повертеть.

Мы танцуем буги-вуги, поворачиваясь в круге

И в ладоши хлопаем, вот так:

– «Буги-вуги!» - «О - кэй!»

(после каждого раза делать хлопок ладонями – 3 раза).

**Вперёд четыре шага**

Вперед четыре шага, назад четыре шага,

Кружится, кружится наш хоровод.

Ручками похлопали, ножками потопали,

Глазками помигали, а теперь попрыгали (темп убыстряется).

**Меня укусил гиппопотам**

Меня укусил гиппопотам,

От страха я на дерево залез,

И вот я здесь, а вы все там.

Меня укусил гиппопотам (темп убыстряется).

**У оленя дом большой**

У оленя дом большой,

Он глядит в свое окно.

Заяц по лесу бежит,

В дверь к нему скорей стучит.

Стук - стук, мне открой,

Там в лесу охотник злой.

Заяц, заяц, забегай,

Лапу мне быстрей давай.

(темп убыстряется).

**Ёжики**

Два притопа, два прихлопа – ёжики, ёжики.

Наковали в наковальне – ножницы, ножницы.

Бег на месте, бег на месте – зайчики, зайчики.

Ну-ка дружно, ну-ка вместе – девочки (хором кричат девочки),

 мальчики (хором кричат мальчики).

**Рыбка**

Ведущий располагает перед собой левую руку в горизонтальном положении и говорит залу: «Представьте, что это море».

Показывает правую руку и говорит: «А это рыбка, но когда рыбка будет выпрыгивать из моря, вы должны хлопать в ладоши».

Ведущий делает волнообразные движения под левой рукой, а когда его правая рука оказывается над левой, зрители должны хлопать. Темп игры ускоряется.

**Дождик**

Ведущий обращается к зрителям в зале: «Представьте, что дождик собирается» (все должны повторять следующие движения: стучать одним пальцем правой руки по левой ладошке); «Представьте, что дождик накрапывает» (двумя пальцами); «Дождик усиливается» (тремя пальцами); «Пошел сильный дождь» (используется четыре пальца); «Начался ливень» (хлопают в ладоши).

 Игру можно продолжить в обратном порядке или провести перед следующим концертным номером, таким образом приветствуя выступающих.

**Ты смелый**

Помотай своей ногой,

Помаши друзьям рукой.

Обними соседа слева,

Прошепчи ему: «Ты смелый».

**Кто живет в нашем лагере?**

В нашем лагере есть Маши (встают),

Оли, Димы и Наташи. (все по очереди встают)

Лены всем твердят «привет» (Лены громко говорят: «Привет!»).

Саши всем дают совет (надо дать любой совет).

Тани прыгают как мячик (встают и прыгают),

А Ирины дружно плачут (начинают имитировать плач).

Есть Олеги, Гены, Ромы (встают).

Вовы строят глазки снова (строят девочкам глазки).

Все Денисы чешут уши (чешут уши у соседа).

Риммы бьют опять баклуши (изображают хлопаньем в ладоши и киванием головой).

Остальных мы очень любим,

Если надо, приголубим! (Все обнимают друг друга.)

### 1.3.11. Массовые игры

**Игра «Покрывало»**

(данная игра имеет множество аналогов разновидности применения)

**Атрибуты игры «Покрывало»:** визитки с именами, покрывало, мяч.

**Правила «предигры:**

* все участники – «молекулы», которые должны беспорядочно передвигаться по площадке (комнате) под музыку;
* по команде ведущего – «Молекулы – по два!» - образуется пара;
* в процессе игры, ведущий предлагает построиться по три, четыре человека – до тех пор, пока не образуется две команды.

**Основная тема** – перетягивание игроков из одной команды в другую.

***Сюжетный ход***– соревновательность.

***Правила основного хода*** – игра «Покрывало»:

* игроки двух команд разделяются покрывалом и не должны видеть друг друга;
* по сигналу ведущего от каждой группы продвигается игрок к покрывалу, и тот, у кого мяч, должен бросить его игроку другой команды сразу, как опустят ткань, и успеть назвать имя соперника до поднятия «покрывала»;
* если мяч не пойман игроком противоположной стороны и при этом правильно названо его имя, он переходит на противоположную территорию;
* если игрок, бросающий мяч, ошибся в имени соперника, то обязан перейти в другую команду.

**«Игрозарядка»**

Игра включает несколько этапов:

* «Друзья» (соорганизация с тремя желающими);
* «Круг общения» (образование круга);
* «Стая» (распределение ролей ведущим и поиск «своей» стаи);
* «Колокол» (выбор игрока - «язык колокола»).

***Правила:***

* Ведущий просит образовать большой круг, и на счет до пяти каждый участник круга должен сорганизоваться с тремя желающими и, обнявшись, отойти в сторону (действие повторяется до тех пор, пока в круге останется один или два игрока);
	+ - оставшийся игрок, не попавший в «тройку», обязан провести зарядку. Для этого он должен показывать любые движения (если их двое, то выполнять синхронно показательные упражнения). Например: вытянуть руки вперед; поднять вверх; развести руки в стороны; обнять друг друга за пояс и присесть; встать и выстроиться друг другу в затылок, при этом оставляя руки на поясе другого. По сигналу игрока, проводящего зарядку, все должны одновременно присесть, выкрикнув свое имя.
* по команде ведущего образуется опять круг, и ведущий, пройдя мимо каждого игрока, на ухо называет животного (свинья, кошка, собака, корова);
* ведущий дает команду закрыть глаза игрокам и по звукам, издаваемым ими, объединиться в свою «стаю».
* ведущий вновь просит объединиться в круге и выбрать из числа участников «языка колокола», которого стоящие плечом к плечу должны передавать руками по кругу при наращивании темпа, при этом «язык» закрывает глаза и полностью доверяет группе (выработка навыков доверия).

**Игры на воде**

* ***«Рыболов»*** По отведенному игровому полю разбрасываются пластмассовые предметы. Команда, которая наберет больше предметов в стоящие на берегу корзинки, – выигрывает.
* ***«Русальные качели»*** На надувные резиновые круги (матрасы) усаживается возможное количество человек. Игроки должны при помощи раскачивания «качелей» сбросить соперников.
* ***«Кит»*** Играют две команды по 10, 12, 14 человек. Условие игры выполняется поочередно с помощью двух игроков из команды. Один берется за край круга и, болтая в воде ногами, помогает напарнику, который тащит его до отведенного места на глубине и разворачивает назад к берегу. Игру можно усложнить сменой «кита», для того чтобы каждый мог попробовать свои силы в разных ролях.

**Игры на прогулке**

* ***«Лошадь»***  Участвуют 2-3 команды по 9-11 (13-15) человек. По сигналу ведущего первые 5-7 человек бегут до середины зала или определенной черты на местности. Они выстраивают основание - «седло лошади», и как только построение завершено, ведущий дает старт другой партии участников команды (4 человека), которые по сигналу любого игрока из построения добегают до «основания» и устраиваются сверху, причем один должен изобразить голову лошади, а остальные сгруппироваться на спинах товарищей. Выигрывает та команда, которая выстоит дольше.

**Зимние игры**

* ***«Снегонялки»*** **(Придумана автором - подростком Холодилиной Ольгой, 12 лет, школа N 2, театральный класс)**.

В рыхлом снегу протаптываются тропинки, которые могут пересекаться и образовывать тупики. В зависимости от количества игроков правила могут быть следующими:

а) **три игрока**: два игрока должны убегать, третий ловить (салить). Выбывшим из игры считается тот, кто, не удержавшись на узкой снежной тропе, заступил за ее пределы или, попав в тупик, перепрыгнул на другую дорожку;

б) **свыше трех игроков**: группа при помощи считалки выбирает «судью» и «воду». «Судья» должен следить за игроками, которые могут случайно заступить за пределы узкой тропинки или нарушить правила, перепрыгнув из тупика на другую дорожку. Этот игрок выбывает и становится «судьей». «Водой» становится любой игрок, которого «засалили».

По правилам игры, участник, попавший в тупик, может отпрыгнуть в сторону от протоптанных дорожек и если не хочет быть «водой», выбывает из игры.

**Игры в зале**

* ***Состязание «Лоцман»***

*Условия игры:*

По всему залу в разных местах ставят 10 стульев.

В игре могут участвовать одновременно 3-5 команд по 5-7 человек, стоящих «паровозиком».

По правилам игры у первого и последнего игрока команды должны быть завязаны глаза.

По свистку ведущего, команды стараются обойти расставленные по залу стулья. При этом последний игрок обязан положить на каждый стул открытку (предмет). Игра оценивается по скорости прохождения команд, учитывается снижение баллов за столкновение с другой командой – 3 балла, упавший предмет со стула - 2 балла.

* ***«Рождественские потешки»***

Необходима предварительная заготовка сырца елочных украшений для двух команд, а также клея, прищепок и лоскутков зеленой ткани.

Каждая команда должна оформить елочные украшения и одного из своих игроков нарядить в них при помощи прищепок.

Пока команды украшают «елки», ведущий кладет у каждой снежки из ваты.

Как только «елка» будет готова, команда должна закрыть ее собою приемом «стена» от соперника, а два игрока из команды своими снежками сразу начать атаку «елки» противника, пытаясь сбить игрушки соперника.

 Команда, не успевшая прикрыть свою территорию, не имеет право помешать до тех пор, пока не нарядит «елку».

Сбитая игрушка не поднимается с поля, в отличие от «снежка», который можно взять на территории «противника» атакующей стороной, пока «стена» соперника не закроет подход к ним.

Задача «стены» отбивать «снежки», не пропуская двух игроков на свою территорию, не двигаясь с места.

 Попадание в «елку» и сбитая игрушка дают команде дополнительные 2 очка.

**Игры на эстраде парка**

* ***«Охота»*** *(*состязание).

 Кегли с проставленными карточками-баллами (от 1 до 10) и рисунками животных устанавливаются на эстраде. Для участия в игре приглашаются пять желающих игроков. С определенного расстояния ведущим подается команда к игре, суть которой заключается в большем наборе очков при помощи маленьких резиновых мячей, которыми надо попасть в кегли.

Игроку, набравшему большее количество чисел, вручается приз, а остальным предлагают из шкатулки вынуть счастливый билет. Так как билета четыре, то в одном из них может быть утешительный приз, а в остальных шуточные пожелания или предложения спеть, станцевать, проговорить скороговорку.

* ***«Ринг»***

Для игры необходимо образовать круг (до 10 человек), участники которого держатся за растягивающийся шнур (резинка). В середину круга вывести двух бойцов по желанию. Им завязывают глаза и вручают воздушные шары. По сигналу бойцы ведут бой до тех пор, пока не лопнет шар. Задача участников круга – увернуться от внезапных выпадов основных игроков с шарами. Если шар лопнул от прикосновения к сопернику – победа, а если лопнул от прикосновения к участнику круга, то боец выбывает, а его место занимает игрок из круга.

* **Игра «Шарик – бомба»**

Играют 3-4 человека, которым выдаются надутые шары. Участники игры должны под музыку постараться быстро сесть на шар, который должен лопнуть.

* **Игра «Художники»**

Выходят юноша и девушка. Они должны нарисовать портреты на ватманах, которые лежат на полу. Юноша – женский, девушка – мужской. Для этого на пояс игрока привязывается веревка, на конце которой привязан маркер. Им и надо нарисовать портрет.

* **Игра «Облачко»**

Двум игрокам выдаются шоколадки (половинки). Задача игроков – как можно быстрей выгрызть «облачко» из предложенного шоколада.

* **Игра «Паровозик»**

Участники игры образуют круг. Ведущий идет по внутреннему кругу и останавливается у игрока со словами: «Я – паровозик «Чух-чух». А как тебя зовут? Игрок должен назвать свое имя, например: «Меня зовут Дима». Ведущий: «Поехали с нами». Игрок встает за ведущим, и они идут по внутреннему кругу. Подходя к любому участнику игры, задавая тот же вопрос, набирается 5-6 человек. Затем ведущий неожиданно хлопает в ладоши, и каждый участник «паровозика» должен быстро найти себе пару из тех, кто остался в круге, оставшиеся без пары начинают игру заново.

**Игровые упражнения для спортивных групп [1; 2].**

Дается задание для конкурсно-спортивной игры «Болото». Участники разбиваются на команды или на группы и в процессе прохождения этапов выполняют задания, которые предлагаются ведущим:

**1. «Прочти письмо»**

Оборудование: бумага и карандаш для каждого навигатора; свисток.

Правила: навигаторы выстраиваются поперек комнаты перед лидером, который стоит в противоположном конце комнаты. Лидер посылает письмо, закодированное азбукой Морзе. Каждый навигатор расшифровывает это письмо на своем листке бумаги. Лидер зачитывает правильное письмо. Каждый навигатор показывает свою бумагу другому для проверки. Если все сделано правильно, он делает шаг к лидеру.

**2. «Тихие сигналы»**

Правила: командир экипажа дает 12-15 сигналов один за другим. Экипажи должны следовать за каждым сигналом настолько быстро, насколько возможно.

Выигрыш: за каждый правильно понятый сигнал экипаж получает 10 очков. За любой разговор или перемещение с ненужным шумом экипажи теряют 5 очков.

**3. «Секретные сигналы»**

Оборудование: короткое сообщение, которое будет послано каждым экипажем. Каждое сообщение отличается от других, но содержит одинаковое число писем.

Правила: половина каждого экипажа – «отправители», а другая половина – «получатели». Отряд располагается полукругом. «Отправители» одного экипажа стоят перед всем отрядом. Им вручают сообщение, которое они должны перевести в азбуку Морзе для другой половины своего экипажа. Остальные не должны слышать какое сообщение передается. Поэтому они передают информацию, используя правила, оговоренные заранее (подмигивают глазом, если сообщение неверное).

Выигрыш: 5 очков для любого экипажа, который получит верное сообщение.

**4. «Сидеть»**

Оборудование: телеграфный ключ.

Правила: навигаторы образуют круг и прохаживаются по нему. В это время лидер посылает им сигнал азбукой Морзе. Всякий раз, когда лидер посылает его вместе с ключевым словом «Сидеть», навигаторы немедленно садятся. Выполнивший это указание последним получает штрафное очко для своего экипажа. Ключевое словом можно изменять.

Выигрыш: побеждает экипаж с самым низким количеством очков.

**5. «Звонок»**

Оборудование: шейный платок или косынка для завязывания глаз и ручной звонок.

Правила: завяжите глаза всем навигаторам, кроме того, у кого звонок. Навигатор звонит в звонок, перемещаясь. Остальные пытаются окружить его.

**6. «Закон навигатора»**

Оборудование: набор карточек, пронумерованных от 1 до 12 для каждого экипажа.

Правила: экипажи выравниваются по линии. Карточки лежат кучей на линии напротив каждого экипажа. По сигналу первый навигатор выбирает карточку. Он салютует навигаторам и рассказывает фрагмент Закона навигатора, представленный номером на его карточке. Навигатор возвращается и вызывает следующего.

Выигрыш: За каждый верный ответ члены экипажа получают одно очко. Выиграл экипаж с большим числом очков.

**7. «Охота на звезды»**

Оборудование: фонарик с сильным лучом.

Правила: вечером экипажи собираются вокруг лидера, который знает основные созвездия. Он указывает фонариком на созвездия. Каждый экипаж быстро собирается, выдвигает свои версии, затем называет имя созвездия.

Выигрыш: 1 очко за каждое правильное названное созвездие.

**8. «Что неправильно»**

Оборудование: бумага и карандаш для каждого экипажа.

Правила: экипажи рассаживаются по периметру. Ведущий сообщает ребятам, что сейчас им предстоит отправиться на экскурсию и надо быстро определить меню на завтрак и обед.

Выигрыш: выиграл экипаж, чье меню получилось самым недорогим, быстро приготовляемым и сбалансированным.

**9. «Бег со скакалкой»**

**10. «Бег с мячом»**

**11. «Прыжки в длину»**

**12. «Перетягивание каната»**

**13. «Полоса препятствий»**

## 1.4. Особенности проектирования зрелищно-игровых программ (концептуальные и организационные аспекты)

Режиссурой, организацией смыслового каркаса игрового действия, как правило, занимаются люди, в чьи функции входит глубинное понимание цели и специфики игрового действия, всех нюансов и возможных результатов влияния игры на ее участников. Данный раздел пособия, в первую очередь, адресован тем, кто осуществляет художественное и техническое руководство организацией игрового досуга. Здесь анализируются концептуальные и организационные направления работы режиссера по созданию игрового действия; предпринята попытка систематического социально-философского и культурологического исследования особенностей проектирования игрового континуума; выявляются алгоритмы процесса разработки формы и условий игрового действия.

### 1.4.1. Проблема определения смыслов и приоритетов игровой деятельности

Начало любой проективной деятельности в игровом досуге, как правило, начинается с определения формы и содержания будущей игры. Для этого необходимо четко уяснить цель организуемой Вами игровой программы. Цель, в данном случае, сопряжена с главным смыслом игры – развитию каких качеств участников данная игровая деятельность будет способствовать? Однозначно ответив на этот вопрос, Вы можете, предварительно изучив смыслы феномена игры в процессе развития человеческой культуры, подобрать необходимую уже готовую форму или придумать новую. **Фома игрового действия образует совокупность цели /смысла, процессуальности, структуры и стилистики игры.**

Процесс разработки содержательного наполнения игрового действия достаточно объемен и многоступенчат. Самый простой путь – воспользоваться уже готовыми сценарными разработками, чуть адаптировав их к реальной ситуации. Можно написать собственный сценарий, или пригласить для этого специалистов. В первом случае Вы будете использовать готовые клише, которые уже известны аудитории; во втором – получится оригинальная, но еще не апробированная форма. При любом алгоритме работы необходимо знать основные смысловые механизмы проектирования, подготовки и проведения игровой программы. Весь последующий текст позволит Вам в этом разобраться.

Важно понимать, что в игре сублимируются природные стремления человека, суммируются архетипы культурно-исторического прошлого (часто в неосознанной форме); моделируется возможность включения индивида в процесс социального производства; происходит приобщение индивида/участников к новым условиям жизнедеятельности. В игре осуществляется неосознанная передача норм и стереотипов культуры (*языка-мышления-отношения*) от поколения к поколению [12]. Таким образом, игра представляется одним из основных каналов культурных связей поколений по проблеме сохранения рода. Важно помнить, что игра это серьезное дело. В ней выполняется ряд социальных функций по отношению к индивиду: социализация, воспитание, развитие, обучение, привитие навыков различных видов деятельности, включая навыки коммуникации.

Изначально моделирование, как основа игровой деятельности, было тесно связано с символизмом обрядовых магических действий, религиозных ритуалов в древнейший период развития человека. Однако это еще не была игра в полном смысле этого слова; здесь игровое пространство полностью совпадало с действительностью.

В последствие, когда возникает феномен двойственного восприятия обряда («здесь как там» и «сейчас как тогда») и в реальность включается мир виртуальный (семиотический), у человека появляется возможность для осознанного моделирования фрагментов действительности – ритуала. Э.Дюркгейм, П.Брук, А.К.Байбурин [3] отмечают изначальную связь ритуала и игры. В их понимании ритуал – это пассивный способ воспроизводства традиции. Таким образом, развитие игрового действия проходило, по крайней мере, три стадии: обряд – ритуал - игра. Эти формы объединяет принцип моделирования действительности (реальной или абсолютной).

У древнего человека моделирование, как правило, проходило в системе «микрокосм-макрокосм» параллельно в двух противоположных направлениях: человек-мир и мир-человек. С одной стороны, человеком присваивались антропоморфные черты фрагментам мира (стихиям – «ветер, ветер – ты могуч….», законам - Ананке, Абсолютной причине бытия – Христианский Бог суть антропоморфное начало мира и т.д.). С другой – организация культурного пространства жизнедеятельности человека видится исходя из моделирования познанных закономерностей внеантропного бытия, Космоса. Например, принципы организации жилища нашего далекого предка осознанно стремятся к соответствию их принципам развития бытия и представляют собой своеобразную *модель мира*[10]. Описанные тенденции легли в основание процесса смыслообразования ритуальной деятельности человека, а в последствии и игры.

Некоторые черты описанных тенденций можно заметить в игровой культуре современного человека:

1) Часто в командных соревнованиях коллективы участников воспринимаются как единая личность, образуют единое «лицо» *Автора*;

2) Ведущий игрового действия разыгрывает роль «абсолютного принципа-регулятора» всей виртуальной действительности и любой ситуации в игре. Как правило, его замечания участниками не приятно оспаривать. Даже когда в игровой ситуации возникает третья сила – зрители, мнение ведущего/жюри аксиоматически понимается как правильное;

3) Привнесение в игровое пространство смыслообразующих элементов, иллюстрирующих понимание идейного стержня игры, как участниками программы, так и зрителями (например, наличие живого попугая в телевизионной программе, посвященной анекдотам);

4) Различного рода «посвящения», часто практикуемые в условиях летней рекреации молодежи по смыслу воспроизводят обряды инициации первобытного человека; олицетворяют собой «переход» в иное состояние, статус.

