



ЛАБОРАТОРИЯ ИГРОТЕХНИКОВ: 14 ВСТРЕЧ

Ю. БЕЛАКОВ

Если подростки в лагере уже прошли обучение в различных клубах, мастерских, секциях, то среди них можно выявить ребят, добившихся наибольших успехов, и вместе с ними разработать игру на проверку и закрепление пройденного материала, мотивировать их на творческую переработку полученной познавательной информации. В ходе совместной работы над созданием новой игры подростки освобождаются от оков формального знания и погружаются в ситуацию живого поиска и открытий. Когда познание и игра вступают во взаимодействие, происходит содержательная и временная связь образовательной и творческой деятельности. В игру можно включить упражнения, задания, испытания, которые не давались в виде конкретных знаний в ходе обучения, но направлены на проявление личностных качеств и ценностей подростков.

Если же в лагере или отряде работала мастерская или лаборатория игры, то её участники вполне могут стать *творческой группой* авторов-разработчиков новой игры, закрепляя полученные на занятиях знания и умения. Именно им можно поручить функции игротехников (так мы называем ребят-организаторов, в отличие от взрослых, которых называем мастерами игры). Они могут быть посредниками и «страховать» группу на маршруте, поддерживать её эмоционально, следить за выполнением правил игры и правил техники безопасности.

Самый сложный вариант подготовки и проведения игры — метод *Совета дела*. Этот временный орган самоуправления формируется из числа добровольцев. Или под конкретную идею — организовать и провести интересное дело той или иной направленности (спортивной, туристической, интеллектуальной и др.). Или под конкретную комплексную игру, о которой ребята слышали или играли в подобную в начале смены в лагере, либо где-то в другом месте. Нередко в совет приходят ребята, которым по тем или иным причинам не удалось реализовать себя в отряде. Им необходимо уделить особое внимание, вселить уверенность в себе, в свою необходимость для отряда. Бывают и такие, кто ищет лёгкого успеха, но, как правило, узнав, что совету предстоит много работать, они быстро отсеиваются. Разумеется, сначала этим энтузиастам необходимо дать некоторые знания по разработке и организации подобных игр. Метод совета дела позволяет привлечь большее число ребят к разработке игры, освоить позицию не только участника, но и организатора. Вся жизнь лагеря в эти дни подчинена придумыванию и подготовке игры.

Алгоритм работы Совета дела

Предварительная работа. Идея провести игру-соревнование может появиться у ребят в ходе коллективного планирования на смену, вырасти из предложения организовать соревнования между отрядами или группами (в чём будем соревноваться? Как?), из тематики смены (как нам лучше отразить ведущую цель

77

Исследования
и эксперименты
[83 - 90]





смены, характер, культуру и образ жизни людей создаваемого (моделируемого) нами общества?). На этом этапе педагогам необходимо инициировать детские идеи, развивать их, создать положительный настрой, вызвать активный интерес к прозвучавшему предложению (кто из вас участвовал в подобных играх, видел, как это делают другие? Возможно ли это в нашем лагере? Кто хотел бы быть не только участником, но и придумать и организовать новые игры здесь, в лагере?) Следующий шаг — интригующая реклама или секретный пакет, обнаруженный на отрядном месте или доставлен нарочным, в котором содержит приглашение всем желающим прийти на тайное заседание Совета дела. Для усиления интереса и интриги можно придумать пароли, тайные знаки, показать некоторые приёмы, которые могут пригодиться в будущей игре. Разумеется, всё это помогает организовать подростку, инициатору идеи, его старшие товарищи, педагоги. Как правило, в педагогическом коллективе тоже создаётся рабочая группа для совместной работы с детьми над проектом и организацией предстоящей игры. Важно, чтобы сохранилось авторство идеи. И везде в дальнейшем надо подчёркивать: «игра по идее Пети Иванова». Неважно, что в ходе разработки от первоначального предложения могут остаться «рожки да ножки». Главное, он был первой искрой, от которой разгорелся костёр творчества. Это работает на формирование успешности подростка, стимулирует инициативу других.

