



## В СОТЫЙ РАЗ О ДОСУГЕ И ДЕТСКОЙ ИГРЕ<sup>1</sup>

О. МИНОВСКАЯ, Б. КУПРИАНОВ

**И**гра представляет собой сложный социокультурный феномен и уникальное явление действительности и, может быть, поэтому вызывает такой интерес в различных областях знаний: философии, культурологии, этнографии, теории управления, психологии и педагогике. В многообразии определений игры в качестве опорного может рассматриваться следующее: игра есть действие, протекающее в определённых рамках места, времени, смысла в обозримом порядке и по добровольно принятым правилам, вне сферы материальной пользы и необходимости; сопровождающееся настроением и чувствами подъёма и напряжения, отрешённости и восторга (Й. Хёйзинга).

Структуру игры можно представить в виде пирамиды (тетраэдр), где на вершине расположен игровой контекст, в основании три угла образуют игровые роли, воображаемая ситуация, правила игры. Игровой контекст представляет собой своеобразную систему значений, придаваемых объектам и явлениям, с которыми взаимодействует субъект. Правила игры определяют способы и средства взаимодействия играющих, соблюдение игровых правил сохраняет игровой контекст, позволяя игре существовать. Игровая роль оформляет место и задачи участника в игре, может быть как простой и функциональной (как в большинстве спортивных игр), так и многоаспектной и вариативной (как, например, в ситуационно-ролевой игре). Воображаемая ситуация имеет в своей основе некий завершённый эпизод, определяет пространство и время действия игроков, раскрывает игровой контекст.

Актуальность использования игры в сфере организации досуга подрастающего поколения в настоящее время обусловлена рядом обстоятельств. Первое обстоятельство связано с повышением интерактивности средств образования, увеличением доли игровых и виртуальных тренажёров и готовности учащихся приобретать новый опыт, знания и умения с их помощью.

Второе обстоятельство состоит в том, что современному человеку (и ребёнку в том числе) необходимы специально организованные ситуации, позволяющие сбросить напряжение, переключиться, отвлечься от повседневных проблем. Создаваемые ситуации должны отличаться увлекательностью и азартом, интерактивностью и вариативностью смыслов, решений и действий, сочетать возможности релаксации, развлечения и активного отдыха. Таким требованиям полностью отвечают игры во всём своём многообразии.

Третье обстоятельство связано со снижением роли и значения общественных объединений и клубных сообществ, с сокращением участия подростков в детских объединениях в сфере дополнительного образования. Следствием этого становится обеднение опыта взаимодействия у нынешних школьников. Активное использование игр в организации детского досуга позволяет смягчить это обстоятельство, объединяя детей, пусть временно, в игровые сообщества, группы по интересам.

<sup>1</sup> Исследование выполнено в рамках гранта РГНФ 13-06-00542а.



В-четвёртых, уникальность игры состоит и в том, что она содействует реализации практически всего спектра потребностей детей, подростков и молодёжи в сфере досуга. Общение нередко выступает основным её содержанием. Даже в играх, где общение не является доминантой (например, спортивные игры), его место и значение для эффективного взаимодействия участников велико. Игры «растут» вместе с детьми, их содержание последовательно и закономерно изменяется, а потому удовлетворяет потребность играющих в новой информации, потребность в освоении новых действий, потребность в реализации собственных способностей, потребность в повышении социального статуса (потребность в признании), потребность в осуществлении общественно-полезных действий.

*Игра создаёт возможности для активного отдыха детей и молодёжи.* Позитивный эмоциональный фон, исходное стремление участников получить удовольствие от игры и общения, свободный стиль взаимодействия способствуют раскрепощению воспитанников. Активизация интеллектуальных, двигательных, коммуникативных и других способностей детей в ситуации азарта, увлечения происходит без напряжения и волевых усилий. Игровой план взаимодействия (действие «понарошку») снижает тревожность и опасения играющего за возможный неуспех. Степень добровольности игровых действий, свободы играющего высока и представлена такими возможностями: выбор роли, выбор способа действия и игрового средства, выход из игры в любой момент. Игра — свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев). Всё это позволяет участнику избавиться от напряжения, чувствовать себя радостно и счастливо, получать удовольствие от происходящего.