Подчеркнем, что истинный *смысл* подобного действия заключается, как минимум в двух актах – смерти и рождении - человеку необходимо «умереть» в прежнем облике и вновь «родиться» в новом. Здесь уже присутствует трагедийное начало. Оно изначально заложено в глубинных пластах человеческой культуры: история Изиды и Озириса, жертвоприношения Дионисию (трагедия – «песнь козлов», идущих на заклание), идея Воскресения Иисуса Христа и т.д. В связи с этим процесс посвящения обычно строится по схеме: *деконструкция (раз-*облачение, лишение старого лица, облика)– различного рода испытания, проходя которые человек «преодолевает» собственную природу, символически «умирает» в прошлом обличии и *реконструкция* (переименование, новое облачение) – «рождение» нового лица/личности. Здесь задействуются механизмы психофизического перевоплощения. Поэтому все манипуляции с архетипами коллективного бессознательного необходимо проводить крайне осторожно. Либо при здравом размышлении, - поменять на более безобидные мероприятия.

**Любые ритуальные/игровые действия влияют на процесс самоидентификации молодого человека.** Непрофессионально проведенный ритуал чреват неадекватной идентификацией. В последствие это может привести к психическим и соматическим проблемам. Печальный опыт подобного рода мы наблюдаем в сектантстве, солдатских неформальных отношениях, в некоторых молодежных субкультурах.

Игра, при глубоком осмыслении не видится такой простой, как на первый взгляд. Именно поэтому ее исследованию в истории человеческой мысли уделяли большое место И.Кант, Ф.Шиллер. Г.Гадамер, О.Финн, Е.Финк, Й.Хейзинга, Г.Маркузе, Э Берн, К. Штайнер [14] и мн. другие. Так, например, Хейзинга настаивает на тезисе, что игра древнее культуры [13]. Гадамер акцентирует свое внимание на наличие игрового движения в процессе самой игры («игра играется»), т.е. выделяет механизмы самоорганизации и самостимулирования игры. Феномен игры, по мнению Гадамера, можно расширить на мир неживой природы (например, игра света и тени). С этим тезисом не вполне согласен Финн. Он полагает, что «игра» природы – это лишь комплекс наших субъективных ощущений. Природные явления воспринимаются человеком в качестве игровых, в силу игровой природы самого человека. В фундамент наших теоретических построений мы закладываем постулат Финна о том, что игра есть феномен, обусловленный биологической и социальной природой человека.

Театральное «*если бы*», составляет основу «предлагаемых обстоятельств» игры. Оно формирует коммуникативное и семиотическое пространство игровой реальности. Конструирование этой реальности входит в прямые обязанности режиссера игрового действия. **Ситуативное моделирование есть основа любой игровой деятельности. Здесь важен не столько сам факт действия или его результат, но и качественное аксиологическое отношение человека.**

В ХХ веке проблему сопряжения театральной игры и ритуала поднимают **и**звестные теоретики и практики театрального искусства А.Арто [2], Е.Гротовский [7] и П.Брук. Они заключают, что театральному искусству необходимо от *изображения* жизни вновь вернуться к истокам, к ритуальной основе священного «*пре*-ображения» Актора, к истинным (мистическим/магическим) смыслам сценического действия. Таков, по их мнению, путь нового священного (в буквальном смысле – связанного с универсальным, Божественным), опоэтизированного реализма в современном театре. Сценические опыты всех трех корифеев театрального авангарда оказали огромное влияние на становление мирового театра в ХХ веке.

В начале ХХІ века в отечественной литературе исследуемую проблему поднимают А.В.Гребенкин[6], Т.А.Апинян[1], И.Б.Шубина [15]. Их основная идея – сбалансированное сочетание светского и религиозного (мистического) в практике сценических искусств и поиск неких универсальных механизмов творческого воздействия принципов (в первую очередь – игрового) и средств современного театра на участников (актеров/зрителей).

Дистанция между привычным (обыденным) и «инаковым» образует пространство игрового действия. Основные смыслы игры говорят о стремлении человека выйти за пределы действительности в *иную* (условную) реальность. Ее организаторам/конструкторам необходимо помнить, что любая игра должна строиться с учетом определенных условий и требований:

* + Свободы (независимости от диктата людей; от утилитарных целей; социальной ролевой предрасположенности, статуса и т.д.). Здесь учитывается также определенная свобода участников внутри игрового пространства и, при определенных условиях, возможность выхода из него. Последнее условие видится принципиально важным и качественно отличает игровое действо от других видов деятельности.
	+ Соревновательный момент. В некоторых формах игр, в частности в спортивных и азартных он доминирует; в других видах, например в ролевых играх, он присутствует неявно.
	+ Хронотопная ограниченность игрового действия (пространственно-временная замкнутость игры).
	+ Виртуальное измерение игры (иллюзорного мира, мира иных закономерностей, порядка, иных отношений) и непосредственная вера участников в реальность виртуальных условий.
	+ Структурная упорядоченность игрового действия.
	+ Повторимость и вариантность. Игровые действия должны иметь многочисленные варианты развития событий. Это, очевидно, обусловлено стремлением человека хотя бы в виртуальном мире преодолеть необратимость времени.
	+ Анимализация (одушевленность предметов игры).
	+ Высокое качество исполнения программных действий, виртуозность, изящество.
	+ В условия игры заранее закладывается фактор неопределенности, риска. Но этот риск, как правило, не имеет трагического оттенка. Игра – это почти всегда мини-стресс, но он должен оказывать исключительно позитивное влияние на ее участников.
	+ Наличие обязательного эмоционального подъема, напряжения психофизических сил участников игры. Напряжение должно усиливаться и ослабевать в соответствии со структурой игрового действия.
	+ В каждом игровом акте должна быть некая «изюминка» - интрига, как правило, выходящая за рамки самой игры.

Без этих базовых условий качественное игровое действие не может быть выстроено. Если Ваши сценарные «заготовки» не выдерживают полного соответствия с приведенным выше списком условий, то Вы знаете теперь каким образом их улучшить.

Любой сценарий – это некий алгоритм текста-действия на игровой площадке. Его «оживление» может потребовать сложной и противоречивой режиссерской работы. Для более четкого понимания процесса перенесения текста сценария в реальные условия, нам необходимо остановиться на выявлении особенностей функционирования триединой системы «языка-мышления-деятельности» в контексте игровой реальности.

Смысловое пространство любой игры – это определенная модель мировоззрения, имеющая собственное понимание сущности бытия, пространства и времени, обладающая собственной шкалой ценностей. Приходя в виртуальный мир игры, человек обязан жить уже по его законам. Если этого не происходит, то сама **идея игры** упраздняется, т.к. она **суть «иной порядок отношения к миру», иное измерение человеческого бытия.**

Грубо упрощая, каждую игру можно назвать прообразом субкультуры. В полной мере это определение можно отнести к некоторым видам спорта[[1]](#footnote-1) и искусства[[2]](#footnote-2), которые стали источником образования известных субкультур.

Мировоззрение любой субкультуры отражается в ее понятийном аппарате, ее языке. Но поскольку реальный мир один, совокупность явлений и предметов его составляющих, более или менее стабильна, то при «переходе» в мир игры должен происходить процесс деконструкции/реконструкции смыслов/понятий; переоценка ценностей в сознании Актора и процесс *пере-Именования* в языке.

Псевдонимы творческих личностей говорят о коренной ломке предыдущего мировоззрения их владельцев при переходе в иную «художественную» или «политическую» реальность; названия команд, слоганы, девизы суть показатель определенной «инаковой» модели мировоззрения пользователей. Для них это повседневное напоминание, стимуляция собственной «инаковости».

Организация лагерных смен с тематической игровой направленностью является примером повсеместного переименования. Идейным авторам творческих проектов и руководителям лагерей стоит более внимательно подходить к выбору названий отрядов, дружин, составлению девизов, слоганов, кричалок и т.д. Необходимо помнить, что процесс именования не просто придумывание ярких слов и рифмующихся словосочетаний. Это кропотливая работа по созданию определенных смыслов, образов, которые участвуют в формировании понятийного аппарата индивида и коллектива. Они оказывают непосредственное влияние как на сферу бессознательного, так и на сознание (стиль/форму мышления), определяют поведение Ваших подопечных.

В первобытной культуре к процессу именования относились со священным трепетом. Народная мудрость гласит: «Как назовешь корабль, так он и поплывет». Очевидно, наши предки понимали, что существуют какие-то механизмы влияния определенного *порядка* звуков на *порядок* поведения и отношения человека. Организаторы игрового досуга должны также глубоко понимать описанные механизмы. Проблеме именования посвящали свои работы преимущественно религиозные мыслители. В частности, П.А.Флоренский, А.Ф.Лосев полагали, что слово/смысл способно не только изменять мировоззрение, но и влиять на механизмы биологической природы человека. Практика христианской монастырской жизни повсеместно использует опыт переименования. Очевидно, следует более внимательно присмотреться к опыту тысячелетнего развития внутрицерковных отношений и отнестись к нему как к истории древнейшей *корпоративной культуры* на Земле.

Проблема соотношения мировоззрения и языка по-своему решается в театральном искусстве. В ХХ веке здесь наметились, по крайней мере, две известные тенденции поиска - от новых форм языка к новым формам мировоззрения и, - наоборот. Первую тенденцию в полной мере представляют искания П.Брука, который, желая очистить язык театра, пытается вернуться к первоначальной ритуальной неразделенности слова и жеста, слова и действия, слова и вещи. Он стремится «выкликнуть из коллективной памяти человечества «праязык», общий всем культурам и несущий в себе магическую власть» [4,338]. Вторая тенденция ясно просматривается в экспериментах М.А.Захарова [8,340-346]. Порядок построения текста-действия, стилистики и интонационной партитуры, оригинального монтажа в его спектаклях заставляет задуматься о масштабах модели мировоззрения главного конструктора сценических действий московского театра «Ленком».

Несмотря на то, что современная массовая культура, проповедует принципы мультикультуризма и почти тотальной игры в реальность/смыслы, современным организаторам игровых программ необходимо различать игру и шоу как доминирующую форму современной массовой культуры. По мнению И.Б. Шубиной эти два феномена имеют различную природу. В шоу, как и в игре, при помощи эффектного зрелища делается попытка привить стереотипные убеждения, сформировать определенный тип потребления духовных ценностей. Однако игра – это *катарсис*, а массовая культура только маскируется под игру, у нее другие мотивы. Ее цель - рынок. Безусловно, здесь имеет место творческая игра, но без художнической страсти [15,30-31]. **Смысл игры имеет социальный, универсальный общечеловеческий контекст; смысл шоу – прагматичен, ограничен реальной экономической прибылью.**

В результате проведенной предварительной аналитической работы Вы должны:

1) получить четкое понимание цели/базовых смыслов, идейного стержня игровой программы;

2) выявить главные задачи игры;

3) определить основные методы и ресурсы, способствующие эффективному достижению поставленных целей;

4) знать все особенности формы игры;

5) рассчитать возможные результаты от проведения планируемой программы;

6) составить конкретный список обязательных требований к сценарию и последующим этапам его разработки;

7) более или менее четко представлять алгоритм предполагаемой работы.

### 1.4.2. Концептуальные основы проектирования игровых программ

Организаторам игровых процессов важно помнить о том, что игра есть не застывшая форма, а это некий коммуникативный процесс, ограниченный в пространстве и времени, включающий неисчислимое множество нюансов и вариантов развития действия. Эффективно рекреативные и иные задачи зрелищно-игровых программ будут решаться исходя из ее способности к *«инаковости»,* дистанцированности от повседневных форм бытия. Из этого следует, что чем оригинальнее[[3]](#footnote-3) будет организована игровая среда программы, тем с большим интересом она воспримется участниками и зрителями.

Среда зрелищно-игрового мероприятия, как правило, включает в себя некую совокупность констант:

* Определенные правила, форму и стиль игровой коммуникации;
* Наличие соответствия семиотического и реального пространства программы;
* Одинаковые стартовые условия для всех ее участников (там, где соревновательный момент доминирует).
* Костюмы и специальный реквизит у частников;
* Наличие аудиовизуального иллюстративного сопровождения игры (символика, тиражирование образов участников/команд, звуковые лейтмотивы, слоганы болельщиков и т.д.).

При формировании **композиции игровой программы** (понимаемой как **органическое сочетание структуры и условий проведения**) важно помнить, что необходимо максимально дистанцировать участников (и зрителей) от условий обыденности. Однако нужно учитывать, что процессуальность игры требует *поэтапного «погружения»* всех участников в условия игровой реальности.

Прежде всего, необходим ***подготовительный, «доигровой» период****.* Он начинается задолго до начала самой игры (от одного года до двух-трех месяцев до начала мероприятия). Подготовка масштабных игровых программ ведется в двух направлениях: *внешнем и внутреннем*.

Внутреннее направление подготовки включает в себя моделирование будущей игровой ситуации (так называемая «игра в игру»), где участники готовят себя к выполнению задач игровой программы. В данном случае, организаторы должны создать верное направление и форму смыслового стимулирования предполагаемой программы, позволяющей участникам интеллектуально и психофизически подготовиться к будущим нагрузкам. Важным здесь является создание правильной *установки/программирования на игру*. В профессиональных играх (например, в спорте), помимо тренерского состава с командой работают высококвалифицированные психологи. Опыт применения психологов замечен при подготовке некоторых команд КВН, различных телевизионных ток-шоу, реалити-шоу и т.д. **Стрессоустойчивость актеров - есть основание эффектности будущего представления.**

Внешняя деятельность организаторов игровой программы заключается: в создании определенного мнения относительно игры в массовом сознании; постепенном подогревании к ней интереса; полноценном и разностороннем рекламном обеспечении; освещении ее подготовки в СМИ, провоцировании различных слухов и т.д. В ходе всего комплекса работы должен быть сформирован аксиологически и психологически воспринимаемый позитивный образ данной игры, ее имидж. Наиболее яркими примерами в данном аспекте может служить опыт Администрации Чеченской республики по созданию имиджа сборной Чечни по футболу и опыт Администрации президента РФ по позиционированию Олимпиады в г. Сочи.

Отдельно ведется организационная работа по изменению реальной среды места будущей игры. Выстраивание эффектных декораций, костюмов, световых установок, спецэффектов и т.д. Для повышения интереса к игре можно пригласить на нее известных людей, звезд различного уровня и т.д.

***Второй период принято называть «стартовым»***(от двух-трех месяцев до непосредственного момента начала мероприятия). В нем производится полная координация усилий по двум указанным направлениям. Желательно, чтобы работы велись по принципу «дополнительности». Только на самом мероприятии должно произойти накопление «критической массы». Опытные организаторы обязаны точно рассчитать алгоритм подготовительной работы, чтобы не произошло, так называемого, «перегорания». Подготовка участников к игре в этот период, как правило, включает помимо специальных упражнений комплекс тренинговых занятий для снятия психофизических зажимов, повышения внимания, активизации воображения и интеллектуальной деятельности[9].

***Третий период непосредственно относится ко времени представления и обозначается как «игровой»*.** При соединении усилий внешней и внутренней работы непосредственно в первые минуты представления должны сработать программируемые реакции.

При неуверенности в возможностях участников сделать эффектный «старт», заранее планируются «стимулирующие» средства: разогрев зала перед началом игры каким-либо популярным исполнителем; концентрация фанатов в различных местах зрительного зала (сегментация зрителей), в лучшем случае заполнение зала только фанатами участников, когда в зале не остается ни одного незаинтересованного/«разогретого» зрителя. Этот опыт с успехом применяется на КВН-х разного уровня и молодежных сборах, например, на «Студенческой весне» - смотре молодежной самодеятельности, где даже посредственные номера проходят под бурные аплодисменты «своих» зрителей. Талантливо подготовленная «подсадка» может создавать влияние, как на весь зрительный зал, так и на компетентное жюри. Опыты с массовым сознанием на российской эстраде почти повсеместно демонстрируют звезды средней и большой величины.

В дополнение работы со зрительным залом должна проводиться целенаправленная деятельность ведущих и организаторов по стимулированию активности самих участников. К подобному инструментарию, прежде всего, относят интеллектуальные стимуляторы:

* подчеркивание контраста соперников;
* демонстрация призов игры;
* обращение к участникам различных известных людей и т.д.;
* Опроблемливание как процесс должен наступать вместе с *завязкой*. Опроблемливание – это некий «лабиринт» заданий, необходимый участникам для преодоления.

Согласно выводам Ю Соколова, игровая природа театра изначально ассоциировалась у древних греков с настоящим лабиринтом. Форма «театрона» (здания театра) проектировалась по подобию структуры лабиринта. В этом заключался изначальный религиозный и мистический смысл театрального зрелища[11]. То есть, опроблемливание можно считать одним из древних принципов игрового действия.

Зритель, как правило, находясь на стороне участников, опосредовано тоже пытается решить предложенную задачу. Это увеличивает степень его *со-чувствия, со-переживания, вчувствования, симпатии* к непосредственным участникам игры. Процесс уважения и симпатии еще более усиливается тогда, когда исполнитель «чуть быстрее» чем зритель находит кратчайший выход из затруднительного положения. В современном отечественном театре подобные ситуации виртуозно конструирует режиссер М.А. Захаров.

Процесс расширения границ возможностей исполнителей, или, наоборот – укрупнение единственно возможных средств решения поставленной проблемы (часто это делается распространенным приемом *обострения предлагаемых обстоятельств*) «втягивает» в игру всех участников. Напряжение игры поэтапно усиливается и ослабевает, точно соответствуя архитектонике программы. Стоит заметить, что участникам и зрителям необходимо давать определенный отдых, иначе игра превратится в масштабный психологический прессинг. Это может повлечь за собой эмоциональное истощение, и как следствие, - приведет к «атмосферному обнулению», потере интереса у зрителя к проблеме представления.

Только в момент кульминации предполагается полноценный «выход» участников/зрителей в «иную» реальность, где восхищенный зритель сможет испытать катарсис, *со-переживая* «жизни человеческого духа» на игровой площадке. Таким образом работают механизмы игровой рекреации[9].

К психологическим (эмоциональным) приемам стимулирования действия относят:

* выкрики лозунгов, различные скандирования;
* игры и непосредственные контакты ведущего программы со зрителями;
* включение зрителей в соревновательный процесс;
* исполнение фреймовых мелодий (гимнов) каждой команды;
* музыкальные отбивки в конце каждой части игры; применение звуковой и световой акцентировки; звучание ритмических лейтмотивов;
* динамику светового и технического оформления (лазерное шоу, ослепляющие зрителя светомузыкальные установки, бегающие по зрительному залу лучи прожекторов, активно перемещающиеся «камеры в зале», моментально отображающие реакцию зрителей на большом экране, быстрая смена объемных декораций, слайд-шоу, спецэффекты и т.д.).

***Четвертый период называется «постигровым».*** Он начинается сразу после кульминации и продолжается определенное время после представления. Его цель - закрепить в создании зрителя основные смыслы игры, обобщить полученный игровой опыт. Если задача первых периодов заключается в поэтапном «погружении» в «стихию игры», то задача постигрового - определяется как безопасное и сбалансированное «всплытие» сознания зрителя к реальной действительности. Переход зрителя от виртуальной к действительной реальности требует определенных усилий.

Во-первых, на эффект безопасного перехода должна в полной мере работать драматургия игры: в ткани представления сразу после кульминации обязательно расставляются основные акценты. В этот период в основной линии программы, как правило, происходит переход от эмоционального к рациональному восприятию игровой действительности. Церемония награждения победителей априорно должна восприниматься моментом завершения игры. Ее участники уже «вышли» из пределов игрового пространства и предстают перед нами как люди, сбросившие с себя обязанности игровых функций. Здесь допускаются повторы ярких моментов игры, обобщения, рациональный анализ ситуации игры и т.д. Описанные процедуры постепенно вводят зрителя и участников в мир повседневности.

Во-вторых, необходимо создать возможность для эмоциональной разрядки зрителя в финале представления; дать определенное время для его эмоционального «остывания». В противном случае, особенно при молодежной зрительской аудитории, Вы можете получить нежелательные эмоциональные выплески энергии за пределами игрового пространства. Примером такого непрофессионального подхода служат известные потасовки зрителей после футбольных матчей. В эксцессах подобного рода, в первую очередь, виноваты организаторы. Программирование ими игровой ситуации производно неверно.

Закрепление имиджа игры в массовом сознании зрителей и участников может происходить еще некоторое время через СМИ, рекламную деятельность организаторов и т.д. Это задел на успешную работу над продолжением этого или большой стимул для организации нового проекта.

