

*Міністерство соціальної
політики України Український
дитячий центр «Молода гвардія»*

Ю.Ю. Філатова
методист
методичного відділу центру

Гра – справа
серйозна

*Методичні рекомендації по
впровадженню ігрових технологій у
систему дитячого відпочинку*

Філатова Ю.Ю.

Гра – справа серйозна. Методичні рекомендації по впровадженню ігрових технологій у систему дитячого відпочинку. /Юлія Юріївна Філатова. – УДЦ «Молода гвардія», 2012.- 44с.

Містить методичні рекомендації по впровадженню ігрових технологій. Стане в нагоді організаторам та ведучим ігор.

Рецензент:

Щубелка Наталія Володимирівна – кандидат філософських наук, доцент.

Рекомендовано до друку педагогічною радою УДЦ «Молода гвардія».(Протокол №2 від 03.09. 2012р.)

Коректор – Тинкован Т.В.

Відповідальний за випуск:

Бездень В.М. – заступник генерального директора з виховної роботи

[http: moloda-gvardiya.com.ua](http://moloda-gvardiya.com.ua)
E-mail: metodviddil@ukr.net

Зміст

1. Вступ.....	.. 4
2. Рекомендації щодо організації та проведення ігор 5
3. Методичні рекомендації ведучому ігри...	... 9
4. Навичка моделювання гри.....	... 13
5. Як вигадувати ігри... ..	.16
6. Як організувати і провести гру20
7. Методика проведення рухливих ігор25
8. Методика проведення рольових ігор...35
9. Методика організацій ігор у загоні.....41

I. Вступ

Сенс гри. Людство грає впродовж усієї своєї історії. Гра, як інструмент, гра, як сенс, гра, як засіб для досягнення тих чи інших цілей органічно входить в самі різні види людської діяльності. Ігровий елемент у житті людини, необхідна доза ірраціонального, що задовольняє потребу людини в реалізації нереалізуємого.

Нідерландський філософ, історик, дослідник культури дає наступне визначення гри: «Гра є

добровільною дією або заняттям, що здійснюється в межах встановлених у середині кордонів і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами, з метою, укладеної в ній самій, що супроводжується відчуттям напруги і радості, а також свідомість "іншого буття", ніж "повсякденне життя"».

Гра — діяльність з розважальною та іноді навчальною метою. Гра відрізняється від роботи тим, що не ставить перед собою корисної практичної мети, і від мистецтва тим, що не створює художніх цінностей, хоча границі між цими видами діяльності розмиті.

Ми прагнемо з допомогою гри:

- Виховати у дітей певні якості (дотримуватись правил, прогнозувати, планувати свої дії і т.п.).

- продемонструвати дітям ситуативні моделі, що розвиваються у певних відносинах, як особистих, так і суспільних.

II. Рекомендації щодо організації та проведення ігор

Діти молодшого віку. Граючи і слухаючи педагога-організатора, діти в цьому віці вчаться працювати в колективі. Які умови виконання дітьми доручень в цьому віці? Доручення повинні бути у кожної дитини, прості і зрозумілі, щоб їх можна було виконати і в той же час досить важкі, щоб їх хотілося виконувати. Вони повинні бути ігровими, щоб їх цікаво було виконувати.

Рекомендації щодо організації та проведення ігор.

- Рухливі ігри з бігом і стрибками повинні бути обмежені в часі і супроводжуватися частими перервами, змінами характеру рухів.