*Игра становится для детей и молодёжи пространством развлечения,* где они переживают азарт, эмоциональную напряжённость игровой интриги, занимательность мысленного и практического решения игровых задач. Игроки получают удовольствие и от процесса игры, и от её результата. Причём и собственные игровые действия участника, и наблюдение за игрой другого человека вызывают воодушевление, поглощённость увлекательным процессом. Многие исследователи определяют особое существование человека в игре как праздничное веселье, коллективная радость, другими словами игра — способствует гармонизации эмоционально-психологического состояния человека и общества. Своё предназначение игра выполняет за счёт создания особого увлекательного мира, в котором множество участников объединяется в общность, «пульсирующую в ритме».

*Игра как способ организации досуга предоставляет участнику большие возможности для саморазвития* в самых различных сферах. Прежде всего, в ходе игрового взаимодействия ребёнок реализует индивидуальные способности, может проявить свои сильные стороны, самостоятельность. Вследствие этого воспитанник получает признание и одобрение со стороны сверстников и взрослых, ощущает собственную востребованность, обретает уверенность в своих силах. Соответствуя внутренней детской сущности, игра обеспечивает самопроизвольность действий участников. Правила игры не ограничивают самостоятельных проявлений детей, задавая лишь её рамки (без которых игра не может существовать). Воспитанник проживает в игре полноту детства, важную для его гармоничного становления, при этом он является субъектом в своей истинной сути, а не с разрешения взрослых.





*В игре ребёнок раскрывает новые, ещё не известные ему стороны самого себя и окружающего мира. С одной стороны, это способствует самопознанию и самопониманию воспитанника, обогащению его мировоззренческих позиций, с другой стороны — освоению полезных умений в самых разных сферах — двигательной, коммуникативной, интеллектуальной и прочее.*

Сознательность участия в игре и возможность осмысления полученного опыта в ходе обсуждения со сверстниками и взрослыми дают толчок к *самосовершенствованию человека*. Причём этот толчок возникает естественным образом, мягко направляет человека, не требует обязательности самоизменения. Пространством для дальнейшего самосовершенствования может быть как сама игра, так и другие сферы активности ребёнка.

Исследования игры (Э.Д. Паничева, К.Д. Радина, М.Г. Яновская) раскрывают важное педагогическое положение о том, что *в игре возможен переход внешних требований* (регламентированных содержанием игры, позицией педагога) *во внутренние требования играющего*. Механизм такого перехода основывается на общих закономерностях игры, а сам переход осуществляется свободно и без усилий. Потому освоение воспитанником желаемых позиций, ролей, алгоритмов, действий в условиях игры происходит легко и естественно. Она выступает пространством «внутренней социализации» ребёнка, средством усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

*Игра как способ организации досуга создаёт возможности для сотворчества взрослого и ребёнка*. Субъект-субъектные отношения обуславливают право и способность каждого участника на собственное решение (вне зависимости от возраста и опыта творческой самореализации). Активность всех субъектов, атмосфера созидания и обмена, сохранение индивидуального стиля каждого — всё это характеристики творческого игрового процесса. Взаимодействуя со взрослым, ребёнок приобретает иной опыт, нежели в ситуациях игрового взаимодействия со сверстниками, получает иной посыл к саморазвитию. Взрослый существует одновременно в двух контекстах — детском и взрослом, потому должен действовать одновременно и профессионально, и по-человечески интуитивно, что создаёт существенные предпосылки для его профессионального совершенствования.