### 1.4.3. Организационно-методическая работа игротехника по подготовке и воплощению игрового мероприятия

Для осуществления планомерной и продуктивной работы рекомендуется ведение некоторых документов:

* Плана подготовки и проведения мероприятия;
* Режиссерского анализа мероприятия;
* Графика проведения подготовительных работ;
* Режиссерской партитуры мероприятия;
* Монтажного листа;
* План распределения/изготовления реквизита.

Ниже приводятся примерные образцы этих документов. Наиболее сложные расшифровываются.

**План подготовки и проведения мероприятия**

Режиссер составляет необходимый план-график работ по воплощению данного проекта.

**1 этап.** *Информационно-организационный*. Он заключается в чтении, обсуждении, корректировке исходного сценария, распределении функций участников и организаторов мероприятия по функциональным группам:

* Режиссерско-организаторская группа. Она осуществляет общее, в том числе и художественное руководство проектом (режиссер/режиссерская группа, администратор/административная группа).
* Художественно-оформительская группа вырабатывает и реализует сценографическую концепцию, определяет, конструирует/изготавливает/заказывает необходимый реквизит. Если объем работы не представляется большим, то, как правило, ее члены принимают участие в изготовлении рекламной продукции мероприятия. При проведении масштабных мероприятий создается *рекламная группа*, в обязанности которой вменяется создание качественного рекламного обеспечения проекта.
* Техническая группа координирует все технические службы: музыкально-шумовое, свето-техническое и противопожарное обеспечения представления.
* Исполнительская группа. Осуществляет исполнительскую деятельность в процессе праздника. Это могут быть ведущий/ведущие, самодеятельные или профессиональные артисты и т.д. Руководит исполнительской группой помощник режиссера.

**2 этап.** *Погружение в материал.* Включает в себя: действенный анализ сценария, определение функциональных особенностей каждого участника, выявление архитектоники праздника (структуры мероприятия с последующей разбивкой его на отдельные эпизоды), произведение событийного анализа всего праздника и каждого эпизода, При этом производится соответственная корректировка алгоритма действий групп обеспечения.

**3 этап.** *Работа с исполнителями по эпизодам.* Проверка на площадке действенной основы мероприятия, создание этюдным методом его актантной (функциональной) модели. Постепенное подключение необходимых составляющих сценического действия:

* свободное овладение текстом исполнителями, четкое представление ими формы взаимоотношений участников по отношению к основным событиям игры,
* освоение исполнителями функционального реквизита,
* наличие элементов музыкального сопровождения игры,
* органичное встраивание в драматургическую ткань мероприятия вставных номеров и спецэффектов и т.д.

**4 этап.** *Работа по эпизодам* над действенностью речи исполнителей; выявление мизансценического рисунка. Обеспечение точного выполнения творческой задачи исполнителями в каждом эпизоде.

**5 этап.** *Работа осуществляется по эпизодам* над характерностью образов (речь, пластическая выразительность, овладение актерами костюмами и способность свободно работать с реквизитом и аксессуарами). Введение стилистических требований к движению, жестуальности и голосоведению исполнителей.

**6 этап.** *Работа осуществляется по большим «кускам» мероприятия.* Соединение эпизодов в единую ткань сценического действия.

**7 этап.** *Прогоны.* На этом этапе необходимость деятельности режиссера заключается в уточнении необходимой логики и целесообразности действия исполнителей (образов) на сцене. Введение в репетиционную работу в полном объеме необходимых элементов сценического действия (костюмов, реквизита, предметного мира постановки, декораций, музыки, светового оформления, шумов и т. д.)

**8 этап.** *Корректировка темпоритмического рисунка всего представления, выстраивание смысловых акцентов; введение атмосферы праздника в репетиции.*

**9 этап.** *Проведение генеральной репетиции.* Рекомендуется пригласить на нее кроме всех задействованных лиц еще и посторонних людей, желательно из среды заказчиков/будущих зрителей. Тогда, несомненно, генеральный прогон будет действенной проверкой всего представления на «прочность».

В случае неудачного проведении генеральной репетиции рекомендуется: 1) произвести *рациональный* анализ действия всех компонентов представления, выявить основные ошибки; 2) назначить повторный генеральный прогон. Поскольку прогоны в ночь перед представлением или в день представления нежелательны, то, как правило, генеральный прогон назначают более чем за два дня до даты показа.

**10 этап.** *Показ программы на зрителя* и обязательный последующий анализ с участием всех участников/служб представления. Желателен просмотр отснятого материала.

*Примечание.* Каждый этап может занимать необходимое количество репетиционных точек. Здесь все зависит от материально-технических и творческих ресурсов проекта, возможностей режиссера, групп обеспечения и исполнителей. Переход на следующий этап может быть совершен *только при выполнении задач предыдущего*.

При необходимости широкого привлечения целевой аудитории рекомендуется заблаговременно позаботиться о проведении *рекламной кампании*, привлечении СМИ и т.д. Целесообразно начать реальные рекламные акции за 2-3 недели до начала мероприятия.

# 2. Упражнения на построение команды

Тетерский С. В., Тетерская С. Г.

Созидательная любовь к своей команде проявляется в познании, интересе к каждому человеку, оказавшемуся на пути, в только позитивном и добром отношении к любому человеку, особенно справедливо осуждённому, временно духовно заблудившемуся; в нахождении в другом человеке себя: со всем своим скрытым позитивом и негативом; в ответственной заботе о ближнем как о самом себе.

Команда проходит пять условных этапов формирования:

1) Адаптация – происходит взаимное информирование и анализ задач. Люди осторожно общаются друг с другом, образуются пары и тройки. Они как будто бы проверяют друг друга и вырабатывают нормы и принципы взаимоприемлемого поведения, следствием чего является некоторая насторожённость в коллективе.

2) Группирование – создаются небольшие подгруппы по симпатиям и интересам. Выявляются несовпадения личной мотивации и целей командной работы. Члены команды могут противодействовать требованиям задачи – таким образом определяется уровень дозволенной эмоциональной экспрессии.

3) Кооперация – члены команды осознают своё желание работать над решением задачи. Это открытое и конструктивное общение впервые возникает вместе с местоимением «мы».

4) Нормирование деятельности – разрабатываются нормы и принципы взаимодействия в команде. Возникает ощущение доверия, межличностное общение находится на высшем уровне.

5) Функционирование – стадия принятия решений для конструктивного решения задач. У каждого появляется своя роль. Команда открыто проявляет и разрешает конфликты. Теперь уже можно говорить о коллективе, имеющем единые для всех членов цели, совместную деятельность по достижению этих целей, наличие хорошей и адекватной организационной структуры, хороший психологический климат.

Команду усиливает взаимодействие в парах, тройках, тренинг-группах, совместная общественная проектная деятельность. Это и послужило основанием классификации упражнений в третьем моменте.

## Упражнение «Лидер (командир) руководит (командует) группой (командой)»

В таблицу впишите всех членов семьи. Для колонки справа вместе придумайте команды, характерные для каждого члена семьи. В какой период, при каких обстоятельствах, кто становится «главой-командиром» семьи?

|  |  |
| --- | --- |
| **Роль** | **Типичные команды** |
| Супруг  |  |
| Супруга  |  |
| Мама  |  |
| Папа  |  |
| Сын  |  |
| Дочь  |  |
| Внук |  |
| Внучка |  |
| Бабушка  |  |
| Дедушка  |  |
| Дядя |  |
| Тётя |  |
| Брат |  |
| Сестра |  |
|  |  |
|  |  |

## Упражнение «Анкета группы»

Чтобы сформировать сильное и устойчивое групповое взаимодействие, его организаторам нужно ответить на 11 вопросов:

| **Вопросы от Эриха Фромма** | **Ответ** |
| --- | --- |
| 1) Какие главные результаты от взаимодействия (реальные и идеально-неосуществимые) получит каждый участник группы?  |  |
| 2) Чем реальные и идеальные результаты взаимодействия отличаются от подобных в других группах?  |  |
| 3) Что хорошее, правильное, желательное, полезное (реальное и идеально-неосуществимое) объединяет членов группы?  |  |
| 4) Против чего плохого, неправильного, нежелательного, неполезного объединились члены группы?  |  |
| 5) Что вызывает у группы положительные или отрицательные эмоции в реальности, в идеальном будущем?  |  |
| 6) Кто является реальным и возможным врагом группы? |  |
| 7) Какие характеристики, достижения, какой вклад члена группы будут полезными для группового взаимодействия сейчас и в идеальном будущем?  |  |
| 8) Какие характеристики, недостатки, упущения члена группы будут вредить групповому взаимодействию сейчас и в идеальном будущем?  |  |
| 9) Какие символы, ритуалы, будущие традиции объединяют членов группы?  |  |
| 10) Как защитить пространство группы от посягательств других?  |  |
| 11) Как группа поступит по отношению к её возможному предателю?  |  |

## Упражнение «Вместе создаём коллектив»

Команда – это временное объединение людей, она необходима для решения конкретных задач. Если же речь идёт о долгосрочном сотрудничестве, особенно о группе, имеющей миссию – предназначение, не ограниченное только земной жизнью её участников, необходимо формирование коллектива.

Коллектив – это объединение людей друг с другом при равной ответственности за совместный результат. Главный образ для коллектива – идеальный коллектив. По сути, коллектив – это объединение командиров.

Коллектив – это группа людей, ориентирующихся на систему разделяемых ими ценностей и целей, обладающих взаимно дополняющими друг друга навыками и использующих их для такого решения общей миссии, которая представляет собой итог взаимодополняющих совместных действий на благо человечества.

Из своей команды начните создавать коллектив, вместе выполнив 9 заданий:

| **Задание** | **Отчёт о выполнении** |
| --- | --- |
| Сформулируйте общую миссию коллектива. |  |
| Опишите взаимодополняющие умения и навыки каждого в группе. |  |
| Придумайте ценности и совместные цели. |  |
| Придумайте единые стандарты – общие подходы. |  |
| Распределите ответственность за достижение поставленных целей. |  |
| Распределите роли лидера между членами команды. |  |
| Распределите коллективно роли: – мечтатель,– оценивающий критик, – реалист,– мыслитель,– исследователь ресурсов,– коллективист,– доводящий до конца и др. |  |
| Составьте график чередования лидерской позиции между всеми участниками группы. |  |
| Продумайте коллективный характер результата совместной деятельности и при измерении результативности – оценки коллективного продукта, а не суммарного вклада отдельных членов. |  |
| Совместно обсуждайте текущие задачи, решения и реализацию замыслов. |  |

## Упражнение «Скульптор образа»

Парное взаимодействие – основа человеческих отношений. Оно, в сравнении с индивидуальным и групповым взаимодействием, в наибольшей степени способствует гармонизации личности и более успешной социализации.

Группа из двух человек выполняет прежде всего функцию защиты. Она способствует познанию себя в другом человеке, демонстрации собственной силы, уверенности и желания власти человека с проецированием всего этого на другого.

В паре происходит взаимодополнение (психологическая компенсация) внутреннего мира каждой личности. Наличие у человека (особенно у ребёнка, особенно в новом коллективе, временном) товарища (друга) – необходимый элемент психологической защиты.

Умение воспитателя в короткий срок подобрать каждому ребёнку подходящего (с психолого-педагогической точки зрения) партнёра, наладить парное (диалоговое) взаимодействие – главный элемент профилактики суицидальных и других индивидуальных отклонений, основа успешности функционирования любого коллектива: одновозрастного, разновозрастного, однополого, разнополого, временного, постоянного.

Подобранный воспитателем партнёр должен помочь детям определить и помочь друг другу пройти зоны их ближайшего развития.

Оптимально, если под наблюдением воспитателя создаваемые пары будут разнополыми, потому что это возможность познания и формирования отношений с противоположным полом, которые впоследствии позволят создать счастливую семью.

С точки зрения главных ценностей современной цивилизации – таких как семья, любовь, вера, патриотизм, гражданственность – молодые люди проявляют социальную активность, занимаются волонтёрством, предпринимательством, проектированием и исследованиями, чтобы найти любовь своей жизни: жену или мужа, отца или маму своим детям, бабушку или дедушку своим будущим внукам.

**«Скульптор образа»**

Разбейтесь на пары. Решите, кто из вас будет скульптор, а кто – образ статуи (потом поменяетесь ролями). «Примерьте» на себе образ скульптора и образ статуи (темы: «Образованный человек», «Воспитанный человек», «Счастливый человек» и т. п.), чтобы иметь возможность проявить себя с творческой стороны и одновременно побывать в роли творца и творения. Давно известно, что творческим потенциалом обладает каждый человек в той или иной степени, и чем раньше его выявить и развивать, тем к большим творческим свершениям это приведёт в будущем.

## Упражнение «Аватарка»

Участники делятся на пары. Задача: проинтервьюировать друг друга в течение 5 минут, а затем изобразить рисунком на листе формата А4 своего партнёра в виде аватарки. По итогам выполненных работ все аватарки сдаются ведущему, который по очереди демонстрирует всем участникам картинку с изображением, а они угадывают натурщика.

|  |
| --- |
| Рисунок партнёра.  |

## Упражнение «Он такой!»

В паре говорите друг другу: «Ты мне нравишься потому, что…», а другой отвечает: «Спасибо, а я ещё…»

|  |
| --- |
|  |

Обсуждение: что вам было приятнее – слушать комплимент или говорить его? Почему? Что вы чувствовали, когда говорили комплимент? Что вы чувствовали, когда принимали комплимент? Что вы узнали нового о себе?

## Упражнение «Предложения»

В паре у каждого 30 секунд, чтобы высказать своё мнение по предлагаемым ведущим утверждениям.

|  |  |
| --- | --- |
| **Примерные предложения для общения** | **Ответ** |
| Я вижу в тебе… |  |
| Я хочу сказать тебе… |  |
| По моему мнению, тебе обязательно нужно… |  |
| Я предлагаю тебе… |  |
| Ты для меня… |  |

## Упражнение «Когда тебе было 5 лет»

Каждому участнику в паре даётся 3 минуты для рассказа своему собеседнику, каким он (собеседник) был, с вашей точки зрения, когда ему было 5 лет. При этом можно говорить не только о внешнем облике, но и об особенностях поведения, характера (при перемене ролей даётся 1 минута сказать рассказчику, что в его рассказе было наиболее точным и что в его жизни было совсем не так, и наоборот).

|  |
| --- |
|  |

Обсудить в парах, какие были сложности, хватало ли времени или его было слишком много, что удалось вам сделать и т. п.

## Упражнение «Поиск сокровищ»

Раздать участникам формуляры для интервью и предложить по команде ведущего каждые 3 минуты разбиваться на новые пары. Пары рассаживаются или находят место для беседы. Цель каждого игрока – пользуясь текстом интервью как картой, отыскать «сокровище» в своём партнёре, то, что может быть, человек и сам не знал о себе, помочь другому человеку открыть себя как «сокровище», до этих пор малоизвестное или совсем не известное.

Продолжительность беседы и количество вопросов игроки определяют сами. Последовательность «поиска сокровищ» произвольна. Упор на интуицию и искренний интерес к другому.

Количество взятых интервью не ограничено.

Тема для обсуждений: какие встречи были особенно интересными для тебя? Приходилось ли преодолевать личные предубеждения против кого- либо из членов группы? Было ли так, что подтверждалось моё впечатление об этом человеке?

*Вариант 1.Лист-опросник.*

| **Вопрос** | **Ответ / имя участника** |
| --- | --- |
| 1. Проживаешь в той же стране, где родился? |  |
| 2. Вырос в семье, где более 3 детей? |  |
| 3. Назван в четь отца/матери? |  |
| 4. Вырос в городе с населением более 3 тысяч жителей? |  |
| 5. С детского возраста должен был взять на себя обязанности по уходу за младшими детьми в семье? |  |
| 6. Любит борщ? |  |
| 7. Рос в условиях билингвизма (двуязыковая среда)? |  |
| 8. Рос/жил в разных странах? |  |
| 9. В жизни как минимум трижды менял свою профессию или род занятий? |  |
| 10. Начал трудовую деятельность до 50-летнего возраста? |  |
| 11. Говорит более чем на 3 языках? (Каких?) |  |
| 12. Побывал за свою жизнь более чем в 5 странах?  |  |
| 13. «Вырос» на классической музыке? |  |
| 14. Любит хумус? |  |
| 15. Умеет доить корову? |  |
| 16. Помнит / знает наизусть хотя бы 3 стихотворения А.С. Пушкина? |  |
| 17. Знает, как готовится хинкали? |  |
| 18. Любит танцевать народные танцы? |  |
| 19. Ежедневно просматривает новости в интернете? |  |
| 20. Не менее одного раза в месяц бывает в концертном зале / театре? |  |
| 21. Выбрал ту же профессию, что и отец? |  |
| 22. Верит в то, что «старый друг лучше новых двух»? |  |
| 23. Любит петь, моясь в душе? |  |
| 24. Считает себя консервативным человеком? |  |
| 25. С детства мечтал завести собаку и до сих пор не исполнил давнюю мечту? |  |
| 26. Любит танцевать? |  |
| 27. Физкультура была самым любимым школьным предметом? |  |
| 28. Детство прошло в деревне? |  |
| 29. Есть высшее образование? |  |
| 30. Детство прошло в собственном доме/коттедже/вилле? |  |
| 31. В детстве много рассказывали народных сказок? |  |
| 32. Армейская служба осталась не просто приятным воспоминанием, но и предметом гордости? |  |
| 33. Некомфортно ощущать себя начальником? |  |
| 34. Передёргивает от отвращения при одном упоминании о рыбьем жире? |  |

*Вариант 2.Лист-опросник*

| **Вопрос** | **Ответ / имя участника** |
| --- | --- |
| 1. Обратись к игроку, одевающемуся примерно так же, как ты сам, и поговори с ним о соответствии стиля одежды личной индивидуальности человека. Всегда ли выбранный стиль нам подходит и почему? |  |
| 2. Найди игрока, с которым, как ты предполагаешь, у тебя много общего. Поговори с ним и проверь, так ли это на самом деле. |  |
| 3. Обратись к игроку, у которого такой же нос, как у тебя, и побеседуй с ним о носах. |  |
| 4. Найди кого-нибудь, кто родился под тем же знаком зодиака, что и ты, поговори с ним о вашем сходстве и различии. |  |
| 5. Поговори с «очкариком». Попробуй посмотреть на мир через очки. Догадайся, что значат очки для этого человека.  |  |
| 6. Найди человека, с которым бы ты охотно застрял в одном лифте. Побеседуй с ним. |  |
| 7. Найди игрока, который, по твоему мнению хранит какую-либо тайну. Попытайся подвести его к тому, чтобы он выдал тебе свой секрет. |  |
| 8. Найди человека, который тебе кажется наименее выдающимся, ярким, талантливым, общительным и пр. Найди и приведи ему примеры из его жизни, доказывающие обратное. |  |

*Завершение упражнения:*

Работать с полученными материалами можно самыми разными методами.

Предложить участникам рассказать о процессе опроса, о том, кого запомнили по имени и почему?

Предложить участникам объединиться в группы сходных ответов: скажем, кто ответил на вопрос «С детского возраста должен был взять на себя обязанности по уходу за младшими детьми в семье?» положительно, собираются вместе и обсуждают проблемы или смешные истории по уходу за малышами.

Попросить тех, кто не успел получить 25 ответов-подписей, проанализировать в группе, в чем была причина затруднений.

## Упражнение «В паре веселее»

Приготовьте на маленьких листочках-карточках задания друг для друга, перемешайте, по очереди тяните задание и веселитесь:

* с абсолютно разными интонациями (доброй, печальной, радостной) сказать соседу выражение «Олололошеньки-лоло!»;
* надуть щёки и в таком положении сказать соседу: «Я хомячок, я ем зерно, его не тронь – оно моё. А если тронешь – тебе счастье!»;
* исполнить для соседа мелодию песни «В лесу родилась ёлочка»;
* щелкая пальцем по щеке или шаркая подошвами по полу, найти в соседе своего «близнеца», объяснить, что между вами общего: цвет глаз, волос, любовь к чему-то;
* поклониться соседу 10 разными способами, не повторяясь;
* эмоционально рассказать, за  что вы так любите своих соседей, привести разные аргументы;
* спеть соседу пару строчек песни «Миллион алых роз», произнося только гласные буквы;
* вручить соседу любой, находящийся у вас предмет как памятный подарок со  значением;
* изобразить соседям бабочку, произнося «Я бабочка, я бабочка» (махая крыльями);
* со словами «Это твоё по праву рождения!» подарить соседу много воздуха;
* сказать соседу, куда вы больше всего хотите поехать, пригласить и его;
* страстно на ушко прошептать соседу число π (3,1415926535 8979323846);
* рассказать, кем вы мечтали стать в детстве, узнать, кем мечтал быть сосед;
* сказать соседу комплимент на букву, с которой начинается его имя;
* произнести поздравление соседям от имени бурёнки-рекордсменки;
* крикнуть громко: «Дорогой товарищ! Как же мне тебя не хватает!»;
* произнести соседу 5 раз на разные лады «Вместе мы – сила!»;
* крикнуть громко «Как прекрасен этот мииииииииииииир»;
* торжественно вручить соседу грант в 1 рубль на счастье;
* как можно убедительнее признаться соседу в любви к миру;
* предсказать позитивное будущее для соседа;
* сделать селфи со счастливым соседом;
* сказать соседу комплимент на английском;
* сказать соседу комплимент на китайском;
* сказать соседу комплимент на немецком;
* рассказать соседу три своих секрета;
* достать для соседа звезду с неба;
* признаться соседу в любви без слов;
* громко крикнуть: «Я вижу Азию!»;
* обнять крепко-крепко.