Первая встреча: игры на знакомство, тренинг на взаимодействие (рисунки, сборка картинок из кусочков (пазлов), сочинение рассказа с продолжением), озвучивание ожиданий от предстоящей работы в совете «Зачем сюда пришёл». Беседа о том, как создаются и проводятся командные игры-состязания. «Мозговой штурм» на придумывание командной игры эстафеты: что будем испытывать или проверять, как это можно сделать в лагерных условиях, каким может быть сюжет игры. Фиксируем наиболее интересные идеи. Домашнее задание: выяснить ожидания ребят из своего отряда, какой бы они хотели видеть предстоящую игру.

Вторая встреча: упражнение на умение слушать и фиксировать основные идеи выступления. Ребята работают в парах, рассказывая друг другу о том, как прошло обсуждение предстоящей игры в отряде, что их товарищи хотели бы видеть в игре. Затем каждый по очереди излагает для всех основные идеи, которые он услышал в рассказе своего партнёра. Тот имеет возможность поправить рассказчика. Анализ и фиксация наиболее интересных идей. Проверка на соответствие теме, задачам, которые определили на прошлой встрече, интересам и возрасту участников, возможностям места, где планируется проведение игры. Проигрывание отдельных ситуаций из прошлых игр с целью диагностики знаний и умений пришедших ребят. Домашнее задание: поработать с литературой по теме предстоящей игры в библиотеке, законспектировать одну из рекомендованных книг или статей.

Третья встреча: знакомство с местом предстоящей игры и возможностями лагеря (материальными и техническими). Озвучивание своих конспектов. Совместная работа по определению задач и возможностей предстоящей игры. Обсуждение их актуальности для будущих участников.

Четвёртая встреча: беседа «Драматическая основа игры». Работа в малых группах: поиск участниками путей решения актуальных задач игровыми сред-



ствами. Выступление представителей каждой группы, обсуждение. Деловая игра «Поиск литературно-драматической основы предстоящей игры».

Пятая встреча: работа в малых группах: обсуждение вопросов, кем могут быть команды в предстоящей игре, какова роль эстафетных станций, определение основных испытаний для участников игры, что получают (завоёвывают, находят) команды на станциях, что получают по итогам игры (какими будут призы, как организовать награждение). Общая работа — составление правил и схемы игры. Распределение обязанностей по подготовке игры. Домашнее задание: рассказать, не вдаваясь в подробности, в своём отряде о предстоящей игре, её правилах, провести один из вариантов испытаний, которые могут быть, обсудить подготовку какого из этапов игры отряд смог бы взять на себя.

Шестая встреча: обсуждение этапов игры по схеме и фиксация желаний отрядов по их подготовке и проведению. Составление текстов писем — поручений этим отрядам.

Седьмая встреча: информация о ходе подготовки отрядов ко всей игре и к порученному им конкретному этапу. Сбор заявок на необходимое оборудование и инвентарь. Контроль выполнения персональных поручений членами совета дела. Обсуждение сценарного плана начала и окончания игры.

Восьмая встреча: посещение отрядов и проверка их готовности к игре.

Девятая встреча: знакомство капитанов команд с местом проведения игры. Инструктаж по технике безопасности.

Десятая встреча: последняя проверка готовности отрядов к игре, их обеспеченности необходимым инвентарём и оборудованием, готовности технических средств. Репетиция начала игры.

Одиннадцатая встреча: непосредственно игра, выполнение каждым своих обязанностей и поручений.

Двенадцатая встреча (сразу после игры): Эмоциональный анализ игры, анализ выполнения каждым членом совета своих обязанностей и поручений. Составление вопросов для обсуждения членами совета хода игры и её итогов в командах (отрядах)

Тринадцатая встреча: подведение итогов игры совместно с капитанами команд. Награждение команд и членов совета, успешно справившихся со своими заданиями.

Четырнадцатая встреча (возможная): с педагогами. Подведение итогов игры и совместной деятельности по её организации и проведению. Обсуждение проекта новой игры.