Успешность проведения игры зависит от позиции и стиля поведения педагога. Н.П. Анিকেева, характеризуя желаемую педагогическую позицию, говорит об «инфантилизации» как способности устанавливать доверительные отношения с окружающими, снимающие определённые поведенческие и эмоциональные стереотипы. В этом случае педагог способен играть с детьми как ребёнок, следуя непосредственности и лёгкости их восприятия игры. Для получения желаемого эффекта в актах сотворчества детской игры педагогу-организатору важно следовать следующим рекомендациям (М.В. Шакурова):

- ◆ обеспечение благоприятной, доброжелательной атмосферы общения;
- ◆ заражение внутренним ощущением интереса, азарта, необычности, интриги и т. п.;
- ◆ отказ от высказывания категорических оценок и резкой критики в адрес ребёнка;
- ◆ поощрение оригинальных идей;
- ◆ создание условий для упражнений и практики участников;



- ♦ сохранение индивидуального стиля самовыражения ребёнка через отказ от прямого показа, сообщений штампов и стереотипов, прямого научения;
- ♦ активизация собственного творческого самовыражения.

В сфере организации досуга детей и молодёжи выделяется четыре основных варианта использования игр:

1. Ситуативный вариант (например, проведение игр с залом перед началом досугового мероприятия или коммуникативная игра, позволяющая экскурсионной группе скоротать время в поезде);
2. Игра как эпизод совместной деятельности (например, воскресная игра в футбол как реализация интересов мальчиков класса или интеллектуально-познавательная игра, посвящённая государственному празднику);
3. Игра как форма организации неигровой деятельности (весьма распространённым примером является игровая форма «регата», объединяющая ряд событий в нескольких детских объединениях, классах в путешествие по тематических островам или странам);
4. Игра как системообразующий элемент досуговой программы (например, игровая тематическая летняя смена, где ситуационно-ролевая игра является главным занятием детей и в то же время объединяет все прочие занятия — творчество, познание, спорт и т.д.).

В педагогической науке представлены классификации игр по различным основаниям, при этом каждая из классификаций имеет свои особенности и недостатки. Кроме того, следует учесть широкие педагогические потенциалы игр, вследствие чего одна и та же игра может быть отнесена к разным типам в классификации. То есть одна и та же игра может использоваться как для решения задач образования, так и задач воспитания, задач организации интересного и полезного досуга.

В досуговых занятиях детей игры наиболее широко применяются такие разновидности игр: двигательные (подвижные и спортивные и т.п.), интеллектуальные и коммуникативные (к ним отнесём игры на групповую кооперацию, ролевые, игры-драматизации). Дадим краткую характеристику названным типам.

Среди двигательных игр выделяются подвижные, спортивные, военизированные варианты. Как правило, такие игры проводятся на открытом воздухе (стадионе, спортивной площадке, поляне), но могут быть организованы и в спортивном зале, большой рекреации. *Подвижные игры* разнообразны и включают в себя как игры-соревнования (например, «Городки»), так и игры-имитации (например, «Волк и овцы»). Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий игроков. Подвижные игры обычно отличаются образностью, даже символичностью действий, физической мобилизацией участников, раскрепощённостью, непринуждённостью поведения игроков, зависимостью успеха от избирательности игрока в способах решения игровой задачи и физической подготовленности, динамичностью игровой ситуации, распределением среди участников игровых ролей (в зависимости от сюжета игры). *Спортивные игры* популярны среди населения разных возрастных категорий. Среди них можно назвать футбол, волейбол, баскетбол, бадминтон и другие варианты. Спортивные игры отличаются простыми, но строгими правилами, предусматривают соревнование игроков, могут предполагать как командное, так и индивидуальное участие. Такие игры становятся как пространством активного отдыха и оздоровления участни-





ков, так и зрелищной площадкой, если дети выступают в позиции зрителей и болельщиков. *Военизированные игры* (например, игра «Казачьи разбойники») сочетают элементы двигательных действий и ролевые составляющие. Предполагается групповое участие, между группами идёт состязание. Правила военизированных игр отличаются простотой, включают регламент действий разных игровых групп. Первым источником такой практики являются стихийные игры детей, инициированные тематикой книг и художественных фильмов, привлекательных для подрастающего поколения. Это игры в индейцев, Робин Гуда, пиратов, трансформеров и т.д. Другие варианты появления военизированных игр могут быть связаны с деятельностью скаутских объединений, туристских и патриотических клубов, клубов ролевых игр, заимствованы из практики летнего отдыха детей.