## Упражнение «Мечтатель. Критик. Реалист»

Микрогруппа, состоящая из трех человек, – изначально конфликтная, поскольку в ней существует большее разнообразие мнений, возможно доминирование двух над третьим. Этого не произойдёт, если поочерёдно один из трех будет выполнять роль наблюдателя за взаимодействием, арбитра или руководителя. Созданные таким образом тройки – основа бесконфликтного поведения в коллективе, фундамент строительства органов самоуправления.

Если перед воспитателем и его воспитанниками стоит определённая задача, справиться с ней всесторонне и оптимально поможет распределение в тройке по ролям Мечтатель – Критик – Реалист, когда участник в определённый период времени (от одной минуты до нескольких дней) побывает в каждой из трёх ролей.

Разбейтесь по тройкам, распределите роли, кто будет Мечтателем, кто Критиком, кто Реалистом. Три раунда – три задания. По команде тренера каждый (по 30 секунд) по очереди выступает по своей роли по темам (после обсуждения каждой темы участники меняются ролями в своих тройках).

*Вариант 1.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Вопрос \ Роль* | *Мечтатель* | *Критик* | *Реалист* |
| *1) Как освободить молодёжь от гаджетов и телефонов?* |  |  |  |
| *2) Как сделать каждого молодого человека источником позитивной информации?* |  |  |  |
| *3) Как сделать каждого молодого человека полезным своей Родине?* |  |  |  |

*Вариант 2.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Вопрос \ Роль* | *Мечтатель* | *Критик* | *Реалист* |
| *1) Учреждение идеального будущего.* |  |  |  |
| *2) Модный специалист идеального будущего.* |  |  |  |
| *3) Событие идеального будущего.* |  |  |  |

*Вариант 3.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Вопрос \ Роль* | *Мечтатель* | *Критик* | *Реалист* |
| *1) Как необычно вы будете встречать каждый день своих сотрудников?* |  |  |  |
| *2) Как вам удалось сделать так, что каждый, приходящий к вам, чувствует себя талантом?* |  |  |  |
| *3) Как вы набираете и как поощряете своих самых лучших сотрудников?* |  |  |  |

*Вариант 4*

| *Вопрос \ Роль* | *Мечтатель* | *Критик* | *Реалист* |
| --- | --- | --- | --- |
| *1) Как общественная палата позволяет самореализоваться жителям?* |  |  |  |
| *2) Какие выгоды (преимущества) получит каждый, кто обратится в общественную палату?* |  |  |  |
| *3) Как идеальная общественная палата может организовать продуктивный диалог между людьми и властью?* |  |  |  |

## Упражнение «Оперативная группа реагирования»

Выберите командиров, создайте оперативные групп и командируйте их в заранее назначенные места для добывания знаний через беседу с людьми.

Возможные задания:

|  |
| --- |
| Отправиться в город и собрать сведения об известном человеке. |
| Отправиться в близлежащий монастырь и принести все сведения, которые покажутся интересными: история, современная жизнь монастыря, интересные факты. Расспросить можно монахов, не стесняться, именно они должны всё рассказать. |
| Отправиться в древний город, который находится недалеко, со всеми его достопримечательностями, тайнами и интересными местами.  |

После общего сбора группы друг другу задают разные каверзные вопросы, проверяя, насколько старательно и пристрастно выполнено задание.

*Завершение упражнения: т*оржественное представление отчётов микрогрупп. Обсуждение-анализ о победах в выполнении здания.

## Упражнение «Ожившая книжная история»

Участники делятся на микрогруппы с равным количеством человек. Каждой микрогруппе выдаётся книга, связанная с историей интересного человека. За 1 час необходимо: прочесть или просмотреть эти книги, окунуться в то время, с которым эти книги связаны, почувствовать ту атмосферу. И затем предположить, как воспринимались в то время понятия: образование, благотворительность, патриот, патриотизм, энтузиазм, деньги, политика, власть, искусство, мода… Можно фантазировать. После формулировки ответа подготовить доклад или выступление в виде стенгазеты, мини-спектакля, доклада со схемами и графиками. Но обязательное условие: участвовать в докладе должны все члены микрогруппы.

| **Понятие** | **Понимание** | **Представление** |
| --- | --- | --- |
| Благотворительность  |  |  |
| Власть  |  |  |
| Деньги  |  |  |
| Искусство  |  |  |
| Мода  |  |  |
| Образование  |  |  |
| Патриот  |  |  |
| Патриотизм  |  |  |
| Политика  |  |  |
| Энтузиазм  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Упражнение «ВАУ-организация»

Важный аспект воспитания – идеальный образ организации, который, с одной стороны, позволяет поддерживать единый корпоративный дух (взаимоподдержка, хороший вкус, индивидуальность, высокая активность); с другой стороны, повышает репутацию (обладание доверием, стабильность, наличие традиций).

Можно выделить четыре составляющие привлекательного образа организации:

* цель (согласованное всеми участниками желаемое позитивное будущее);
* стратегия достижения цели (маркетинговая идентичность);
* деятельность (поведенческая идентичность);
* имидж (визуальная идентичность).

Созданный совместно образ организации позволяет:

* выделять и развивать отличия группы и каждого;
* определять предпочтения внутренней и внешней аудитории;
* задавать влияние контекста;
* порождать сообщения.

Привлекательный образ организации должен создавать ощущение силы, респектабельности, вызывать доверие.

Управлять привлекательным образом организации – это значит отражать события под углом зрения его улучшения, в ряде случаев создавать сами события, его улучшающие.

Для игры «ВАУ-организация» все участники распределяются по 12 группам – в соответствии с месяцами своего рождения. Каждая команда получает задание и за 15 минут придумывает описание своей позиции ВАУ.

| **№** | **Позиции ВАУ** | **Описание** |
| --- | --- | --- |
|  | ВАУ-гость |  |
|  | ВАУ-встреча гостей |  |
|  | ВАУ-подарок каждому гостю |  |
|  | ВАУ-меню  |  |
|  | ВАУ-портрет идеального выпускника  |  |
|  | ВАУ-кабинет |  |
|  | ВАУ-арт-объект  |  |
|  | ВАУ-прибыльное предприятие  |  |
|  | ВАУ-сувенир  |  |
|  | ВАУ-табличка  |  |
|  | ВАУ-награда лучшему |  |
|  | ВАУ-документ о посещении организации  |  |

Варианты:

ВАУ-идея

ВАУ-результат

ВАУ-момент/кадр

ВАУ-ценность

ВАУ-гость

ВАУ-оформление

ВАУ-благодарность

ВАУ-команда

ВАУ-привлечение ресурсов

ВАУ-статья в СМИ и др.

ВАУ-тайное общество выпускников

ВАУ-креативное бюро

ВАУ-образ идеального студента

ВАУ-образ идеального выпускника

ВАУ-образ идеального директора

ВАУ-образ идеального педагога

ВАУ-сценарий видеоролика

Как вариант для кавказских регионов – ВАХ!

Интерпретация (по возвращении из будущего): что нужно закрепить СЕЙЧАС?

## Упражнение «Циферблат возможностей»

Каждому участнику раздаётся циферблат, на котором он напротив каждого часа вписывает одного человека, который в ответ, на этот же час, записывает его на своём циферблате. Таким образом, на циферблате у каждого появятся 12 имён – взаимных встреч.

По команде ведущего, объявляющего каждый час, проходит 3-минутная встреча. Каждый раз тема встречи – новая.

Циферблат возможностей:

1) Стань продюсером для моей идеи

2) Давай придумаем танец

3) Подарок главному организатору

4) Фото для журнала «Форбс»

5) Где лучше отдохнуть семьёй

6) Вручи мне долгожданную награду

7) Праздник для семьи

8) Книга обо мне: название и фото обложки

9) Оригинальное блюдо

10) Лучшая машина

11) Умный помощник

12) Комплименты (по 30 секунд)

## Упражнение «Командное осязание»

Инновационный формат (иной, другой, новый формат) современного воспитания и самовоспитания предполагает новое задействование органов чувств: кожа – осязание, глаза – зрение, уши – слух, язык – вкус, нос – обоняние, вестибулярный аппарат – равновесие.

Эта «игра» на органах чувств, как игра с нотами, важна как для стратегического развития образования, так и для организации и проведения конкретного мероприятия (лекции, семинара, практики, экзамена, сбора, слёта, конференции, тренинга, круглого стола). Важно это и для фиксации образовательных результатов.

Идеи для разогрева друг друга:

* обнимание,
* растирание,
* массаж,
* горячая еда,
* горячие напитки,
* игровая баня-сауна.

Идеи для охлаждения друг друга:

* вентилятор,
* кондиционер,
* брызгалки.

«Чай дружбы»: каждому нужно принести щепотку своего любимого чая или своих любимых трав, чтобы всем вместе в общем заварнике приготовить супернапиток.

«Крылья»: скажите своему соседу (справа и слева): «О, да у тебя выросли крылья!» А теперь скажите то же самое, но потирая человеку его спину на уровне крыльев. Встаньте, не стесняйтесь. Что почувствовали?

«Педагог как ведущий за руку»: слово «педагог», как известно, в переводе с древнегреческого – «детоводитель», «ведущий за руку». В прошлом – вёл к учителям. Сейчас ничего не изменилось. Педагог – это ведущий своего ученика к учителям, к авторитетам, к мастерам – образам. Образованный человек – имеющий, создающий, достигающий, пропагандирующий образы. Возьмите своего соседа за руку и расскажите, к какому Учителю вы можете его привести.

## Упражнение «Командное зрение»

Идеи по неожиданному использованию и развитию командного зрения.

«Визитка, радующая глаз»: создайте свою креативную визитку, которая обязательно должны быть читаема другими: имя, регион, номер контактного телефона или e-mail. По окончании упражнения участники презентуют свои визитки в парах, возможны добавления, уточнения. Специалисты выбирают лучшие (объясняют, почему).

«Портрет моего опыта»: создайте лучший опыт команды прямо на листе ватмана.

«Страна, в которой я хочу и буду жить». В вашем распоряжении краски, фломастеры, ножницы, карандаши, журналы и газеты для вырезания… Важное условие: в ваших произведениях все лица должны быть улыбающимися.

«Как пожаловаться начальству на начальство?»: напишите анонимные уважительные вопросы. Уложиться нужно в 7 слов.

«Инновационные награды»: какие могут быть неожиданные дипломы-грамоты участникам: стеклянные, деревянные, газетные, прозрачные, флешковые…

«Объединяющая слепота»: хождение командой с закрытыми глазами или ночные тренинги.

## Упражнение «Командный слух»

Идеи по неожиданному использованию и развитию командного слуха.

«Прелести тишины»: послушайте тишину. Расскажите о ней только жестами. А теперь расскажите, что хотел сказать вам ваш сосед. Какой неожиданный звук мы сейчас подарим вам, прислушайтесь.

«Шумовой оркестр»: найдите всё, что издаёт звук. Общий оркестр! А теперь давайте подпоём.

«Колокольчики души»: выберите колокольчик, который отражает вашу суть. Договоритесь с другими колокольчиками, чтобы была музыка, радующая слух.

«Комплимент именем»: самый приятный для человека комплимент: имя, произнесённое ласково, с любовью. Шепните в ушко соседу его ласкающее имя.

«Сломанный телефон»: кто как услышит нашу терминологию (некоммерческие организации, институты гражданского общества, межсекторное взаимодействие)?

«Голос как инструмент»: давайте споём. Горловое пение.

«Барабанщики-горнисты»: для общего сбора.

«День тишины»: общаться можно только жестами.

«Праздник песни и строя»: нужно научиться выполнять общие команды и ходить под барабан (или марш).

## Упражнение «Командный вкус»

Неожиданные идеи развития командного вкуса.

«Такой разный вкус»: закройте глаза, откройте рот: на язык вам будет насыпан порошок, отгадайте, что это и как связано с командой (аскорбиновая кислота, насыпанная на разные части языка, даёт совершенно разный вкус).

«Блюда народов мира»: какие традиции питания и блюд у каких народов являются их визитной карточкой? Почему? Традиции гостеприимства.

«Время за еду»: во время перерыва на обед (кофе-брейк) вам предлагается приобрести любое блюдо за время. Ваше время будет вложено в общее дело: строительство мира и согласия.

«Блины дружбы» (или «Огненные лепёшки»): (лекция о зависимости, независимости и взаимозависимости) готовим блинное тесто вместе (горсть муки от каждого). Возьмите сковородки – печём блины дружбы!

«Еда без приборов»: почувствуйте себя хрюшками?

«Еда, власть и НКО»: каждый приносит своё любимое блюдо, презентует его, угощает желающих. Это – мы. Мы – можем!

## Упражнение «Командное обоняние»

Неожиданные идеи по развитию командного запаха.

«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…»: придумайте себе цветок, объясните почему. Поиграем в детскую игру.

«Как пахнет команда»: отгадайте с закрытыми глазами, какой продукт мы приготовили и почему это связано с командой (сельдерей, гриб, яблоко, чеснок, ваниль, перец).

«Как избавиться от специфического запаха старости, одиночества и смерти?» (позитивнее – «Как вкусно пахнуть?»): умение мыться, уничтожая запахи; бытовая химия, моющие средства, субботники. Маркетинг НКО. «Ароматы НКО»: ароматные свечи, ароматизаторы, эфирные масла. Апельсин для сердца.

«Чем должны пахнуть люди?»: чистотой, творчеством, цветами, образованием, верой.

«Дым от костра создаёт уют»: многообразие костровых тренингов.

«Чем пахнут руки преподавателя?»

«Какой идеальный запах для нашей эффективной работы?»

«Чем пахнете вы?»

«Чем пахнет в вашей аудитории?»

«Как всем вместе поддерживать приятный запах?»

## Упражнение «Командное равновесие»

«Пирамида дружбы»: несите свой предмет в общую пирамиду (вещи складываются друг на друга, последний, кто нарушит равновесие, выбывает).

«Верёвочный курс»: «Стратегия» (распутаться, когда взялись за руки); «Электрическая цепь» (вначале по парам, сидя лицом друг к другу, соединив пятки и руки); «Бревно» (хождение командой по верёвке) и др.

«Найди папоротник» (зелёную палочку): совместные действия, производимые вместе, держась друг за друга (за руки или обнимаясь).

## Упражнение «Идеальная общественная организация»

Начните создание общественной организации, выполнив следующие шаги:

|  |  |
| --- | --- |
| **Задание** | **Отчёт** |
| 1) Выясните у соседей общественные потребности, которые ваша организация готова будет вместе с ними удовлетворять. |  |
| 2) Определите сильные и слабые стороны создаваемой организации как товара, продвигаемого на рынок. |  |
| 3) Подведите сильные стороны организации под потребности соседей, максимально усилив имеющиеся положительные моменты. |  |
| 4) Переведите характеристики организации в миссию (девиз), символы, цель, атрибутику, ритуалы, законы, понятные всем ценности, план событий. |  |

## Упражнение «Знаете ли вы свою организацию?»

Проверьте, все ли члены организации ощущают себя её важными составляющими. Пусть каждый ответит на вопросы:

|  |  |
| --- | --- |
| **Вопрос** | **Ответ** |
| Осознаёте ли себя значимой частью нашей организации?  |  |
| Чем наша организация отличается от других коллективов? |  |
| Какие ценности и нормы свойственны нашей организации?  |  |
| Кто в нашей организации за что отвечает?  |  |
| Каковы специфические характеристики нашего микроклимата?  |  |
| Кто может быть членом организации и почему только он?  |  |
| О каких символах, ритуалах, атрибутах, традициях нашей организации вы знаете?  |  |
| Кто и где может предложить и как мы вместе решаем наши общие интересы?  |  |

## Упражнение «Эффективна ли наша организация?»

Для оценки эффективности деятельности организации важен регулярный (идеально – ежемесячный) опрос (устный или письменный) каждого члена организации:

|  |  |
| --- | --- |
| **Вопрос** | **Ответ** |
| Как организация продвинулась к достижению своей миссии и какая в этом моя роль? |  |
| Как вписались в нашу организацию новички и кто им больше всего помогал? |  |
| Как в нашей организации люди относятся друг к другу и каков мой вклад в налаживании дружеских отношений? |  |
| Как улучшилась репутация нашей организации в мире и что я для этого сделал? |  |
| Что и кто обеспечивает стабильное, устойчивое развитие нашей организации?  |  |

Для внешней оценки эффективности организации все вместе придумайте оригинальные вопросы для своих благополучателей, спонсоров, заказчиков, журналистов, партнёров, коллег и др.

## Упражнение «”Качели времени” реализованного проекта»

Перемещаемся в будущее, когда вы завершили свой проект, получили материальную и нематериальную прибыль, сдали отчёт, наслаждайтесь.

Запишите, как можно более детально, ответы на 11 простых вопросов-заданий:

|  |  |
| --- | --- |
| **Вопрос** | **Ответ** |
| 1. Что было до проекта, что вас не устраивало? |  |
| 2. Какие изменения, благодаря проекту, произошли в людях или объектах? |  |
| 3. Как вы узнали, что результаты проекта интересны кому-то? Кому? |  |
| 4. Опишите вашего идеального благополучателя, который не сможет обойтись без результата вашего проекта/продукта/услуги. |  |
| 5. Почему результаты проекта (товар/услуга) вызывают восхищение и восторг? |  |
| 6. Самый восторженный отзыв клиента. |  |
| 7. Самый яркий заголовок статьи из положительной прессы. |  |
| 8. Благодаря кому проект был реализован быстро и экономично? |  |
| 9. Как вы сделали свой проект популярным на информационном поле? |  |
| 10. Прибыль от проекта (материальная/нематериальная), оставшаяся по его завершении. |  |
| 11. Кого и как отблагодарили за свой проект? |  |

Ключи к упражнениям можно найти в книге С. В. Тетерского «Время созидателя»[[4]](#footnote-4).

# «НОВЫЕ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ» В ДЕЙСТВИИ

В данном разделе представлена подборка игровых методик из копилки авторского Агентства "Новые социально-педагогические технологии"

**Игра «Почему люди не летают как самолеты?» (**Автор: И. Шатаева)

**Область применения:** упражнение может применяться для командообразования, диагностики лидерских качеств (креативности, управленческих и коммуникативных навыков).

**Необходимые материалы**: 4\*(кусок ткани 1,5\*1,5; скотч 10 метров; 2 вешалки; 5 цветных листов А4; 2 банки клея ПВА; степлер; ножницы; книга; 3 бейджа; 1 ватман; 2 мусорных пакета, 5 книжек).

Набор материалов варьируется, в зависимости от количества участников и команд; а также от возможностей организаторов.

Время проведения: примерно 1,5 часа.

**Правила.**

Участникам необходимо построить самолет – конструкцию, которая позволит перенести «пилота» на расстояние не менее 10 метров. Для создания летательного аппарата можно использовать только тот набор материалов, который предложен организаторами. «Пилот» выбирается организаторами из числа команды (прим. Лучше выбирать «пилота» уже после того, как конструкции созданы, «пилоты» должны быть примерно одинаковых размеров во всех командах). Во время полета «пилот» находится в позе «самолетик»: лежа на животе, руки расставлены в стороны, ноги согнуты в коленях. Также «пилот» не должен касаться пола и других участников команды.

Рабочее пространство для каждой группы разделено на две зоны:

- зона обсуждения, в которой участники договариваются о конструкции летательного аппарата;

- зона действия, где участники могут собирать летательный аппарат и проводить его испытания, но не могут говорить. Там находятся все материалы.

Команда целиком находится в той или другой зоне.

Команда может всего трижды переместиться из одной зоны в другую.

За работой каждой команды наблюдает эксперт. В случае нарушения правил, команда получает штрафные баллы – минус один балл (-1) за каждое нарушение.

Каждый летательный аппарат оценивается жюри по следующим критериям:

Эргономичность. Все детали, использованные в конструкции, полезны (не являются лишними). До 10 баллов.