- Неприпустимі ігри, пов'язані з великими силовими навантаженнями, з тривалим нерухомим сидінням за столом.
- Якщо за правилами гри дитина змушена вийти з неї, то тільки на короткий час, інакше вона буде порушувати правила, вступаючи в гру самостійно, без дозволу.
- Діти цього віку люблять ігри, в яких вони повинні "завмерти" на місці. Такі ігри сприяють розвитку функції гальмування.
- Усі діти люблять водити в грі. Вибір ведучого повинен бути кожен раз обґрунтований: "він у нас ще жодного разу не вів", "він був дуже сміливий в попередній грі", "вона дуже чесно

- виконувала правила попередньої гри"... Ведучий може бути вибраний з допомогою лічилки, або їм може бути призначений переможець попередньої гри.
- Дітей треба вчити грати, не порушуючи правил, привчати діяти за сигналом.
- Закінчуючи гру, потрібно відзначити кращих, ініціативних гравців. Корисні сюжетно-рольові ігри (виконання ролей тварин) і, звичайно, різноманітні рухливі ігри.

Як ввести дітей у гру?

1. Викласти дітям зміст гри треба коротко, образно. Правила гри давати бажано не все відразу, так як швидко засвоїти їх діти не зможуть і мимоволі будуть порушувати. Надалі правила гри нехай діти згадують самі.

2. Розділити дітей на команди можна так: побудувати загін в одну шеренгу по зросту і розрахувати на "перший-другий"; "перші" - одна команда, "другі" - інша команда. Або діяти таким чином:

- Вибираються два ведучих, загін розбивається на пари, кожна пара придумує собі назву якоїсь тварини, рослини, предмета.
- Потім пари по черзі підходять до ведучих і "називають себе" ; ведучі у певній послідовності вибирають собі членів команди з цих пар.

Є ще такий спосіб поділу на команди: обираються (призначаються) ведучі, які

викликають по одному члену в команду; викликаний член команди викликає наступного за своїм розсудом. Так комплектуються команди.

Педагог-організатор бере участь у грі разом з дітьми!!!

Діти середнього віку:

Рекомендації по організації і проведенню ігор:

- рухливі ігри вибирати такі, які б не містили зайвих емоційних навантажень;
- деякі ігри-змагання бажано проводити окремо
- для хлопчиків і дівчаток;

Як ввести дітей у гру?

1. Пояснювати правила, проводити гру і "судити" необхідно в темпі, образність не обов'язкова.

2. Ділити дітей на групи треба так само як і у випадку з дітьми молодшого віку.

3. Педагог-організатор грає роль не прямого наставника, а старшого члена колективу, керує грою "зсередини". Якщо діти приймають помилкове рішення, вожатий не повинен поспішати його відмінити; краще спочатку переконати дітей у його помилковості, а може навіть дати дітям можливість переконатися у помилці на практиці (якщо передбачувані негативні наслідки неправильного рішення допустимі).

Підлітки:

Рекомендації щодо організації та проведення ігор:

- гра повинна бути осмислена, діяльна, достатньо складна;
- вона може бути розрахована на тривалу підготовку;
- важливо, щоб підлітки усвідомлювали потрібність ігри, корисність її.

- тимчасовому дитячому об'єднанні гра виконує важливу колективоутворюючу роль. Гра дозволяє регулювати емоційний тонус дітей і підлітків, підтримувати інтерес до пропонованих їм у таборі видів діяльності.

Як ввести підлітка в гру?
Розробка ігор здійснюється в процесі спільної творчості педагогів-організаторів, дітей і підлітків у виборі сюжетів, ролей, ігрових завдань. Це не тільки пробудить у них інтерес до гри, очікування її, але

й допоможе запобігти багатьом педагогічним прорахункам. Включення дітей в розробку гри - запорука їх активної участі у її проведенні.

Розділити підлітків на команди можна раніше описаними способами, або залежно від особистих уподобань, інтересів. Коли в ході підготовки до гри з`ясовується, що артисти, художники, дизайнери повинні грати кожен свої ролі, педагог-організатор може діяти наступним чином:

- Призначити лідерів (враховуючи здібності дітей) за кількістю груп, необхідних для підготовки;
- Запропонувати кожному з них запросити по одному підлітку з загону до себе в команду;
 - Потім "новачок" запрошує наступного і т.д. Це дозволяє укомплектувати групи з певною спрямованістю діяльності.