Интеллектуальной, а вернее сказать, интеллектуально-познавательной называется игра, предусматривающая соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми отличиями интеллектуально-познавательной игры являются: наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, специальных правил и игрового сюжета, игровой интриги (С.П. Афанасьев). Правила в интеллектуально-познавательных играх могут варьироваться от игры к игре и даже в рамках одной игры от раунда к раунду. Сюжет, интрига обеспечивают динамичность и яркость игры, её новизну для участников, приносят в достаточно скучную форму вопросно-ответного общения эмоциональность и азарт.

Интеллектуальные вопросы должны учитывать ряд важных требований: содержать один вопрос и иметь один правильный ответ, соответствовать этическим нормам, не быть примитивными и в то же время не требовать узко-профессиональных или специальных знаний, не предполагать развёрнутого ответа или перечисления, не содержать фактических или стилистических ошибок. Вопросы-загадки, шутки или розыгрыши не должны соседствовать с серьёзными вопросами, иначе играющие не успеют переориентироваться.

Состав участников интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (игроков или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей. В зависимости от сюжета игры ведущие, соревнующиеся, эксперты и зрители могут называться по-разному, но их функции в игровом взаимодействии сильно изменяться не будут. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, то есть организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т.п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей, даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями.

Попытаемся условно выделить основные варианты интеллектуально-познавательных игр. Во-первых, возможно выделить весьма распространённые викторины и конкурсы эрудитов. В них участники соревнуются, в первую очередь, в эрудиции, в умении использовать обширные знания. Вопросы, как правило, объединены какой-либо темой, относятся к той или иной области знаний, причём в них преобладает репродуктивное зерно. Развивающий эффект таких игр ниже, чем в интеллектуальных играх. Однако викторины вызывают азарт и увлечение у участников, позволяют эрудированным детям продемонстрировать свои возможности и подготовку. Среди телевизионных игр в качестве примера могут быть названы следующие: «Поле чудес», «Счастливый случай», «Угадай мелодию», «Как стать миллионером».



Во-вторых, следует обратить внимание на игры, в которых основной акцент делается именно на интеллект играющих, на их умение мыслить. Требования к вопросам интеллектуальных игр наиболее высоки. Важно, чтобы для ответа были необходимы не только знания, но и умение логически мыслить. Вопрос должен нести в себе много информации; тогда если ответ на него не будет дан, участники игры обогатятся новыми знаниями, заключёнными в самом вопросе. Он должен быть интересен игрокам (чтобы дети сами могли сказать: «Это был хороший вопрос»), соответствовать теме игры, её правилам и сюжету. Наиболее ярким и общеизвестным примером интеллектуальной игры является игра «Что? Где? Когда?», другие варианты — «Брейн-Ринг», «Своя игра», «Колесо истории» и т.д.

Также можно выделить познавательные игры. Часто они имеют образовательный характер и расширяют представления ребёнка о мире в той или иной области знаний. Основным адресатом познавательных игр выступают дошкольники и младшие школьники, хотя существуют познавательные игры и для подростков. Несмотря на образовательный характер игр, вряд ли в данном случае следует говорить об осуществлении целенаправленного обучения детей, ведь увлечённость познавательной игрой обосновывается, в первую очередь, возрастными особенностями дошкольников и младших школьников — любознательностью, непосредственностью восприятия, стремлением докопаться до истины. В настоящее время широкий спектр познавательных игр представлен online-играми с разнообразной тематикой. Они присутствуют в сфере домашнего досуга дошкольников и младших школьников.

Особое место среди познавательных игр занимают *настольные игры*. Они предполагают использование статичного игрового поля (игровой доски), находящегося на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры и т. д. Настольные игры весьма разнообразны: это и лото, и игры-путешествия, и экономические игры, и военные игры-стратегии, и многое другое. Среди настольных игр имеются ролевые игры — RPG — roleplaying games (в качестве известных примеров могут быть названы «Dungeons & Dragons», «Vampire The Masquerade», «Эра Водолея»). Есть и спортивные настольные игры — шашки и шахматы, и коммуникативные настольные игры с элементами музыкальных заданий.