Эстетичность. Красота и оригинальность оформления конструкции. До 5 баллов.

Скорость передвижения. До 20 баллов.

Жюри может дополнительно поощрить участников за безопасность и красоту полета. До 5 баллов.

Время работы ограничено.

 **Ход упражнения**.

Общий бодрячок – 5 минут.

Деление участников на группы, знакомство – 7 минут.

Прояснение правил – 10 минут.

1 этап – построение самолета, работа в группах, 20-30 минут.

Команды в свободном режиме обсуждают варианты конструкции в зоне обсуждения, пробуют построить летательный аппарат и производят тестовые полеты в зоне действия. Эксперты наблюдают за работой группы, отслеживают нарушения, фиксируют количество штрафных баллов.

2 этап – выбор «пилотов», оформление самолетов, тестовые полеты – 10 минут.

3 этап - смотр и экспертная оценка самолетов членами жюри - 10минут.

4 этап – испытание на скорость – 5 минут.

Самолеты выстраиваются на взлетной полосе. По команде стартуют. Самолет, прилетевший первым, получает максимальное количество баллов, следующий финишировавший - на 3 балла меньше, и так далее. Члены жюри оценивают также безопасность и красоту полета.

Во время испытаний «пилотам» необходима страховка.

5 этап - подведение итогов. Награждение победителей. 5 минут.

6 этап - рефлексия – 15 минут.

**Игра «Все мы разные и это нормально»**

 Задаётся игровая ситуация: необходимо посетить 4 части света и помочь их вождям. По своей механике дальше идёт игра по станциям: участники по маршрутному листу бегут на станцию, выполняют задания и бегут на следующую.

На самих станциях даётся всегда одно и тоже задание, только критерии выполнения разные.

Например, даётся задание "Убраться в помещении":

Станция "Север". Северные люди очень правильные. Всё должно быть разложено по полочкам, карандаши к карандашам, ручки к ручкам, а лучше по упаковкам. Всё что бесполезно выкидывается или прячется. Если участники неправильно, по мнению севера, убираются, то он возвращает этот предмет на место и спокойным голосом говорит, что это не верно.

Станция "Юг". Югу важны отношения и он не будет противоречить. Для него уборка - это создание уюта. Он любит, когда игрушечный котик стоит на виду, ведь это ему подарил друг на день рожденья. И вот эта статуэтка слоника, тоже должна стоять здесь на полочке, ведь её подарили дети. Если всякую мелочь убирают в шкафы, то Юг всё достаёт и вежливо просит поставить это в другое место.

Станция "Запад". Привыкший на западе к власти и роскоши, западный вождь любит показывать только лучшие свои стороны. Поэтому все грамоты и кубки на показ. Растановка мебели по последней моде. Всё что может поставить под сомнение его титул должно быть выбрашено. При этом запад очень требовательный, поэтому не правильные действия сопровождаются грубым тоном.

Станция "Восток". Вождю востока важно время. Поэтому всё равно как это будет, главное чтобы быстро.

Сами станции и черты характера можно варьировать. Финальная точка - обсуждение.

**Игра «ГРУз контактов»**

**Задача участников**: посредством взаимодействия друг с другом (обмениваясь имеющейся информацией) собрать тот блок информации, который задаётся ведущим игры. Стратегическая задача игры - в интересной форме организовать процесс знакомства участников друг с другом, оптимизировать их дальнейшее взаимодействие, способствовать обмену контактами, а также дать им инструмент, который они в дальнейшем могли бы использовать в своей работе.

Ведущий игры делит всех участников по командам. Но, в принципе, это можно сделать и после второго пункта (см. Ход игры).

**Ход игры:**

1) Каждый участник на отдельных листочках пишет 5 (больше, меньше) разных фактов о себе, подписывая каждый листочек своим именем (фамилией). Ведущий рекомендует писать самые интересные факты ог себе.

2) Участники в свободной форме обмениваются друг с другом своими листочками. Ведущий рекомендует обмениваться только на те факты, которые показались интересными, необычными (например, сам участник о себе такого бы не мог сказать). Обмен происходит 1 на 1. Задача участников: отдать свои 5 карточек и собрать 5 карточек других игроков. Ведущий также рекомендует продолжать обмен карточками, даже если кто-то из участников уже обменял все свои карточки - в этом случае он может продолжать знакомиться с другими участниками, обменивая только что собранные карточки других игроков.

3) На этом этапе участники уже должны быть объединены в команды (важно, чтобы в командах было равное количество).

Задача каждого участника: собрать 5 карточек с фактами об одном из игроков (выбирают сами). Кто первый собрал - тот победил - получает индивидуальный приз.

Задача каждой команды: все члены команды должны иметь на руках по 5 карточек с фактами об одном из игроков. Победившей считается команда, все члены которой первыми соберут по 5 карточек с фактами об одном из игроков.

Карточки обмениваются 1 на 1. Но в отдельных случаях участники могут добавить ещё и какое-либо дополнительное условие, задание. Прежде, чем дать старт командному этапу, ведущий рекомендует (вариант: строго настаивает) 3-5 минут обсудить командами стратегию и тактику участия в игре, а также обменять все карточки внутри самой команды.

**Игра «Не падающий шар»**

Игру можно проводить как вцелях эмоциональной и физической разрядки, так и в качестве достаточносерьёзного упражнения в тренинге командообразования, принятия коллективныхрешений, выработки оптимальных стратегий взаимодействия и т.п. Второй вариант(тренинг) возможен, если чётко обозначены цели и корректно организованапромежуточная и итоговая рефлексия.

 Суть игры:

Участники (примерно от 5 до 15 человек) встают в круг. Ведущий даёт участникам один или два (в зависимости от количества игроков) каких-либо удлинённых предмета (например, это могут быть обыкновенные карандаши или шариковые ручки, но лучше подобрать что-нибудьдлиннее и толще). Важно, чтобы эти предметы не представляли опасности дляиграющих (не царапать) или воздушного шарика (он не должен лопнуть), то есть,они не должны иметь острых концов, режущих кромок и т.п.

В начале каждой игры ведущий выбрасывает воздушный шар в центр круга. Задача игроков – не допустить, чтобы шарик упал на пол. При этом они должны выполнять ряд правил:

Правило 1 - игрокам нельзя дотрагиваться до шарика руками, а только тем предметом (или предметами), который им даёт ведущий игры,

Правило 2 - одному и тому же игроку нельзя два раза подряд касаться предметом шарика – он должен быстро передать предмет другому игроку, чтобы тот успел толкнуть им шарик вверх.

Самое сложное в игре – это одновременно следить за шариком и за палочкой, чтобы вовремя перехватить её у другого игрока. Поэтому игра развивает навыки концентрации внимания сразу на нескольких объектах (причём, очень подвижных объектах).

Ведущий может засекать либо количество касаний шарика, либо то время, в течение которого игроки смогли удержать шарик (не дав ему упасть на пол) – и то, и другое может стать результатом игры.

Можно также сделать две команды, каждая из которых должна продержаться (продержать шарик) дольше команды-соперницы. Правда, в этом случае желательно, чтобы ведущих игры (одновременно выполняющих роли судей) было по количеству команд, чтобы чёткоотслеживать правильность выполнения игровых условий.

Прежде, чем запустить игру, можно дать возможность участникампосовещаться, чтобы определиться со стратегией и тактикой взаимодействия вигре. Как показывает практика проведения этой игры, результат её зависит нестолько от физических данных игроков (ловкость, быстрота и т.п.), сколько оттого, насколько эффективной была модель организации их взаимодействия во времяигры. Как правило, игра проходит очень весело, шумно и вызывает бурюположительных эмоций не только у самих игроков, но и у зрителей.

**Игра «ПАРОЛАЗ»**

Как следует из названия игры, в ней участвуютнесколько пар, соревнующихся друг с другом. В принципе, это даже не игра, аописание многочисленных способов того, как можно провести целый ряд игр исоревнований с названием «Паролаз».

Для игры требуется своего рода «полоса препятствий», то есть небольшой участок пространства, на котором специально организованы определённые трудности преодоления этого пространства. К примеру, в игровой комнате (или в спортивном зале) это могут быть натянутые верёвки, поставленные на дороге стулья и (или) кресла, столы (под которыми необходимо пролезть), спортивные снаряды и т.п. На улице это могут быть сооружения наспортплощадке, веревочная полоса и др. В зависимости от степени сложностипрохождения полосы препятствий, от пола и возраста участников, от готовности иподготовленности участников (физической, технической, психологической), отцелей игры и пр. – в зависимости от соотношения всех этих факторов, ведущимигры определяется способ «скрепления», «склеивания» пары.

Именно тот или иной способ «склеивания» пары является ключевой идеей в этой игре. То есть пара, проходящая игровое испытание, просто «вынуждена» активно и конструктивно сотрудничать, будучи «склеенной». Можно предложить целый ряд «склеивания» пары:

- два человека просто держатся за руки (получается, что правая рука одного и левая рука другого у них свободны);

- два человека обеими руками держат за руки друг друга (получается, что обе руки у них заняты);

- два человека держатся за руки и при этом у одного закрыты глаза, а у другого закрыт рот (один во время прохождения «полосы препятствий» не может видеть, а другой – говорить);

- два человека сцепились руками в локтях, стоя спиной друг к другу;

- два человека плотно стоят рядом, крепко держась за талии друг друга;

- у напарников крепко привязаны друг к другу ноги (правая нога одного участника к левой ноге другого);

- один из напарников несёт второго напарника на спине.

Конечно, могут быть и различные комбинации этих вариантов. К примеру, у напарников не только связаны ноги, но ещё они не могут говорить и др. Очень важно, чтобы при разработке и проведении подобных игровых соревнований, игротехник всегда помнил о принципах игрового конструирования, и, в первую очередь, о безопасности участников.

Очевидно, что важнейшим условием проведения игры является безопасность.

**Игра «Ото-звук»**

Основная идея игры заключается в творческом озвучивании участниками игры какой-либо фотографии.

Сразу необходимо отметить, что здесь возможны два подхода к проведению игры:

1) Сначала игрокам показывается фотография, а затем они её озвучивают:

Здесь возможны разные варианты:

- фотография может быть одна или несколько;

- если фотографий несколько, то игроки должны озвучить их как единую историю или же каждую фотографию по отдельности;

- если озвучивать как единую историю, то игроки могут (или не могут) менять последовательность представления фотографий;

- игрокам дается для озвучивания одна и та же фотография или разные фотографии для каждой группы;

- фотографии делаются самими игроками (каждая команда делает по одному фото) или заранее делаются организаторами игры;

- фотографии делаются специально для игры или используются фотографии, сделанные кем-то (например, найденные в Интернете или сделанные ранее в условиях, хорошо знакомых участникам игры – с вожатского концерта, из похода и т.п.).

2) Сначала игроки прослушивают какой-либо текст (уже озвученный кем-то), а затем делают «фото сопровождение» этого текста:

Тексты могут быть озвучены «вживую» или записываться на каких-либо носителях (кассеты, диски, на жестком диске в компьютере, на диктофоне и пр.). Второй вариант (записываться) целесообразен в тех ситуациях, когда игрокам нужны репетиции с использованием записанного текста, а также в случаях, когда несколько команд по очереди представляют свои варианты «фото сопровождения» одинакового для всех текста.

В качестве обозначенных текстов могут выступать следующие варианты:

- краткий диалог двух людей, присутствующих в рамках пространства и времени игры (например, диалог между вожатыми отряда, в котором проходит игра) – в этом случае можно обозначить условие, согласно которому на фотографиях должны быть изображены именно эти люди (хотя, это совсем не обязательно);

- анекдот (известный или не очень, длинный или короткий);

- фрагмент из песни;

- фрагмент из известного фильма или мультфильма;

- текст всем известного стихотворения (разумеется, текст должен быть таким, чтобы к нему, в принципе, можно было сделать «фото сопровождение»);

- текст (или фрагмент текста) известной сказки;

- фрагмент какой-либо известной телепередачи, в которой имеются комментарии какого-либо действия (идеально для этих целей подходят комментарии к жизни животных известного телеведущего Дроздова);

- фрагмент спортивного репортажа и т.п.

Фотографии с их озвучиванием могут быть записаны как ролики и использоваться затем в каких-либо досуговых мероприятиях или просто для просмотра.

**Игра «Коммуникативный пинг-понг»**

*Характеристика игры:* Игра проводится в парах. Игроки-напарники по очереди и очень быстро называют некое утверждение (содержание утверждения зависит от варианта игры). Сказав утверждение, один участник игры передаёт второму своего рода эстафетный предмет (карандаш, мячик, блокнот и т.п.). Теперь у второго игрока есть 2-3 секунды (это время может изменяться в зависимости от разных факторов: возраст и подготовленность игроков, сложность темы и пр.) для того, чтобы, в соответствии с правилами определённого варианта игры, дать ответное или логически связанное с предыдущим утверждение. Затем он отдаёт предмет обратно и теперь снова 1-й участник должен дать ответ, сформулировать свой вариант утверждения и т.д.

*Варианты:*

Вариант 1 – Соревновательный:

Сказав быстро своё утверждение, участник передаёт эстафетный предмет обратно своему партнёру по игре и так далее до тех пор, пока один из игроков, первым не выдержав высокого темпа игры, сделает слишком большую паузу, не сможет сказать следующее утверждение либо повторит уже сказанное. Выигравшим считается тот, кто скажет последнее утверждение.

Вариант 2 – Переменный:

Участникам даётся всего 1-2 минуты для того, чтобы они могли обменяться утверждениями в одной паре. Затем участники меняются в парах, самостоятельно (или по регламенту, определённому ведущим) выбирая себе следующего напарника. Поменявшись парами, они снова, но уже с другим напарником, отрабатывают тот или иной вариант этой игры. К примеру, вариант «Экспресс-пресс-конференция» можно провести до десяти раз подряд – в больших группах это позволяет в течение буквально 10-15-ти минут в мобильном, динамичном, «живом» режиме перезнакомить почти всех участников.

Форма называется «Пинг-понг», потому что высокий темп обмена утверждениями подобен тому, как маленький мячик в настольном теннисе быстро перескакивает от ракетки одного игрока к ракетке другого. Поэтому важно поддерживать высокий темп игры (конечно, если это целесообразно в конкретной ситуации) – для этого можно ввести условие «горячая картошка» («представьте, что предмет, который вы передаёте друг другу – это горячая картошка, поэтому, если вы долго будете держать его в руках, то обожжётесь, следовательно, надо быстро дать свой вариант ответа и передать предмет напарнику»).

Цели игры: Представленная форма игры может быть ориентирована на развитие:

1) быстроты, точности и оригинальности мышления,

2) внимания и памяти,

3) коммуникативных навыков,

4) конструктивных связей внутри коллектива и др.

Количество участников: От 2-х человек (одна игровая пара) до практически любого четного количества участников.

Возраст участников: С подросткового возраста, хотя отдельные варианты данной формы могут проводиться и с младшими школьниками (с соответствующим изменением темпа игры).

Данная техника может эффективно использоваться как часть каких-либо больших мероприятий и проектов: например, на этапе знакомства участников друг с другом в начале тренинга, смены в лагере, слёта и т.п.

**Игровой комплекс «Круг… Сосед… Обратно…»**

Представленный игровой комплекс довольно многофункционален. По форме он, в первую очередь, развивает быстроту реакции, скорость мышления, внимание, память. Также каждая из игр комплекса способствует снятию напряжения и может проводиться в промежуткахмежду длительными неподвижными занятиями. По содержанию же каждое изприведённых упражнений может решать дополнительно ещё ряд задач.

*Характеристика формы игры.* В качестве основы (формы) здесь используется достаточно известная игра «Зэп… Зип… Боб…». Суть этой игры заключается в следующем:

Участники игры встают в один круг. Внутри круга ими аккуратно перебрасывается небольшой мячик или какой-либо мягкий предмет (игрушка, варежка). Бросая предмет кому-либо в кругу, участник должен сказать одно из слов: «Зэп», «Зип» или «Боб». Сказанное им слово зависит от того, кому в кругу он перебрасывает предмет:

- Если предмет перебрасывается кому-либо в кругу (кроме соседей справа и слева), то игрок говорит «Зэп».

- Если предмет предаётся соседу справа или слева, то игрок говорит «Зип».

- Если игрок возвращает предмет обратно (тому, кто только что бросил предмет ему самому), то он говорит «Боб».

Поэтому игру ещё можно назвать «Круг… Сосед… Обратно…»:

Круг – Зэп, Сосед – Зип, Обратно – Боб.

***Варианты игры:***

 *Имя… Фамилия… Дата рождения…*

Здесь игра становится ещё и игрой, ориентированной на знакомство. Вместо «Зэп» участники называют своё имя, вместо «Зип» - фамилию, вместо «Боб» - число и месяц рождения. Если участники до игры не были знакомы, то после игры можно провести конкурс на выявление тех, кто лучше всех запомнил имена, фамилии и даты рождения остальных членов группы.

*Стихия… Гороскоп… Зодиак…*

Здесь вместо «Зэп» участник называет стихию (огонь,вода, земля, воздух), к которой он относится по знаку Зодиака. Вместо «Зип» -свой знак по Восточному гороскопу (родился в год Быка, Дракона, Тигра и т.п.).

Вместо «Боб» - свой знак Зодиака (Лев, Скорпион, Весы и др.). Конечный итогигры может заключаться в том, что после игры участники должны быть готовыназвать стихию, знак гороскопа и знак Зодиака любого из участников, выбранныхведущим игры.

*Вчера… Сегодня… Завтра…*

У варианта игры «Зэп… Зип… Боб…» с таким названием, всвою очередь, тоже может быть много вариантов:

*- Дни недели (Дата).* Участники называют: «Зэп» - вчерашний(позавчерашний) день недели, «Зип» - сегодняшний, «Боб» - завтрашний(послезавтрашний). Вместо дня недели (вместе с днём недели) можно называтьчисло и месяц: вчерашнее (позавчерашнее), сегодняшнее, завтрашнее(послезавтрашнее). Можно усложнять игру, периодически отдаляя в прошлое ибудущее день недели (число): вчера – позавчера – три дня назад и т.д.

*- Место встречи.* «Зэп» - участники одной краткой фразой говорят о том, где они в это же время были вчера, «Зип» - все называют то место, где они находятся сейчас (кстати, одно и то же место можно называть по-разному – и это может быть одним из игровых условий). «Боб» - называется то место, где участник планирует в это же время быть завтра.

*- Кадр.* «Зэп» - краткое описание (3-5 слов) самого яркогомомента (кадра) вчерашнего дня. «Зип» - яркий «кадр» сегодняшнего дня. «Боб» -возможный, планируемый яркий «кадр» завтрашнего дня.

*Пушкин… Лермонтов… Некрасов…*

«Зэп» - известная строчка из стихотворений Пушкина, «Зип» - из стихотворений Лермонтова, «Боб» - Некрасова. Здесь возможны десятки и сотни вариантов с поэтами (особенно, поэтами-песенниками – в этом случае строчку можно пропеть).

*Животное… Птица… Рыба…*

Один из вариантов игры «Ассоциации». Участники здесь могут называть либо ассоциации, связанные с собой, либо ассоциации, связанные с тем человеком, кому он бросает мячик. «Зэп» - с каким животным ассоциируется участник, «Зип» - с какой птицей, «Боб» - с какой рыбой. Разумеется, могут быть и другие варианты: «Насекомые… Цветы… Деревья», «Блюдо… Напиток… Сладость…» и др.

*Фильм… Книга… Журнал…*

Участники называют свои предпочтения среди фильмов, книг и журналов. «Зэп» - любимый фильм, «Зип» - книга, «Боб» - журнал.

*Спорт… Искусство… Отдых…*

Участники говорят о том, чем они предпочитают заниматься в свободное время. Основные категории: «Зэп» - любимый вид спорта, «Зип» - любимый вид искусства, «Боб» - любимое занятие в свободное время.

*Хочу… Могу… Буду…*

Участники на каждый из бросков начинают определённую фразу: «Зэп» - «Я хочу…», «Зип» - «Я могу…», «Боб» - «Я буду…». Соответственно, они должны тут же начатую фразу продолжить.

**Игра «Человек-Загадка» (Автор Григорий Кудашов)**

*Вариант 1: «Человек-загадка».* В группе ведущий организует игровое действо, направленное на то, чтобы совместно определить, выявить так называемого «человека-загадку», то есть человека, который остаётся самым неизвестным, самым загадочным, таинственным. Этогочеловека все знают, но только в общем, не зная многих важных деталей о нем.

Подобного рода выявление может осуществляться различными игровыми путями:

- Участники пишут (или задают вслух) вопросы друг к другу, ориентированные на то, чтобы лучше узнать других членов группы. Те, к кому обращены вопросы, затем на них отвечают.