Педагог-організатор грає роль організатора штурму ігри. Далі делегує свої повноваження дітям, коректуючи і направляючи їх діяльність.

III. Методичні рекомендації ведучому гри

Якщо запитати сьогодні дітей, що для них є гра, то більшість починає перераховувати різні комп'ютерні ігри, в кращому разі - спортивні, а ось про звичайні ігри, в які можна грати з друзями мало хто згадує. Справа в тому, що діти розучилися грати. Причини цього можна шукати і знаходити, але справа не в цьому. Тут, швидше за все, необхідно говорити про те, що треба вчити дітей грати. Грати з самим собою, грати з друзями. Ось що важливо. А якщо додати, що через гру можна вирішувати цілі комплекси педагогічних цілей і завдань, то стає зрозумілим місце і важливість гри в роботі педагога-організатора.

Як же грати? Як запропонувати дітям гру, щоб вона не викликала відторгнення, а навпаки, приваблювала?

У кожного свій підхід до організації гри, своє бачення, своє ставлення. Як приклад, ігри з залом не вимагають від граючих тривалої і великої підготовки. Ці ігри граються тут і зараз. Навіть якщо необхідно вивчити слова, то все це робиться по ходу, вже саме розучування слів і є гра. Тут важливо ваше ставлення до гри. *Ви вирішили пограти? Що ви хочете від гри? Для чого вона вам? Для чого вона дітям?*

Які результати будуть досягнуті? Задумайтеся над цими питаннями перед тим, як виходити до дітей грати.

Друга серія питань, якими необхідно перейнятися: *У що грати? Які ігри? У якій послідовності? Скільки часу вони займуть?* Не варто починати гру на 20 хвилин, якщо в запасі у вас всього десять. Слова: "Ми дограємо потім", не принесуть радості дитині, якщо вона грає. Адже гра не повинна приносити розчарування. Так само не можна мати і менший запас ігор. Якщо у вас 20 хвилин, а ігор всього на 10, то, що дитина буде робити в час, що залишився? Можна звичайно потягнути час, більш докладно пояснювати, але такі дії ведучого, швидше за все тільки відштовхнуть від гри.

Наступне питання: *Як пояснювати правила гри?* Адже якщо ви невірно роз'ясните дітям правила, то і грати вони будуть неправильно. Тут важливо ще і слова вміло

підібрати, що б вони були доступні і зрозумілі.

Як видно з усього цього, якщо для гравців великої підготовки не треба, то ось ведучому необхідно готуватися, і готуватися ретельно. Ви одночасно і актор, і диригент, і конференсьє, і статист, ви - **ведучий** ігри. Пам'ятайте про це, виходячи грати. Будьте веселим і життєрадісним, іронічним, добрим. Грайте самі, і тоді діти теж будуть грати разом з вами. Ну, а наведені нижче поради допоможуть вам грати правильно і невимушено.

1. Будьте уважні до свого зовнішнього вигляду, ви демонструєте приклад для наслідування.

2. Виходячи грати, завжди майте більший запас ігор, ніж потрібно.

3. Будьте уважні до тих слів, які ви використовуєте при спілкуванні з дітьми. Молодіжний сленг - річ хороша, але ви впевнені, що правильно трактуєте те або інше слово?!

4. Звертаючись до дітей, посміхайтесь. Посмішка завжди має підхід до людини.

5. Жартуйте в міру. Пам'ятайте про те, що жарт іноді може образити дитину.

6. Завжди починайте з привітання. А якщо ви граєте в перший раз, то непогано і познайомитися, хоча б просто представитися.

7. Пояснюючи правила гри, користуйтеся зрозумілими словами, і переконайтеся, що діти вас правильно зрозуміли. Не бійтеся повторитися, але і не перестарайтеся.