Коммуникативные игры отличаются большим разнообразием. Варьируются ситуации, правила, роли участников, число игроков, длительность игр. Как правило, коммуникативные игры не требуют обширного пространства, проводятся в кругу. Коммуникация здесь может сочетаться с интеллектуальной задачей: как, например, в широко известной игре «Есть контакт», где участники должны разгадать ключевое слово путём создания цепи ассоциаций. Игроки могут обращаться к своему воображению (игра «Крокодил»), фантазии (игра «Продолжи историю»), памяти (игры, предполагающие знакомство в новом коллективе), вниманию (игры, предусматривающие выбывание невнимательных участников) и т.д.

Ряд коммуникативных игр продолжает такая их разновидность, как игры на групповую кооперацию. Здесь в центре внимания оказывается не процесс коммуникации, а эмоциональное единство участников детского коллектива, эмпатичность и рефлексивность общения. Потому большинство игр на групповую кооперацию адресовано подросткам и молодёжи. Среди них может быть названа игра





«Ассоциации», в которой водящий угадывает загаданного человека, анализируя ассоциативные высказывания о нём со стороны других детей. Другой вариант представляет игра «Моё королевство», где участникам группы важно создать по заданным правилам образ страны, в которой желал бы жить каждый из них. Ещё один пример — игра «Необитаемый остров», требующая принятия детьми группового решения, с которым согласен каждый.

К коммуникативным играм можно отнести и игры-драматизации [*греч.* drama — действие]. Это игры, которые строятся с опорой на сюжетную схему какого-либо литературного произведения или сказки. Сюжет игры-драматизации в большей или меньшей степени повторяет сюжет выбранного детьми произведения, а роли соответствуют действующим лицам разыгрываемого произведения. Проведение игры-драматизации идёт в такой логике: 1) выбор сказки, произведения; 2) пересказ и обсуждение; 3) распределение ролей, обустройство игрового пространства; 4) непосредственная игра детей. Возможны и нюансы: так музыкальная игра-драматизация предполагает и момент репетиции, и показ, то есть становится своеобразным спектаклем.

Игры-драматизации широко используются в сфере образования в развитии психических процессов, в обучении иностранным языкам, для раскрепощения учащихся и преодоления личностных затруднений и т.д. В основном, такие игры адресованы дошкольникам и младшим школьникам. В сфере досуга игра-драматизация может стать основой детского праздника.

Особое место среди коммуникативных игр занимают ролевые игры. Их особенность состоит в том, что каждый участник играет персональную роль в рамках вымышленной ситуации. При этом действие не является запрограммированным, а исход игры неизвестен до её финала (в отличие, например, от игры в театре). Наряду с общими правилами, регламентирующими игровые возможности и действия, ограничения времени и пространства, в каждой ролевой игре есть свои особые правила. Среди коммуникативных игр ролевые игры представляются наиболее трудоёмкими в организации. Кроме того, много сил требует разработка сценария и ролей, поскольку в одном коллективе детей ролевая игра, как правило, проводится лишь однажды. Разумеется, существуют упрощённые варианты ролевых игр. Примером может служить широко известная игра «Мафия», в которую возможно играть неоднократно.

Организация игр в сфере детского досуга предусматривает *три этапа*: подготовки, проведения и подведения итогов.

Прежде чем начать подготовку, важно определить, *для кого* будет проводиться игра. Имеет значение состав группы и возраст воспитанников, увлечения детей и характер отношений между ними. Необходимо знать, имеют ли дети опыт участия в такого рода играх, какой подготовкой они обладают, каковы их ожидания и настрой относительно предстоящей игры.

Организатору важно обладать информацией о том, *с каким событием, временем* будет сопряжена игра: связана с каким-либо праздником, предусматривает празднование дней рождения воспитанников, предполагает совместное проведение свободного времени вечером или в выходной день, организуется в рамках какого-либо выезда и т. д. Необходимо заранее определить, каким временем располагает педагог, в какой день (в будний или выходной) и в которой части дня (утро, день, вечер) состоится игра.