Человек, к которому будет обращено больше всего вопросов, определяется как«человек-загадка».

- В кругу участники высказываются о том, кого из членов группы они воспринимают как наиболее загадочных для них.

- Группа некоторое время работает в сменных парах, в которых участники должны быстро рассказать своему напарнику о нем самом. После того, как участники сменятся в парах достаточное количество раз, они говорят о то, кого им было охарактеризовать сложнее всего.

Человек, которого при этом будут называть чаще всего, получает игровой статус«человек-загадка».

После того, как «человек-загадка» выбран, с ним проводится своего рода пресс-конференция, в процессе которой участники узнают о «человеке-загадке» как можно больше,стараясь ближе познакомиться с ним.

*Вариант 2:* В этом варианте участники придумывают загадки друг про друга. Каждый может придумать загадку про одного или нескольких членов группы. Загадки зачитываются и, соответственно, отгадываются.

Ведущий может обозначить определенный стиль, в котором может формулироваться загадка. Например: «Играет, но не в казино (на гитаре). Ездит на личном транспорте, ноне на машине (на велосипеде). Ходит в университет, но не студент (работает водной из служб университета). Кто это?».

**Набор частных техник «Гимно-Мания»**

Представленные техники можно использовать как по отдельности, так и в качестве отдельной конкурсно-игровой программы («Марафон гимнов», «Мастерская гимнов», «Гимнолюбия» и т.п.).

*Вариант 1:* Участники (индивидуально, в парах, в микрогруппах) придумывают, пишут и затем исполняют «Гимн буквы». То
есть, между ними распределяются какие-либо буквы (или они сами их выбирают) и гимн именно этой буквы они должны сочинить (например, положив придуманные ими слова на мотив известной песни).

Кроме того, это может быть гимн, посвященный чему угодно, любой мелочи – тому, о чем гимны не пишутся:

«Гимн всякой всячины», «Гимн шариковой ручки», «Гимн копейки», «Гимн автобусного билетика», «Гимн зевка», «Гимн чиха», «Гимн секундной стрелки», «Гимн снежинки», «Гимн чайного пакетика», «Гимн одноразового стаканчика», «Гимн царапины» и т.п.

*Вариант 2:* Здесь участники придумывают и исполняют своего рода «Гимн меня» («Гимн себя», «Мой гимн», «Гимн моего «Я» и т.п.). Или же это может быть гимн конкретного человека, написанный не им самим, а другим участником.

*Вариант 3:* Участники придумывают и озвучивают своеобразные «Правила написания и исполнения гимна»: что должно быть
в гимне, с чего необходимо начинать гимн и чем его заканчивать, какой длины должен быть гимн, кто и как может его исполнять, когда, с кем и т.п.

*Вариант 4:* Участники показывают известный гимн с помощью пантомимы, то есть без слов и звуков, используя только определенные позы, жесты и мимику. Задача остальных участников – правильно определить показываемый таким образом гимн.

*Вариант 5:* Участники делают клип какого-либо гимна (гимна образовательного учреждения, организации и т.п.).

*Вариант 6:* Гимн показывается с помощью каких-либо знаков (например, знаков дорожного движения). Остальные участники также пытаются правильно определить гимн.

**Набор частных техник «ЦИФРО-ФОТО-КАРУСЕЛЬ»**

В последние годы в нашу повседневную действительность всё больше входят различные технические средства, использование которых становится привычным делом. Сегодня большинство людей уже не могут представить себе своей жизни без таких (ещё совсем недавно отсутствовавших в их жизни) предметов, как сотовые телефоны, компьютеры, сканеры, принтеры, ксероксы и др. Всё более привычными и даже необходимыми становятся различные цифровые технологии, в значительной мере расширяющие возможности людей и стремительно совершенствующиеся. К примеру, уже, наверное, большинство семей сегодня владеют цифровыми фотоаппаратами (пусть и разного качества) и многие очень быстро и очень высоко оценили этот эффективный и недорогой способ фиксирования, сохранения и размножения визуальной информации. Цифровые фотоаппараты практически по всем статьям выигрывают перед обыкновенными («плёночными») фотоаппаратами.

Соответственно, являясь в достаточной степени доступными для многих людей, цифровые фотоаппараты также могут выступать в качестве ведущего игрового атрибута во многих игровых формах. Очевидно при этом, что цифровые фотоаппараты не используются как предметы, которые можно кидать, разрисовывать, складывать из них башни, наступать на них и т.п. Конечно же, нет. Цифровые фотоаппараты используются по своему прямому назначению, то есть ими в играх фотографируют и ничего более. Но здесь важны те качества, которыми обладают цифровые фотоаппараты как игровые атрибуты:

 Можно сделать одновременно большое количество фотографий (даже при флэш-карте с небольшим объёмом памяти), что (в отличие от плёночных фотоаппаратов, где, как правило, объём ограничен 36-ю кадрами) позволяет делать много дублей для того, чтобы затем выбрать лучшие кадры. Это, в свою очередь, даёт возможность выполнять игровые задания творчески: экспериментировать, пробовать различные варианты (ракурсы, свет, цвет, количество элементов, приближенность или удаленность объекта и т.д.).

 Цифровые фотоаппараты имеют небольшой экран, на котором можно сразу же увидеть получившийся снимок и, соответственно, более оптимально действовать дальше: удалить неудавшийся кадр, сделать другой подобный снимок, изменить ракурс (выбрав более удачный) и т.п.

 Содержимое флэш-карты цифрового фотоаппарата можно легко и быстро перенести на другой носитель, размножить (записать на какой-либо носитель и распространить среди желающих) и др. Это позволяет, например, сразу же всем одновременно (если есть большой экран) видеть результаты своей работы, то есть просмотреть сделанные фотографии и оценить их.

Варианты:

**Фото-абстракционизм.** Группа делится на несколько микрогрупп так, чтобы в них получилось равное количество участников (по 5-9 человек в каждой). Затем участникам выдаются ручки и карточки. На карточках игроки пишут определённые слова (1 слово на карточке), а именно, существительные в именительном падеже (это может быть вещь, явление, процесс, абстрактное понятие). Дальше возможны два варианта развития игрового действия:

- если игроки ещё не знакомы с этой игрой и её правилами, то у них остаются их карточки со словами;

- если игроки уже имеют опыт участия в этой игре, то ведущий собирает у них карточки со словами, перемешивает и раздаёт им снова, то есть игроки, скорее всего, получат другие карточки (это делается для того, чтобы игроки не писали на карточках «простые» слова, так как в этом случае игра почти потеряет смысл).

Таким образом, каждая микрогруппа получает столько карточек, сколько человек насчитывается в этой микрогруппе.

Игровое задание заключается в следующем: микрогруппы должны сделать такой фотоснимок, на котором представлены все слова, написанные на их карточках.

Понятно, что в списке слов могут оказаться слова, которые либо никак не сочетаются друг с другом, либо просто отсутствуют в пространстве и времени проведения данной игры. Вот здесь и «пригодится» игрокам вся их креативность.

**Экспресс-фото-марафон.** Участники делятся на несколько групп (примерно по 5-10 человек в каждой группе). Ведущий игры заранее готовит список творческих заданий (10-12 заданий), суть которых заключается в том, что группа должна не только найти или создать определённый образ или предметно-пространственную композицию, но и сфотографировать это на цифровой фотоаппарат. Примеры творческих заданий будут приведены далее.

На каждую группу ведущий заранее готовит набор пронумерованных карточек. Номер на карточке соответствует номеру в списке всех творческих заданий (список имеется только у ведущего игры). Можно также на карточках дать сами задания – в этом случае у участников будет возможность творчески интерпретировать условия заданий и выполнять их (если это возможно) оригинально, по-своему.

Например, задание звучит следующим образом: «Семь лиц должны располагаться за стеклом». Одна группа, выполняя это задание, просто фотографируется с другой стороны окна (фотограф размещается на улице, а группа – внутри помещения). Другая же группа делает фото, на котором пять человек (вернее, их лиц) находятся за одним стеклом (которое они держат в руках), одно лицо – за двумя стаканами (тоже, по сути, за стеклом) и ещё один человек сфотографировался в очках (то есть и его лицо пространственно тоже находится за стеклом). Таким образом, видно, что одно и то же задание группы могут выполнять по-разному.

Основная часть игры начинается с того, что представители группы (капитаны команд) вытягивают по одной карточке (каждый из своей коробки). Задание, обозначенное номером на карточке или написанное на ней, группа и должна выполнять в первую очередь. Выполнив первое задание, группа вытягивает следующую карточку и, соответственно, выполняет очередное задание, затем следующую и так далее – до тех пор, пока не будут выполнены все задания.

Победившей считается не только та команда, которая первой выполнит задание. Возможно также определение победителей в каких-либо номинациях: «оригинальность», «точность выполнения» и др. Оцениваться также может не только конечный продукт, но и сам процесс выполнения заданий: способность эффективно работать в группе, оптимистический настрой, дружелюбие и доброжелательность по отношению друг к другу и остальным группам, остроумие участников и др. Также отдельно можно выбирать лучшую фотографию среди фотографий разных групп, сделанных по одному заданию. В этом случае группа, у которой оказалось больше всего таких (лучших) фотографий, может считаться победившей.

Разумеется, что для проведения игры требуется соответствующее техническое оснащение: цифровые фотоаппараты (по количеству групп), а также средства показа сделанных фотографий (желательно использовать для этого видеопроектор или, если его нет, показывать фото на экране компьютера).

Варианты заданий (некоторые задания могут быть выполнимы в условиях определённого времени года):

- Вся группа лежит на диване.

- На фотографии должно быть семь глаз.

- На фотографии должно быть пятнадцать ног (остальных частей тела не должно быть видно).

- Вся группа должна сфотографироваться в полёте (в прыжке).

- Десять босых ног стоят на снегу.

- На фотографии должны быть три лица, которые невозможно узнать – закрывать лица нельзя (использовать можно краски).

- «Радуга» (на фотографии в определенной последовательности должны быть сфотографированы семь человек, одетых в одежду соответствующего цвета: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).

Возможны и другие многочисленные варианты.

**Цифрокомиксы.** Цифрокомиксы – это те же самые комиксы, но не нарисованные кем-то, а сфотографированные самими участниками. При этом героев цифрокомиксов играют также сами участники. И придумывают содержание цифрокомиксов тоже сами участники.

Игровая задача участников заключается в том, чтобы, используя определенное количество кадров, подготовить и показать некую историю (в которой есть начало, развитие сюжета, кульминация, развязка и т.п.).

Например, участникам «даётся» 20 кадров (столько кадров должно остаться в конечном варианте), то есть именно в 20 кадров должна уместиться определенная история. Это может быть выдуманная история («легенда») возникновения какого-либо объединения (отряда в лагере, клубного объединения, творческой студии и т.п.). В такой «легенде» необходимо в творческой форме объяснить название коллектива и представить всех его членов.

Это могут быть также «комиксы» по сюжетам известных сказок, литературных произведений, фильмов и т.п.

Если нескольким группам даётся один и тот же сюжет для того, чтобы сделать по нему цифрокомиксы, то особенно интересно будет сравнить получившиеся продукты коллективного творчества разных групп.

Разумеется, что, также как и в настоящих комиксах, в цифрокомиксах должны быть какие-то фразы, которые говорят герои, и соответствующие комментарии к сюжету. Эти фразы могут быть:

1) вставлены в сами фотографии (есть доступные компьютерные программы, позволяющие легко это сделать);

2) озвучены «вживую» во время показа цифрокомиксов;

3) озвучены так, чтобы фразы (и музыка) были записаны и наложены на соответствующие фотографии.

Варианты приложения цифрокомиксов:

- отрядные «визитки» в лагере и, в принципе, форма творческого представления группы,

- одно из заданий в каких-либо творческих конкурсах (например, на КВНе),

- зрелищная наглядность в различных сценических шоу (например, в «Детектив-шоу» таким образом можно представить какую-либо детективную историю),

- вступление к какой-либо ситуационно-ролевой или деловой игре (в цифрокомиксе, представленном перед началом игры, может быть показана предыстория той ситуации или проблемы, которую предполагается разыграть участникам) и др.

**Фотосессия.** Участникам дается определенный набор слоганов (определенных утверждений позитивной направленности). Их задача заключается в том, чтобы придумать, подготовить и сделать фотографии, соответствующие каждому из слоганов.

Примеры слоганов: «Мечты сбываются!», «Невозможное возможно!», «Энергия дружбы», «Риск – дело благородное!», «Все начинается с Любви», «Да! Да! Да!», «Спасибо, нет!», «Всё относительно» и др.

Разумеется, что варианты фотографий к одним и тем же слоганам, сделанные разными группами, часто принципиально отличаются друг от друга, что хорошо видно на представленных в приложении примерах.

Очевидно также и то, что, кроме слоганов, «поводом» для игры могут быть и многие другие варианты:

- Слова из известных песен: «Люди идут по свету», «Атланты держат небо», «Просто нечего нам больше терять», «Спи, моя радость, усни» и др.;

- Известные фразы из фильмов: «Восток – дело тонкое», «Бандитская пуля», «Ну и гадость эта ваша заливная рыба!», «Танцуют все!» и т.п.;

- «Постеры» на известные фильмы или жанры: комедия, ужасы, боевик, мелодрама и т.д.

При постановке игровой задачи ведущий игры может ставить разные условия, определяемые их целесообразностью. К примеру, «на фотографии обязательно должны быть все члены группы» (развитие межличностного взаимодействия в группе), или «на каждой фотографии обязательно должен быть один представитель из другой группы (отряда, объединения), при этом они не должны повторяться» (развитие межгруппового взаимодействия) и др.

**Игра «Остров сокровищ»**

Как следует из самого названия игры, участники ищут клад. Это довольно известная форма, очень любимая не только детьми, но и молодежью, и даже взрослыми (например, может проводиться на каких-либо корпоративных загородных мероприятиях). Изначально суть игры заключается в том, что участники ищут с помощью различных подсказок (стрелочек, знаков, записок, шифровок, загадок и т.п.) некий «клад» (мешок с конфетами, «тайное письмо», игрушку, комплект футболок с символикой лагеря или организации и т.п.).

В представленном варианте поиск «клада» осуществляется по фотографиям. Фотографии могут быть представлены как в цифровом варианте (на экране цифрового фотоаппарата или на экране компьютера, расположенного в определенном месте), так и в напечатанном.

Участникам игры показывается фотография, на которой изображено определенное место (в лагере, в окрестностях школы, в рамках определенного района). Задача игроков заключается в том, чтобы найти это место и сделать такую же фотографию этого места. Фотография показывается ведущему игры. Если фото выполнено правильно, то ведущий показывает следующую фотографию и так до тех пор, пока участники не дойдут до места, где спрятан «клад».

**Школа разведчиков**

Это вариация предыдущей игры. Целесообразнее всего проводить её, к примеру, в начале лагерной смены, когда необходимо познакомить ребят с территорией лагеря. Здесь участникам показываются фотографии с определенными видами той территории, на которой они находятся в момент игры (территория загородного лагеря, школы, окрестности клуба и др.). Задача игроков – найти эти места, сделать такие же фотографии и показать их организатору игры. Группа, первая выполнившая это задание, считается победившей.

**Фото-ажиотаж**

Довольно известная игра, проведение которой возможно только в условиях выхода игроков в так называемый открытый социум (на улицы города, посёлка, села). Внешне (по форме) игра очень похожа на ранее описанную игру «Экспресс-фото-марафон». Главное, принципиальное отличие здесь заключается не только в расширении рамок пространства игры. Отличие также и в том, что в игру вовлекаются не только непосредственно её участники, но и случайные люди – прохожие на улицах, соответствующие определённым критериям и показателям, обозначенным в игровых заданиях.

Суть игры заключается в следующем: несколько команд (по 5-10 человек в каждой) получают перечень заданий, которые они должны выполнить с помощью цифрового фотоаппарата. Можно ограничить время игры – в этом случае победившей будет считаться команда, выполнившая в отведённое время наибольшее количество заданий. Соответственно, если время не ограничивать, то победившей будет признана команда, быстрее всех (и, конечно же, качественнее) выполнившая все задания.

Примеры заданий:

На фотографии должны быть:

- 5 блондинок,

- 5 брюнетов,

- близнецы,

- 10 человек в одежде розового цвета,

- 3 человека с собаками,

- 7 женщин с колясками,

- 8 маленьких девочек,

- 5 бородатых мужчин,

- 3 милиционера и т.п.

Можно усложнять задания. Делать это можно не только за счёт увеличения количества персон, которые должны быть собраны на одной фотографии, но и за счёт сочетания некоторых заданий. Например, на фотографии должны быть 3 милиционера, 5 брюнетов и 2 бабушки и т.п.

**Что это?**

Игровые группы (или отдельные участники) должны сфотографировать что-то всем хорошо знакомое, но, при этом, выбирается такой ракурс, в котором хорошо знакомая вещь была бы трудно узнаваема. Например, сложно узнать хлеб, сфотографированный очень крупным планом или вилку, сфотографированную «с торца».

Затем сделанные фотографии показываются, а остальные участники должны угадать изображенный на фотографии предмет.

**Повтори картину**

Участникам игры показывается какая-либо известная (хотя это условие и не обязательно) картина. Задача игроков (команд) - сделать фотографии, на которых они в максимально возможной степени повторяли бы представленную им картину. Следовательно, желательно, чтобы на картине были изображено количество людей и других персонажей (например, коней на картине «Три богатыря»), не превышающее количество игроков в каждой команде. Победившей считается команда, которая сделает наиболее точную фотографию, копирующую предложенную ведущим картину.

**Фото-ксерокс**

Вариация предыдущей игры. Отличие заключается в том, что все команды должны сделать фотографии, максимально похожие на ту, которую им предложит одна из команд. Например, на фотографии могут быть собраны определенные предметы на определенном фоне или конкретные люди в определенных позах и т.п.

**Чьё это?**

Фотографируются определенные части тела участников игры: глаза, руки, губы, носы. Задача остальных игроков заключается в том, чтобы правильно назвать «хозяев» представленных на фотографии частей. Угадывает либо один человек, либо команда, либо все сразу (в этом случае баллы получают те, кто первыми правильно назовут «хозяина» представленной части лица, руки).

**Найди отличия**

Делаются два кадра, на первый взгляд, абсолютно одинаковые, но, тем не менее, имеющие определенное количество небольших отличий, специально сделанными той командой, которая представляет эту фотографию. Например: на заднем фоне исчез (или появился какой-либо предмет); один из игроков согнул (или разогнул) руку, открыл (или закрыл) глаза (один глаз), сел (встал) и т.п. Задача игроков из других команд заключается в том, чтобы найти все отличия.

**Найди на фото**

На фотографии, которую представляет одна из команд, «спрятан» определенный предмет. То есть, на самой фотографии он виден, но не явно, а, допустим, среди многих других предметов. Разумеется, «искателям» известно название предмета (сам предмет можно даже показать игрокам «вживую»). Побеждают те, кто первыми обнаружили предмет на фотографии (желательно для этого использовать большой экран и видеопроектор).

**Гриммаса**

На фотографиях должны быть изображены лица людей, которые хорошо знакомы остальным участникам (это могут быть игроки других команд), но их лица должны изображать такую гримасу, из-за которой лицо было бы неузнаваемым. Побеждает тот, кого не смогли узнать либо тот, чьё лицо особенно неузнаваемо.

**Фото-экскурсия**

Каждая игровая группа делает ряд фотографий каких-либо достопримечательных (или, наоборот, мало достопримечательных) мест. Затем, демонстрируя фотографии на экране, рассказывают о том, что изображено на фотографиях, то есть проводят своего рода фото экскурсию. Возможные тематики экскурсий:

- «Двери нашей школы»,

- «Церкви нашего города»,

- «Школы нашего микрорайона»,

- «Окрестности нашей школы»,

- «Исторические места улицы …»,

- «Удивительные места нашей школы»,

- «Природа в нашем городе»,

- «Наскальная живопись» нашего города»,

- «Отрядные места нашего лагеря»,

- «Загадочные места нашего лагеря»,

- «Безопасность в нашем лагере» и др.

Оцениваться могут как оригинальность формы представления материала и содержания, так и его информативность.

**Где это?**

Игроки должны правильно определить место, показанное на фотографии: окно директора школы (или только половина его), дверь в клуб (или только дверная ручка), дерево около школы, известная всем достопримечательность города (села) и т.п.

Желательно привлекать на фотографиях элементы, которые хорошо знакомы всем, но не воспринимаются (или с трудом воспринимаются) отдельно от целого (ботинок на ноге всем известного памятника) или в непривычном ракурсе (памятник со спины, входная дверь в школу – с самого низу и т.п.). Такой подход в большей степени способствует развитию пространственного воображения и, в целом, абстрактного мышления.