8. Використовуючи при поясненні правил жестикуляцію, не махайте занадто сильно руками. Це не гарно виглядає зі сторони.

10. Частенько доводиться працювати з мікрофоном. Заздалегідь спробуйте, як звучить ваш голос, як краще тримати мікрофон, щоб слова виходили чіткими, без жодних зайвих звуків. Працюючи з мікрофоном, пам'ятайте, що для того він і служить, щоб ви не кричали.

11. Якщо у підібраних вами іграх дітям належить виходити на сцену, то продумайте, як це зробити краще. Можна домовитися з радистом про фонограми. Все залежить від умов, в яких ви будете працювати.

12. Якщо робота відбувається без мікрофону, то відразу обговорюйте з дітьми правила. Найкраще тут підходить правило піднятої руки:

- Піднята вгору права рука, означає, що вам є, що сказати, а всім іншим треба послухати. (У нас в загоні закон єдиний! Слухають всі, говорить один!)

- Піднята вгору ліва рука, означає, що ви даєте дітям кілька хвилин пошуміти. Розучування цього простого правила можна теж перетворити гру, головне, що б діти зрозуміли вас і послухали.

13. Вибудовуйте ігри в логічній послідовності, від простого до складного.

14. Не забувайте говорити дякую і просто хвалити граючих. А ще краще, якщо вони зроблять це самі. Закінчуючи грати, особливо якщо після вас буде відбуватися наступне дійство, або грати продовжить хтось інший, не забудьте попрощатися і передати слово, представивши наступного ведучого.

IV. Навичка моделювання гри

Гра, як вільна діяльність без примусу, підпорядкування, страху і залежності від дорослих, являє собою єдину форму діяльності, де дитина отримує можливість безперешкодного самовираження, дослідження та вивчення власних почуттів і переживань. Тому гра є ефективним засобом для вирішення не тільки корекційних, але і профілактичних завдань, що дозволяє широко використовувати її у всіх дитячих установах і колективах.

У практиці психолого-педагогічного супроводу напрацьовано безліч корекційних і розвиваючих програм для всіх вікових градацій дітей з різних проблем. Але дуже часто педагогам важко вибрати з великого переліку програм ту, яка повністю відповідала б конкретному запиту щодо надання

допомоги. У такій ситуації просто незамінним для педагога може стати вміння і навички моделювання ігрових корекційних і розвиваючих програм.

Схема моделювання програм:

- Хто швидше? (Хто більше?):

*Запам'ятає

*Порахує

*Згадає

*Назве

*Вгадає

*Складе

*І т.д.

Моделювання програм - це методично послідовна, доцільна структурно-змістовна побудова, що забезпечує логічні і гармонійні внутрішні зв'язки всіх компонентів даної програми: форми, змісту, теми, ідеї, проблеми, виразних засобів, жанрових та стилістичних особливостей.

На базі цієї моделі схему моделювання ігрових корекційних і розвиваючих програм можна представити таким чином.

Структура ігрової програми

	Структурні елементи	Зміст процедур	Завдання структурних елементів
	Експозиція	Зустріч учасників, гостей. Запрошення в зал	Створення святкової атмосфери, настрою на позитивне спілкування
	Зав'язка	Відкриття програми. Розминка (2-3 ігри, конкурси, завдання, питання)	Залучення уваги, інтересу
	Розвиток дії	Проведення	Залучення в дію

		ігор (5-6 ігор, конкурсів, завдань, питань)	
	Кульмінація	Найяскравіша гра, конкурс, завдання, питання	Отримання найбільшої радості, задоволення
	Розв'язка	Підведення підсумків, нагородження	Підведення підсумків, нагородження

Слід додати, що в якості тем ігрових програм може використовуватися: дати та події в країні, свята і святкування, пори року, казки та ін.

Процес моделювання програм включає в себе план підготовки і план проведення.

Залежно від цілей і завдань, дана методика дозволяє моделювати програму з будь-яким наповненням за змістом і за обсягом занять.