На основе вышеуказанных позиций определяется тип игры, а также *цель и задачи* предстоящего мероприятия. Например, в детском объединении туристско-краеведческого направления для младших подростков планируется празднование дней рождения нескольких воспитанников в выходной день (в субботу). В этом случае оптимальным будет выбор коммуникативной или подвижной игры, в которой степень конфликтности и конкуренции участников будет минимальной. Ведь цель мероприятия будет состоять в том, чтобы создать праздничную атмосферу, отношения доброжелательности между детьми, чувство радости и удовлетворения у именинников относительно времени, проведенного с друзьями. Цель определяет динамику и характер взаимодействия участников, степень возможной конфликтности в процессе игры. Значение также имеет игровой контекст: это может быть игра-спасение, игра-обсуждение, игра-выбор, игра-изучение, игра-соревнование, игра-разгадывание и т. д.

**Подготовительный этап** предусматривает подготовку участников, самого игрового мероприятия и условий его проведения.

Подготовка будущих участников начинается с *создания эмоционального настроя* на игру. Важно обеспечить положительное восприятие детьми предстоящей игры, ожидания успеха и удовольствия от участия в ней. Для этого педагог может сам красочно и эмоционально рассказать об игре, предложить «бывалым» участникам (тем, кто уже имеет опыт участия в подобной игровой программе) поделиться своими впечатлениями от игры. Если тип игры нов и непонятен для «новичка» (что характерно для ролевых игр), можно провести ассоциации с тем, что уже знакомо детям (компьютерные игры, виртуальная реальность, приключенческие книги и т.д.).

Затем следует перейти к *информированию* о тематике и особенностях игры, возможных вариантах завершения и определения победителей, предполагаемых ролях. Обязательно уделяется время инструктажу по технике безопасности и, по возможности, отработке основ техники безопасности. Для заинтересованных детей могут быть предоставлены источники дополнительной информации (подробные описания правил и рекомендаций, литературные источники, видеозаписи и т.д.), проведены консультации по их запросам. Если предусмотрено командное участие, дети могут заранее разделиться на команды и уделить некоторое время командной подготовке. В некоторых случаях (в ролевых или спортивных играх) требуется подбор персонального реквизита и костюма для игры.

Если организатор предполагает проведение сложной игры, то ключевым элементом подготовки может стать небольшое организационное собрание (за 2–3 дня до мероприятия). План собрания может включать в себя следующие моменты:

- ◆ знакомство участников друг с другом (если ранее были незнакомы);
- ◆ представление тематики и плана мероприятия, уточнение условий его проведения;
- ◆ представление команд, распределение ролей;
- ◆ знакомство участников с правилами игры, при необходимости — уточнение правил в ходе обсуждения;
- ◆ проведение инструктажа по технике безопасности;
- ◆ индивидуальные консультации организаторов по окончании общего собрания.







Если предусматривается проведение несложной игры либо серии небольших игр, объединённых какой-либо идеей, темой, то все задачи собрания (знакомство с правилами, инструктаж по технике безопасности и прочее) решаются непосредственно перед проведением мероприятия или в его ходе.

В случае проведения сложной и новой для детей игры особым этапом может стать *опробование, отработка* всей игры или её отдельных элементов. Педагог может подобрать набор упражнений. Например, интеллектуально-познавательная игра может предполагать тренировку в разгадывании интеллектуальных вопросов, а для ролевой игры полезны упражнения по ведению переговоров, создания договоров и т. д. Кроме того, опробование позволит педагогу оценить доступность игровых заданий для его воспитанников и, таким образом, быть уверенным в успешности предстоящего мероприятия.

Подготовка оптимальных условий для игрового мероприятия предполагает, в первую очередь, выбор пространства. Оно зависит от типа игры, количества играющих, длительности мероприятия, цели и задач игры. Возможно, в соответствии с замыслом игры пространство придётся подвергнуть некоторой реконструкции: разделить перегородками на части, сделать импровизированный подиум или ворота и т. д. Для создания особой атмосферы может быть использовано соответствующее художественное, световое, звуковое оформление.