**Фото-интерпретация**

Ведущий (или одна из команд) представляет остальным игрокам фотографию, на которой показана какая-либо ситуация. Например, трое юношей стоят перед девушкой на коленях, а она смотрит в бинокль. Задача остальных игроков – дать как можно больше оригинальных вариантов того, какая именно сцена или сюжет, какие герои (возраст, статус, роли, отношение друг к другу и т.п.) изображены на фотографии. Можно также предложить игрокам написать небольшие рассказы или анекдоты, по отношению к которым может быть применима эта фотография.

**Игротехника «Предлоги»**(Автор А. Вагин)

Игротехника была задумана для достижения двух задач:

- подготовить для вожатых имеющих средний игровой опыт технику ситуационного создания игроформ, на любой местности, при любой динамике, с любым инструментарием;

- создать ситуационно-ориентированую классификацию игр, простую для понимания и объяснения.

С точки зрения классификации мы хотели, чтобы каждый вожатый мог "разложить" любую игру на словосочетания с предлогами или мог ситуационно сложить из предлогов новую игру ориентируюсь из того, что вокруг есть и для чего эта игра сейчас нужна.

*Примеры:*

Игра **С** фломастером **НА** внимание, **ДЛЯ** "успокоения" ребят.

Игра **ВОКРУГ** елки **С** шишками **НА** скорость, **ДЛЯ** "занять на время".

Игра **ВО** время тихого часа **ДЛЯ** особо активных ребят, **БЕЗ** шума и гама **ДАБЫ** они не мешали отдыхать остальным.

Игра **В** движении **ОТ** корпуса **ДО** столовой **В** строю **ДЛЯ** "того чтобы дойти без происшествий и никого не потерять" :) и так далее и тому подобное...

В формате упражнений для игротехники мы подготавливаем некоторое количество предлогов, выдаем участникам, которым необходимо за короткое время придумать простую игру, где есть данные предлоги и объяснение **ДЛЯ** чего (ЗАЧЕМ) это можно применить.

**Упражнение «Маляр» (**Автор К. Лищер)

Цель - отработать взаимодействие лидер-команда. Для проведения упражнения понадобится: повязки на глаза (по числу участников минус одна), малярные кисти или ролики (1 или столько, сколько повязок), ёмкость с краской (подкрашенная гуашью вода), вертикально закрепленный лист ватмана или обоев. На ватмане заранее рисуется квадрат.

Задача команды его закрасить не выходя за линии контуров.

Из участников выбирается лидер, который будет (штурманом). Остальные участники надевают повязки и берут кисти (валики) если их много, если 1, то передают друг - другу по очереди (не снимая повязок). Макают кисти в ёмкость также не снимая повязок. Ведущий управляет участниками, давая им устные команды, но не касаясь их. Участники не имеют права разговаривать. Задачу группы можно усложнить рисуя не квадрат, а треугольник, звезду или любую другую фигуру (не рекомендуется использовать фигуры с округлыми формами (круги, овалы и т.д.), со слишком большим количеством углов или слишком острыми углами, так как выполнение задания становится слишком сложным.

**Упражнение «Жажда» (**Автор К;. Лищер)

Цель упражнения - работа на командное взаимодействие, умение грамотно построить алгоритм совместных действий.

Задача: перенести воду на определённое расстояние без потерь. Группа участников разбивается на малые группы (не менее 3 и не более 5 человек). Некий объём воды малые группы переносят в руках без каких-либо приспособлений от тренера до ёмкости в конце дистанции. Все участники складывают руки в одну плотную "чашу", образуя общую на группу ёмкость для переноса воды. Каждый участник должен использовать обе руки. Воду в руки участников наливается тренер. Нужно быть при этом аккуратнее, чтобы вода не проливалась. Лучше проводить на сухой поверхности (асфальт, доски, специальное покрытие (бумага, ткань), чтобы было видно проливалась ли вода. С ранее знакомой группой удобнее. Возможны усложнения и вариации (например не вода, а краска).

**Интернет-квест «Активные выходные»**

Квест разбит по «сезонам» - весенний, летний, осенний, зимний. Для реализации данного проекта или использования технологии основным необходимым ресусрсом является интернет-портал с возможностью ведения блога.

Участие в квесте командное. для того, чтобы стать участником проекта, команда (фиксированное количество человек, одинаковое в каждой команде) регистрируется на портале (заполняет заявку по установленной форме).

Еженедельно (по пятницам) на портале, через который реализуется квест появляются пакеты заданий для команд (в каждом пакете насчитывается 2-4 тематических задания). Они могут носить творческий, спортивный, социально-ориентированный характер. Каждый сезон проекта имеет свою характерную особенность (спецификацию). Так, зимний сезон ориентирован на формы активности участников на свежем воздухе, весенний сезон имеет уклон на творчество, летний - на возможности каникулярного отдыха, осенний - на образовательные технологии. участники проекта на электронный адрес капитана команды получают пакет заданий, которые необходимо выполнить за выходные дни. На выполнение пакета заданий у команды есть 2-3 дня (суббота, воскресенье, понедельник). В установленное время понедельника команда выкладывает отчет в блоге квеста (либо в персонально блоге команды). Выполненные задания оцениваются с помощью специально разработанных критериев (об этом команды оповещаются заблаговременно). Форма отчетстности также обговаривается организаторами заранее (это может быть эссе, видеоролик, аудиофайл, сценарий, коллаж, инфографика и т.д.) Каждой команде по результатам экспертной оценки блогов присваивается определенное количество баллов. После экспертной оценки на портале публикуется рейтинг команд. Согласно положениям ведения рейтинга, по итогам сезона команда относится к одной из категорий (гран-при, 1, 2, 3 категория). Для того, чтобы попасть в 3 категрию, участникам необходимо набрать 100 баллов (несгораемая сумма). Команды 2 категории - участники, занявшие 4-10 позиции рейтинга. 1 категории - с 2 и 3 позиции. Гран-при присуждается команде, набравшей наибольшее количество баллов.

 По итогам каждого сезона в игровой форме проводится закрытие. Команды получают поощрение и памятные сувенирные призы. Призы в каждой категории рейтинга равноценны.

Непосредственно с материалами проекта можно ознакомиться на сайте www.moi-portal.ru (раздел "Квест "Активные выходные")

Роли в команде организаторов:

- руководитель проекта;

- руководитель ветки;

- авторская команда;

- редактор пакетов;

- специалист по интернет-части;

- творческий редактор;

- секретарь проекта.

**Современный мечевой бой: «Командные бои 5 на 5»**

(Автор М. Давыдова)

Дополнения к Правилам Соревнований по СМБ www.FSMB-RF.ru

Данная номинация является экспериментальной и вводится на соревнованиях по СМБ для популяризации массовых боев с применением снаряжения СМБ и для развития навыков тактического командного взаимодействия спортсменов Федерации СМБ.

Участие: Все участники «Командных боев 5 на 5» ОБЯЗАНЫ предоставить на регистрацию перед соревнованиями справки от лечащего врача или по месту учебы, о том, что у спортсмена нет противопоказаний к занятиям СМБ. Дети в номинации 12-13 лет дополнительно обязаны предоставить справку от родителей о том, что те не возражают против участия их ребенка в данных соревнованиях – «Командных боях 5 на 5».

Состав команд: Команда может состоять минимум из 4 человек, максимум из 7. И девушки и юноши могут состоять в одной команде вместе. В случае, если в одной команде только 4 бойца, то команда их соперников имеет право выступать против них как в 4-ром, так и в 5-ром, на свое усмотрение. В каждой команде должен быть Капитан, который действует от лица своей команды. Остальные бойцы команды не имеют права спорить с судьями или как-либо иначе выступать от лица команды. В каждой команде могут быть 1-2 запасных бойца.

Замены бойцов: Во втором и в третьем раунде может быть произведено по 1 замене. Решения о замене бойцов принимает Капитан команды. В случае, если по решению Врача Соревнований, двое бойцов в одной команде не могут продолжать бои, то разрешено сделать две замены в одном раунде сразу. Промежуток между раундами не должен превышать 2 минуты.

Правила боев: бой ведется в 3 раунда с захватом флага. Задача – захватить флаг противоположной команды и сохранить при этом свой таким образом, чтобы ОБА ФЛАГА оказались на одной базе. Если одна команда выигрывает 2 раунда подряд, то третий раунд проводится все равно. Все бои проводятся на стандартизированном спортивном вооружении ФСМБ, только с применением щитов и мечей. Другие виды оружия (баклеры, два меча, двуручники) не допускаются. В случае, если боец по ошибке приносит флаг на базу соперника, победа в раунде присуждается той команде, на чьей базе оказались оба флага.

У каждого бойца 2 «очка жизни». Зона поражения – «полная», включая голову, шею сбоку, корпус, плечи, руки и кисти, ноги без стоп. Акцентированный рубящий удар первой третью спортивного меча снимает с бойца 1 «очко жизни». Падение (или касание земли третьей точкой опоры) снимает с бойца 1 «очко жизни». Падение дважды, падение+удар, два удара - приводят к пройгрышу бойца в текущем раунде (он должен обозначить это для всех тем, что присаживается на корточки или садится на пол). Целенаправленное падение, вставание на колено, кувырок – приравниваются к падению – боец теряет «1 очко жизни». Опираться на щит или меч для предотвращения падения разрешается. Потеря оружия НЕ приводит к остановке боя.

Запрещено: бить в затылок, в шею сзади и основание черепа сзади, в горло спереди, в пах, в стопы. Запрещены колющие удары, приемы рукопашного боя, удары ребром щита, вырывать флаг из рук силой.

Начало, остановка, окончание боя. Перед началом каждого раунда бойцы выстраиваются в линию возле своей базы, образуя строй – это исходное положение. Далее Главный судья подает команду голосом: «Красная команда, приветствие!», «Синяя команда, приветствие!», «Бой!» и подает свисток. В случае сложных, спорных, опасных ситуаций, нарушения Правил, или когда одна из команд приносит второй флаг на базу – Главный судья подает длинный свисток в знак окончания раунда. Действия, до начального и после финального свистков, не засчитываются.

Униформа: Каждая команда перед началом боя одевает специальные накидки одного цвета (красного или синего). На спине и на груди у каждого бойца есть номер от 1 до 5. Накидки предоставляются Организаторами. Команды вооружаются щитами красного и синего цвета соответственно. Шлемы бойцов красной команды должны быть либо красными, либо черными. На бойцах не должно быть синих элементов экипировки, если только это не их клубная униформа (например, синие футболки). Для «синей» команды – синие щиты, синие или черные шлемы, синие накидки, синие элементы защиты.

Судейство: Каждый раунд одновременно судит от 9 (в случае, если команды сражаются в неполных составах по 4 бойца) до 11 судей (в полных составах по 5 бойцов), включая Главного судью. Каждый судья закреплен за одним бойцом и снабжен большой (красной или синей) карточкой с номером бойца, а также должен отслеживать происходящее в непосредственной близости от него. Судьи имеют право перемещаться вдоль границ Площадки с внешней стороны, чтобы лучше видеть своих бойцов. Если боец, за которым следит данный судья, выходит из боя, судья переключается на любого другого бойца той же команды и отслеживает его. В случае если какой-то боец получив 2 удара не садится в течение 2х секунд, судья должен сигнализировать об этом Главному судье поднятием вверх карточки своего бойца и голосовой командой типа «Красный Пятый Сел!». Если боковой судья считает действия бойца, за которым он следил, неправильными, зафиксировал нарушение Правил, то он может предложить Главному судье вынести «Желтую карточку» и должен обосновать свое мнение.

Этика: Обязанность всех бойцов – играть честно! Главный судья по рекомендации боковых судей имеет право вынести бойцу «Желтую карточку» если: боец систематически (более 2х раз) играет не честно – не садится после получения второго удара, не считает свои «очки жизни» и т.д.; если боец намеренно бьет слишком сильно в опасные зоны (голова сзади, почки, коленный сгиб, кисти), чтобы нанести травму; намеренно встает, перемещается, мешает другим, кричит, командует и пр. после того, как получил свои два удара и сел; допускает нецензурные слова на Площадке; негативно высказывается в адрес соперников или всей их команды, судей, мероприятия, зрителей и т.п.; ведет себя неадекватно; оказывает давление на судей; целенаправленно повреждает инвентарь, оборудование или интерьер помещений; находится в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. При получении двух «Желтых карточек», боец получает «Красную карточку» и дисквалифицируется до конца соревнований. Боец, набравший 5 «Желтых карточек» в одном сезоне (один учебный год) дисквалифицируется до конца сезона, а его команда получает «Командную желтую карточку». Команда, получившая две «Командных желтых карточки» в сезоне получает «Командную красную карточку» и дисквалифицируется до конца сезона в полном составе.

Граница боевой площадки. Выход двумя ногами за границу Площадки приводит к проигрышу бойцом данного раунда. Выход за границу одной ногой может длиться не долее 2 секунд. Если боец перенес вес своего тела на ногу, вышедшую за границу Площадки, а вторая нога у него явно в воздухе – считается, что он выходит из боя в этом раунде. Выталкивание за границу площадки разрешено, но не приветствуется. Разрешены толчки щитом не дольше 2 секунд. В случае, если один боец, выталкивая другого, получает от него 2 удара, но при этом второй оказывается за границей Площадки, то оба бойца считаются проигравшими этот раунд. Если выталкивание произошло сразу после того, как толкающий получил 2 удара, то боец, оказавшийся за границей Площадки, возвращается в бой ближайшим боковым судьей.

Флаги и базы. Базы представляют собой круглые щиты диаметром 75-80 см красного и синего цветов, расположенные на полу посередине коротких границ Площадки, в 1 метре от края. Флаг представляет собой пластиковое гибкое древко с безопасными наконечниками и тканевым флажком, примерно 30\*50 см. Флаги лежат на базах и не могут быть передвинуты своей командой. Нельзя брать свой флаг и идти с ним в бой. Флаг нельзя удерживать на базе руками, ногами, всем весом тела, оружием и пр. Если противник взял флаг с вашей базы, то его нужно как можно скорее вернуть обратно. Флаг можно бросать, передавать, класть на пол. Флаг нельзя фиксировать за лямки щита, за ремень и т.д. Флагом нельзя бить, но им можно отражать удары. Если флаг касается древком или тканевой частью Базы, считается, что он на базе. Если флаг не касается никакой своей частью базы, считается, что он не на базе. Если флаг пролетел по базе и коснулся ее, но по инерции пролетел дальше, считается, что в момент, когда оба флага были на базе, раунд окончен победой сделавшей это команды. Если боец несущий флаг к своей базе получает второй удар, он ОБЯЗАН МОМЕНТАЛЬНО выронить флаг (не бросить в каком-то направлении, а просто выронить на месте!!!) и как можно скорее остановиться и присесть.

**Игра «Разнообразный «Крокодил»** (Автор Г. Кудашов)

 Суть известной игры «Крокодил» заключается в том, что одному из игроков даётся какое-либо слово (существительное в именительном падеже). Слово даётся ведущим или другой группой (если в игре соревнуются две группы) Задача данного игрока состоит в том, чтобы объяснить группе загаданное слово, не используя при этом слов и звуков. Используются только движения, жесты и мимика. Соответственно, задача группы заключается в том, чтобы правильно определить и назвать загаданное слово.

Могут быть различные вариации проведения данной игры:

- Ведущий даёт игроку слово и засекает время или количество названных группой вариантов. Группа либо должна уложиться в определённое время или количество вариантов, либо каждый раз улучшать свой предыдущий вариант.

- Ведущий делит всю группу на две команды, каждая из которых выставляет своего игрока. Эти игроки получают слова от команды соперников - эти слова они и показывают своим командам. Победившей считается та команда, которая быстрее справилась с заданием или использовала меньшее количество названных вариантов.

- Ведущий делит всю группу на несколько небольших команд, каждая из которых выставляет своего игрока. Ведущий на ухо говорит каждому игроку одно и то же слово, которое они (по команде ведущего) одновременно показывают своим командам. Победившей или получившей поощрительный балл считается команда, первой правильно назвавшая загаданное слово.

Цели игры: Представленная форма игры может быть ориентирована на развитие: артистических и, в целом, творческих способностей участников, внимания, быстроты мышления, согласованности взаимодействия в группе и т.п.

К примеру, в обозначенной игре «Крокодил» одним из условий является то, что загаданное слово должно быть существительным в именительном падеже. И это условие является якобы неукоснительным, так как значительно упрощает игру для участников. Но, если в данном случае пойти от обратного, то можно изменить саму игру, предложив участникам загадывать глаголы, прилагательные и даже наречия с предлогами. Разумеется, это повлияет на сложность игрового задания, но, одновременно, сделает игру значительно более интересной (особенно, если она любима участниками и часто проводится в группе).

Или, еще один пример: в первоначальном, классическом варианте игры участники должны угадать одно слово, но если изменить это условие, то участники могут отгадывать словосочетания, фразы (пословицы, поговорки, крылатые выражения, абстрактные фразы) и даже целые (небольшие) рассказы (анекдоты, реальные и выдуманные истории и т.п.).

Представленные варианты могут использоваться как элементы коммуникативных тренингов, тренингов развития креативности и т.п.

Итак, попробуем изменить отдельные условия игры «Крокодил», чтобы получилась игра «Разнообразный «Крокодил».

**Варианты игры «Разнообразный «Крокодил»:**

*Слово всей группой.* Вся группа объясняет слово одному человеку.

В этом варианте ведущий загадывает слово не одному какому-либо игроку, а всей группе, кроме, соответственно, одного игрока, которому группа затем (после обсуждения и подготовки) это слово и показывает.

Очевидные преимущества данного варианта заключаются в том, что:

- в игре практически отсутствуют незадействованные, пассивные и скучающие игроки, так как участвуют все;

- игра в большей степени способствует развитию навыков эффективного взаимодействия в группе, а также выявлению и развитию лидерских качеств у игроков;

- в процессе игры естественным путём могут вырабатываться какие-либо практически законченные продукты творческой деятельности (сценки, миниатюры, КВН-овские номера и т.п.).

*Слова-синонимы.* При выполнении задания игрок может говорить, но только не само загаданное слово, а слова, ассоциирующиеся с загаданным словом.

Например, загадано слово «лето». Игрок называет следующие ассоциации: «каникулы», «отдых», «лагерь», «солнце», «море», «путешествия» и др. После каждой ассоциации, названной игроком, группа предлагает один вариант загаданного слово.

Если соревнуются две или несколько групп, то победившей считается та группа, которая справится с заданием при наименьшем количестве названных ассоциаций.

Представленный вариант развивает: образное и ассоциативное мышление, внимание и память, словарный запас и эрудицию и т.п.

*Гласные – согласные.*Вариация предыдущего игрового условия: игрок, которому даётся слово, может его говорить, но, при этом, говорить он может только гласные (велосипед – еоие) или, наоборот, только согласные (вээлэспэдэ). Игроки из его команды должны догадаться, что за слово загадано.*Как усложнённый вариант*: называется не само загаданное слово (гласные или согласные), а гласные или согласные слов-синонимов.

*Звуки.*Загаданное слово представляется с помощью различных звуков (но не слов). Например, на слово «мельница» игрок может изображать звуки ветра (ветряная мельница), журчания воды (водяная мельница), скрипа мельничных жернов и т.п.

Конечно, при этом необходимо загадывать слова, которые не просто представить с помощью звуков. Например, если загадать слово «петух», то игроку достаточно прокукарекать. Но, при этом, нежелательно загадывать слова, при объяснении которых вообще невозможно (даже при очень богатом воображении) использование каких-либо звуков: «стена», «волос», «червяк» и т.п.

Игра развивает воображение, артистизм, наблюдательность, логику и пр.

*Театр теней.*Предварительно натягивается простыня, на которую направлен свет лампы. Игрок показывает его так, чтобы на простыню падала его тень (он стоит между лампой и простыней, остальные игроки располагаются с другой стороны простыни). Игрок, показывающий слово, должен помнить, что видна только его тень и делать более выразительными жесты и позы, видимые на тени.

Вариант: Группа видит не всего игрока, а только его руки. Игрок скрыт от группы ширмой, над которой видны только его руки. То есть загаданное слово необходимо показать с помощью пальцев, кистей рук, ладоней, их сочетания.

*Геометрические фигуры.* Игрок, показывающий загаданное ему слово, должен это сделать с помощью определенного количества геометрических фигур: треугольников, квадратов, кругов. Он рисует эти фигуры на листе бумаги, в таком сочетании и соотношении, такого размера и в таком количестве, чтобы остальные смогли в этом сочетании фигур определить загаданное слово.

*3 кадра.*Одна команда делает три кадра (лучше всего делать цифровым фотоаппаратом). Эти кадры затем демонстрируются через экран компьютера. Другая группа должна по этим кадрам определить загаданное слово. Если нет цифрового фотоаппарата или компьютера, то можно просто делать своеобразные стоп-кадры, по которым необходимо определить загаданное слово.