Подготовка организаторами самой игры включает следующие аспекты:

- ◆ описание правил игры, которые должны отличаться чёткостью и однозначностью трактовки (а для ролевой игры необходимо ещё и описание ролей);
- ◆ подбор элементов костюмов и бутафории для ведущих и участников (если игра этого требует);
- ◆ сбор или изготовление игрового реквизита и раздаточных материалов, если они предусмотрены;
- ◆ подготовка дополнительных элементов мероприятия, если они предполагаются (посуда и угощение для чаепития, дипломы и призы, памятные сувениры для награждения, красочные приглашения на следующую игру, книга или газета для отзывов участников игры и т. д.).

Для интересной игры важна вариативность средств и действий, чтобы участники могли прийти к одному и тому же результату разными путями. Кроме того, ведущий игры заранее предусматривает:

- ◆ пути, по которым может развиваться игра;
- ◆ средства для стимулирования действий и помощи игрокам;
- ◆ варианты занятий участия для детей, которые не захотят участвовать в общем действе.

**Проведение игры.** В проведении игры должно участвовать достаточное количество педагогов (соответственно количеству детей), чтобы *обеспечивать безопасность* детей и контролировать выполнение правил игры. Особенно это важно в тот период, когда действие достигает накала, а участники охвачены азартом.

С точки зрения *управления игрой* ведущие должны реализовать ряд конкретных событий: яркий запуск, несколько моментов или этапов, обеспечивающих развитие действия, яркий финал игры. Работой ведущих обеспечивается динамичность и незатянутость мероприятия, привлечение детей, «выпадающих» из общего действия, своевременность финала. Для активизации действий возможно введение игровых персонажей. Они могут быть помощниками игроков, источниками



полезной информации. Также персонажи своим поведением, этикетом, костюмом, знаниями поддерживают игровую атмосферу.

Важнейшее условие успешности игры — *консультирование* игроков или даже *помощь* им со стороны ведущего, зрителей, болельщиков, других игроков. Консультирование поможет азартным игрокам разумно выстроить свою тактику, не переходить границы правил, а неуверенным игрокам — принять решения, наметить конкретные шаги к результату.

В финале объявляются итоги игры, награждаются победители, озвучиваются слова благодарности организаторам, участникам и зрителям.

**Этап подведения итогов** игры как досугового мероприятия реализуется по её окончании. В отдельных случаях (если мероприятие затянулось, изменилась погода и т. д.) можно перенести подведение итогов на другой день.

Обязательным моментом является *вербализация* игровых ощущений и переживаний участников. Задача педагога состоит в том, чтобы помочь игрокам снять эмоциональное напряжение после игры, обменяться впечатлениями, рассказать о своих переживаниях в ходе игры.

Для того, чтобы обсуждение не затянулось, педагог использует приёмы, активизирующие беседу: предлагает блиц-опрос, ведёт обсуждение, перекидывая небольшой мячик от собеседника к собеседнику, применяет экспресс-диагностику (например, «Выразите Ваши впечатления от игры строчкой из песни»).

Нередко участникам важно не только поделиться впечатлениями, но и *реконструировать* ход игры, *оценить* свои действия и достижения. Решение этих задач в ходе беседы также требует использования активизирующих приёмов. Иначе беседа затянется, некоторые участники будут говорить много, а другие не успеют ничего сказать. Например, реконструировать события игры можно с помощью схемы, когда основные моменты будут отражаться на ватмане или доске с помощью маркеров. Здесь же педагог отвечает на вопросы, проясняет спорные моменты игры. Для оценивания собственных игровых действий применим фронтальный блиц-опрос, когда педагог задаёт аудитории вопросы: кто доволен своим результатом, какие интересные тактические ходы вы совершили в игре или заметили у других участников, какие достижения сегодня состоялись, чем запомнилась игра и т. д.

После того, как поставлена эмоциональная и содержательная точка мероприятия, важно дать детям возможность обсудить игру в свободном режиме. Это можно сделать в ходе чаепития или прогулки. Ведущие могут быть вовлечены в это обсуждение на равных с детьми условиях: высказывать своё мнение, задавать вопросы, радоваться, удивляться, выражать несогласие с чьими-либо действиями.