**Набор частных техник «Ручная игротека»** (Автор Г. Кудашов)

В качестве игрового атрибута здесь я предлагаю использовать руки (ладони, кисти, пальцы) самих игроков – это крайне доступный «материал» (руки у человека всегда «с собой»).

Качества руки (кисти, ладони, пальцев) как игрового атрибута многообразны, что является мощным и неиссякаемым источником для разработки различных игровых форм:

- руки две, одна из которых правая, другая – левая;

- на каждой руке – по пять пальцев, каждый из которых имеет своё название (большой, указательный, средний, безымянный, мизинец);

- несмотря на то, что количество и названия рук и пальцев одинаковы для всех людей, они различаются по многим показателям: длина и толщина пальцев, форма ногтей, цвет, наличие или отсутствие шрамов и царапин, температура, степень влажности или сухости и пр.;

- отпечатки ладоней и пальцев у разных людей неповторимы;

- на них можно рисовать или что-либо надевать;

- пальцы и кисти рук определенным образом сгибаются;

- люди могут легко управлять своими руками, кистями и пальцами;

- из них можно складывать разнообразные фигуры, всячески размещая их в пространстве;

- как уже отмечалось – и это, пожалуй, является самым главным достоинством данного игрового атрибута – руки у человека всегда с собой.

**Некоторые варианты использования техник «Ручная игротека»:**

*Ручной алфавит.*Участники игры по кругу складывают пальцы и ладони таким образом, чтобы получались буквы. Каждую букву может делать как один человек, так и двое, трое одновременно. Буквы делаются в алфавитном порядке: «А», «Б», «В» и т.д. Оценивается оригинальность и соответствие получившихся фигур показываемым буквам.

*Ручной язык.* Это вариация предыдущей игры, но здесь необходимо показывать фигуры отдельных часто употребляемых в речи слов или даже целых фраз.

*Живые ценности.*Также вариация предыдущего варианта. Принципиальное отличие заключается в том, что слово-образ обязательно показывается микрогруппой (3-7 человек). Кроме того, отличие в том, что показать нужно не просто слово, а образ какой-либо общечеловеческой ценности: «мир», «любовь», «дружба», «вдохновение» и др. Также необходимо представлять не статичный, а движущийся («живой») образ.

Данная форма может быть использована в педагогическом процессе не только как средство развития творческих способностей, пространственного мышления и средство развития коллектива, то есть, как средство интеллектуального и социального воспитания. Это ещё и достаточно эффективная форма нравственного воспитания. Также игра может быть и средством осуществления диагностики развития коллективных ценностей.

*Пальчиковая борьба.*Игра проводится в парах. Два игрока садятся или становятся напротив друг друга и, повернув ладони перпендикулярно полу пальцами вперед, сцепляются пальцами (всеми пальцами, кроме большого). Большие пальцы при этом смотрят наверх.

По команде ведущего или по общей команде игроки начинают «бороться» большими пальцами. «Борьба» заключается в том, чтобы попытаться прижать своим большим пальцем большой палец соперника. Если одному из игроков это удаётся, то он считается победителем.

Игра может проводиться несколько раз подряд. Также можно устраивать самые настоящие соревнования по «пальчиковой борьбе»: победители соревнуются друг с другом до тех пор, пока не определится один победитель.

Использование данной игры особенно целесообразно в ситуациях, когда необходимо нейтрализовать возможные выплески агрессии или «лишней» энергии, а также в ситуациях, когда необходима короткая, но динамичная разминка пальцев рук (во время лекции или другого вида деятельности, требующей длительного и однообразного напряжения пальцев и рук).

*Ручная картина.*Участники делают коллективные картины (именно делают, а не пишут), используя вместо кистей, карандашей и фломастеров ладони и пальцы. При этом они не просто размазывают краски по бумаге. Картины можно делать, только используя отпечатки ладоней и пальцев. То есть получается своего рода мозаика из отпечатков ладоней и пальцев. Разумеется, что картины должны иметь определенный смысл, на них должны быть ясно видны конкретные образы (люди, дома, деревья и пр.), а не представлять собою просто хаотичное нагромождение разноцветных отпечатков.

Можно разнообразить игровое задание, например:

- каждый член команды «художников» может делать отпечатки какого-либо определённого цвета (это ещё и удобно);

- задание выполняется молча (в течение всей игры или только на этапе, когда уже прошло обсуждение и делается сама картина);

- участники должны нарисовать картину, название которой им даёт ведущий игры;

- картина делается только из отпечатков пальцев (или, наоборот, только из отпечатков ладоней).

Можно также предложить выполнять игрокам все эти задания одновременно.

В случае, если получившиеся картины оцениваются, жюри или ведущий ориентируются на такие критерии, как оригинальность, красочность, натуральность (на картинах изображаемый образ узнаваем), а также согласованность совместных действий группы и уровень взаимопонимания в процессе выполнения задания.

*Волшебная ладонь.*Для данного игрового упражнения потребуются листы бумаги формата А4 и ручки (карандаши) по числу участников. Игра проводится в группе, где участники достаточно хорошо знают друг друга. Игру целесообразно проводить с участниками подросткового возраста и старше.

Каждый участник кладет свою ладонь на лист бумаги и обводит ее ручкой. Затем внизу листа он пишет свою фамилию и имя. Ведущий собирает эти листы и перемешивает, после чего вновь раздаёт их участникам (или они сами вытягивают листы из стопки, но тогда им не должны быть видны надписи на листах). Предполагается, что каждому участнику достанется лист не с его рисунком ладони. Если же участнику достался его лист, ведущий должен заменить его на другой лист.

После того, как участники получили листы с чьими-то ладонями, им предлагается сделать следующее:

- внутри каждого пальца написать положительные качества того человека, чья ладонь изображена на листе,

- внутри собственно ладони написать своего рода пожелания относительно саморазвития и совершенствования человека («Желаю тебе стать более раскованным в общении с незнакомыми людьми, чаще улыбаться и меньше говорить о проблемах»),

- за пределами ладони написать какие-либо слова благодарности этому человеку (возможны и другие варианты – что готов подарить этому человеку, в чем готов помочь ему, предложения о сотрудничестве и т.п.).

Далее возможны два варианта проведения данного игрового упражнения:

- ведущий собирает листы и раздает их тем, чьи руки нарисованы на них – в этом варианте участники могут не знать того, кто писал на их листах;

- участники сами отдают листы.

Разумеется, что в конце этого игрового упражнения обязательно должно быть обсуждение написанного и прочитанного.

*Угадай по ладони.*Каждый участник оставляет на листе бумаги отпечаток своей ладони. Также он оставляет на листе какой-либо знак, по которому он затем сможет узнать свой лист. Затем листы перемешиваются и раздаются всем участникам. Задача игроков заключается в том, чтобы найти хозяев этих отпечатков. Оценивается как правильность, так и быстрота выполнения задания.

*Ладушки.*Участникам предлагается играть в самые обыкновенные ... «ладушки», но с определёнными вариациями, например:

- Играя в «ладушки», участники должны одновременно разговаривать на определённую тематику, задавать друг другу вопросы и отвечать на них и т.п.

- Играя в «ладушки», участники должны одновременно танцевать, приседать, передвигаться по игровой площадке и т.п.

- Играют сразу трое или больше человек (они стоят в кругу).

- Усложнение предыдущего варианта: игрокам даются номера; когда ведущий называет один из этих номеров, участник под этим номером выходит из игры и через некоторое время (несколько секунд) возвращается в неё вновь, но игра при этом продолжается.

*Стыковка.*Два участника встают друг напротив друга (на расстоянии примерно1 метр) и закрывают глаза. Затем они сгибают в локтях руки и выставляют вперёд указательные пальцы. Эти два участника играют роль «космических спутников», которые должны осуществить «стыковку» в космосе. «Стыковка» считается осуществлённой, если конец указательного пальца правой руки одного игрока соединяется с концом указательного пальца левой руки другого игрока и, соответственно, наоборот.

 Кроме того, движением «спутников» управляют «операторы». Это игроки, которые наблюдают за «спутниками» со стороны и дают им управляют «стыковкой» с помощью соответствующих команд. «Операторы» могут помогать «спутникам» только словами, не управляя ими физически (например, направляя руку или поворачивая туловище). «Спутники» могут совершать только те действия, которые определены «операторами» («правая рука вниз», «левая рука вперед» и т.п.) и только в той степени, в какой это определено «операторами» («правую руку вправо примерно на 10 сантиметров» и пр.). Ведущий игры следит за тем, чтобы «спутники» точно выполняли команды «операторов».

 «Оператор» может быть один на два «спутника» или даже на три. В случае, если «спутников» трое и больше, каждый из них должен правой рукой соединиться с левой рукой соседа справа и, соответственно, левой рукой с правой рукой соседа слева.

 Если игра проводится с детьми младшего возраста или с довольно агрессивными ребятами, то можно упростить задание и сделать его более безопасным – «спутники» должны осуществлять «стыковку» не пальцами, а открытыми ладонями.

*На что похоже?*Участники данного игрового конкурса должны назвать как можно больше образов, которые можно показать с помощью руки (кисти, ладони, пальцев). Например, по-разному поворачивая ладонь и пальцы, они могут называть такие образы, как слоник, звезда, куст, цветок, зонтик, салют, динозавр, ванна, лодка, раковина, краб и др.

 Игра может проходить между отдельными участниками или микрогруппами (называют и показывают варианты по кругу, кто не называет – тот выходит из игры или получает штрафной балл). Также игра может проводиться в качестве одного из испытаний в каких-либо соревновательных игровых программах («вертушках», «ажиотажах» и т.п.) – в этом случае, например, каждые 10 вариантов дают команде 1 балл.

 *Конкурс хиромантов.*Из самого названия игры следует, что здесь участникам предлагается гадать друг другу по ладони. Разумеется, что в действительности никто из них (или почти никто) по ладони гадать не умеет. Но в данном случае игровая суть совершаемых действий заключается как раз в том, что участники играют в хиромантов. То есть они всего лишь моделируют образ гадающего по руке. На самом же деле каждый игрок будет предсказывать своему напарнику по игре то «будущее», которое он сам придумал, опираясь на своё отношение к этому человеку и имеющиеся знания о нём, его мечтах, интересах, фантазиях и т.п. Поэтому можно говорить о том, что игра развивает не только воображение и фантазию, но и внимательное отношение участников друг к другу.

 Если игра проводится как конкурс (то есть выявляются победители – самые лучшие хироманты), то оцениваются оригинальность «хиромантических» текстов, чуткость и тактичность (ведь даже шуточным, но некорректным гаданием можно серьёзно обидеть человека) и артистизм (то, насколько и как отыгрывают «хироманты» свои игровые роли).

 *Удержи на ладони.*Участники должны удержать на ладони или на кончике пальца (что, разумеется, сложнее) какой-либо предмет: стакан с водой, книгу на ребре, ручку, башню из спичечных коробков и пр. Это задание может использоваться как часть различных эстафет, творческих конкурсов (например, танцевать при этом под музыку), ролевых игр и т.п. Также можно усложнять и разнообразить задание, если предлагать участникам делать это с закрытыми глазами, или одновременно двумя руками, или стоять при этом на одной ноге, или кружиться вокруг своей оси, или поднимать и опускать руки и т.п.

*Рукопожатия.*Главная игровая единица здесь – это, как следует из самого названия, рукопожатия, которые можно многообразно разыгрывать.

Варианты:

 - Необходимо угадать человека по рукопожатию (у человека, который угадывает, глаза, разумеется, закрыты).

 - Необходимо передать через рукопожатие какую-либо эмоцию или простую информацию (эту эмоцию или информацию необходимо предварительно написать на листочке, чтобы у ведущего игры была возможность правильно оценить степень выполнения игрового задания).

 - Необходимо выразить через рукопожатие своё отношение к человеку и пр.

*Ручное Гиннес-шоу.*Участники посредством обмена рукопожатиями, прикосновений и т.п. выбирают тех людей из игровой группы, у кого руки подходят под характеристику «самые-самые»: самые холодные, теплые, маленькие, большие, мягкие, влажные, сухие, необычные, гладкие и т.п.

*Ручной сканер.*Игроки разбиваются на пары. В парах один из игроков пальцем рисует на ладони другого игрока (у которого при этом закрыты глаза) какие-либо простые рисунки или пишет определенные буквы и слова. Задача второго игрока – правильно определить «нарисованный» рисунок или «написанное» слово.

 Возможен следующий вариант проведения данной игры:

Пары соревнуются между собой. В парах игроки делятся на первые и вторые номера. Вторые номера закрывают глаза. Ведущий показывает первым номерам рисунок или слово, которое они должны изобразить на ладони второго номера. Разумеется, что при этом игроки не могут издавать каких-либо звуков. Те из участников (вторые номера), которые правильно назовут изображенный первым номером рисунок или слово, остаются для участия в следующем этапе (на котором ведущий даёт для «сканирования» уже другое слово или рисунок) – до тех пор, пока не останется одна пара-победитель.

*Сломанный факс.*Игроки встают в цепочку. Ведущий показывает первому в цепочке листок с рисунком или словом. Тот, в свою очередь, «рисует» этот рисунок или «пишет» слово на ладони следующего (в цепочке) игрока и так далее до конца цепочки. Последний игрок рисует на листе переданный ему рисунок или пишет слово. Группа считается победившей (если соревнуются несколько групп) в том случае, если рисунки или слова на листке ведущего и на листке последнего в цепочке игрока совпадают.

*Ручной оркестр.*Участники игры должны с помощью ладоней и пальцев (щелканье пальцами, хлопки, потирание ладоней и пр.) проиграть какую-либо мелодию. Ведущий оценивает оригинальность и точность исполнения. Соревноваться между собой могут как отдельные игроки, так и группы.

*Театр ручных теней.*Проводится в форме «Театра теней», но здесь используются только тени рук, ладоней и пальцев.

# Список литературы

1. Абрамова И.Г., Игротехнические приемы. /Рекомендации для организации игровых занятий в школе. СПб., 1992. 121 с.
2. Азаров Ю.П., Семейная педагогика. Серия "Мастера психологии". - СПБ.: Издательство "Питер", 2011. - 400 с
3. Аникеева Н.П., Воспитание игрой. М., 1994. 231 с.
4. Андреев В.И., Педагогика: Учеб. курс для творческого саморазвития. – 2-е изд. – Казань: Центр инновационных технологий, 2000. 328 с.
5. Афанасьев С., Коморин С. Триста творческих конкурсов. - М. - 2000. - 112 с.
6. Беляев В., Таран Ю., Игра и песня с нами вместе.- Липецк, 1995. 98 с.
7. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры.-Рига: Авотс, 1989. 304 с.
8. Берлянд И.Е., Игра как феномен сознания.- Кемерово. 1992. 186 с.
9. Берн Э., Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. - Л. - 1992. 149 с.
10. Бибарцева Т.С., Учебно-игровой тренинг специалистов социо-культурной сферы. Уч. пособие. Санкт-Петербург, 1999. - 69 с.
11. Богуславская З.М., Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста в условиях сюжетной дидактической игры //Известия АПН РСФСР, 1955. Вып.64. С.35-39
12. Большая энциклопедия. Под ред. С. Южакова.- СПб.,1903. Т. 4
13. Боденко Б.Н., Активизация в тренинге образовательной деятельности студентов. Метод. пособие. - М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2001. 219 с.
14. Богомолова Н.Н., Петровская Л.А., Социально-психологический тренинг как форма обучения общению // Общение и деятельность. Прага, 1981. -199 с.
15. Былеева Л.В., Таборко В.А., Игра? Игра?-М., Мол.гвардия.,1988. -223 с.
16. Методика зрелищно-игрового досуга. /Е.В. Великанова, Н.В. Апажихова, А.В. Павленко; Федеральное агентство по образованию, ГОВПО «Тамб. гос. ун-т имени Г.Р. Державина», Тамбов: Издательский дом ТГУ имени Г.Р. Державина, 2011. 253 с.
17. Методическая разработка для вожатых, работающих с детьми в летних оздоровительных лагерях, подростковых клубах, дворовых клубах. /Науч. Ред. Е.В. Великанова. Федер. Агентство по образ., Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина. Тамбов, 2007. 91с.
18. Митрофанова, М.А. Психологический тренинг в группе: Игры и упражнения: Учебное пособие. Издательство: Изд-во Института Психотерапии, 2008. - 144 с.
19. Павлова Е. Н., Жуков Ю. М., Журавлев А. В. Технологии командообразования: Учеб. пособие для студентов вузов / Ю. М. Жуков, А. В. Журавлев, Е. Н. Павлова. — М.: Аспект Пресс, 2008. - 320 с.
20. Петросян Л.А. и др. Теория игр: Учеб. пособие для ун-тов:/Л.А. Петросян, Н.А. Зенкевич, Е.А. Семина. - М.: Высш. шк., Книжный дом «Университет», 1998. - 304 с.
21. Рожков М.И., Куприянов Б.В., Фришман И.И. Взрослые игры для детей. Методическое пособие. М.: Владос, 2000. - 215 с.
22. Современные технологии социально-культурной деятельности: Под ред. Е.И. Григорьевой. Учеб. пособие. Тамбов: Изд-во ТРОО "Бизнес-Наука-Общество", 2014. - 562 с.
23. Учебно-методическое пособие /авт.-сост. Е.В. Великанова; М-во обр. и науки РФ, ФГБОУ ВПО «Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина», 2012. 354 с.
24. Суртаев В.Я. Игра как социокультурный феномен : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 053100 "Социально-культурная деятельность" / В. Я. Суртаев; Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский гос. ун-т культуры и искусств, 2005. - 268 с.
25. Тетерский С.В., Великанова Е.В. Социальное проектирование волонтёра: Рабочая тетрадь для студентов и преподавателей по социальному проектированию в рамках проекта Всероссийского студенческого добровольческого слета «Где мы – там победа!» Программы развития деятельности студенческих объединений ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина» при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации / Серия «Методическая копилка выпускника Школы волонтёров» – Самара: ООО «Книжное издательство», 2017. – 32 с. (1,86 п.л.)
26. Тетерский С.В., Великанова Е.В. Семья: примирение поколений / Серия «Методическая копилка выпускника Школы волонтёров». – Самара: ООО «Книжное издательство», 2017. – 52 с. (3,02 п.л.)
27. ISBN 978-5-9500843-4-8
28. Шаронова С.А. Социальные технологии: деловые игры. Издательство Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета, 2013. 123 с.
29. Шмаков С.А., Безбородова Н.Я., От игры к самовоспитанию: Сборник игр – коррекций. М.: Новая школа, 1993. 211 с.

*Методическое издание*

Великанова Е.В., Григорьева Е.И., Тетерский С.В., Тетерская С.Г.,Марафон командных идей: Сборник методических материалов для волонтеров по командообразованию / Серия «Методическая копилка выпускника Школы волонтеров». – М., Тамбов: НИИ школьных технологий, 2018. – 104 с. (6,04 п.л.)

ISBN 978-5-91447-195-5

**Серия «Методическая копилка выпускника**

**Школы волонтёров»**

**Е.В. ВЕЛИКАНОВА**

**Е. И. ГРИГОРЬЕВА**

**С.В. ТЕТЕРСКИЙ**

**С. Г. ТЕТЕРСКАЯ**

**Марафон командных идей**

**Сборник методических материалов для волонтеров
по командообразованию**

Предпечатная подготовка

*Благотворительный Фонд «Небо Севера»*

Редактор: И. А. Лугов

Подписано в печать 30.08.2017. Формат 60х84. Бумага каландрированная. Печать цифровая. Гарнитура Times New Roman. Уч.-изд. л. 6,04. Тираж 120 экз. Изд. №3.

ООО «НИИ школьных технологий», 109341, г. Москва, ул. Люблинская, д. 157, к.2.  Тел. +7 (495) 345-52-00, +7 (495) 345-59-00

Отпечатано в соответствии с качеством предоставленного оригинал-макета
в типографии РаДуши, ИП Ф. В. Старос, 398026, г. Липецк, ул. Баумана 309Г

1. Футболу; хоккею; фигурному катанию; шахматам; восточным единоборствам и т.д. [↑](#footnote-ref-1)
2. Музыке; архитектуре; театру; цирку; телевидению и т.д. [↑](#footnote-ref-2)
3. необычнее, интереснее, «эксклюзивнее», современнее - для молодежи; в формах «старых традиций», в уходящих стереотипах этики и прошлых эстетических стандартах – для пожилых. [↑](#footnote-ref-3)
4. Тетерский С. В. Время созидателя: 100+ упражнений воспитания кадров современной России: Рабочая тетрадь. – М., Екатеринбург, 2017. С. 151-176. [↑](#footnote-ref-4)