Методика моделювання
ігрових програм
може

забезпечити педагогів-
організаторів сильними способами
впливу на особистість дитини,

дозволяючи малими витратами
створювати нескінченну безліч
розвиваючих і корекційних програм.
Простота даної методики дає
можливість кожному охочому швидко
освоїти її. А найголовніша перевага
методики моделювання полягає в тому,
що сфера її застосування не обмежена і
вона з успіхом впишеться в будь-яку
програму, заняття, досуговий захід для
різних вікових категорій дітей.

V. Як вигадувати ігри

Основне заняття педагогів-організаторів у таборі - це гра. Оскільки де гра, там завжди весело і цікаво, там іноді абсолютно несподівано можна зробити дивовижні відкриття.

Як вигадувати ігри або прийоми переродження нових ігор з існуючих.

Як зробити так, щоб в одну і ту ж гру було цікаво грати кожен день, щоб вона не набридала, і як придумувати нові ігри. Підійдемо до вирішення цієї проблеми з технічної сторони.

Грамматика фантазії.

Ми знаємо одну дуже гарну книгу. Вона так і називається "Грамматика фантазії". Її автор - італійський письменник Джанні Родарі - розповідає про те, як навчитися фантазувати "за правилами", описує кілька методів, які дають можливість придумувати все що завгодно - від казок до нових проектів. Ми спробуємо з допомогою деяких з них створювати нові ігри.

САЛАТ - створення одного цілого з декількох інгредієнтів (складових), не так? Спробуємо "сфабрикувати" салат з ... ігор. Візьмемо звичайні "Кішки-мишки" і "Білого ведмеда" (або "Мережа"). Візьмемо по частині правил з кожної гри, гарненько перемішаємо й отримаємо нову гру.

ПЕРЕВИРАННЯ - так сказати, "гра навпаки" або гра на новий лад". Як це? Дуже просто. Перебрехавши гру "Американський студент" і попросивши граючих пояснити вигадане слово не жестами, а з допомогою асоціацій, навідних слів, або запропонуємо показувати слово всій команді для однієї людини, ми отримаємо нову форму. Гра в шашки "піддавки" - теж результат перекручення.

Ще один прийом - П'ЯТИЙ ЕЛЕМЕНТ - введення в гру додаткового правила, нового елемента. Елементом може бути введена роль, додатковий предмет - все, що завгодно. При цьому правила гри в цілому залишаються колишніми, тільки для П'ятого елемента придумують додаткове правило. Так була придумана гра "Сніжний ком з асоціацією", коли,

представляючись, гравець називає, крім імені, ще і предмет, з яким він асоціює себе.

I, нарешті, останній прийом - БІНОМ ФАНТАЗІЇ. Цей спосіб дозволяє придумати нову гру з двох її складових, які не мають, на перший погляд, ніякого відношення один до одного. Це можуть бути дві ролі, два предмета (засоби гри), просто два слова. Покладемо БІНОМ в основу назви гри. Які виникають у вас асоціації, коли ви чуєте

вираження типу "агресивна вішалка" або "барабанний біг". Які правила можуть бути в грі з такою безглуздою і на перший погляд, назвою? Треба зауважити, що чим цікавіше, неочікуваніше вийде назва, тим більше у вас шансів придумати нову цікаву гру.

Щоб придумати таку назву, виберіть будь-яку букву і напишіть по 10 іменників і 10 прикметників, що починаються з цієї букви. Далі спробуйте скласти цікаві словосполучення з придуманих слів, виберіть 2-3 найнесподіваніших і пофантазуйте, як можна пограти в гру з такою назвою.

Биномом можуть бути і засоби гри (придумайте безглузді пари - тенісна ракетка і ласти, кульку і простирadlo), і дійові особи, їх назви та імена можна задумати, а потім вимовити по черзі або написати на картках і витягувати пари карток. Проекспериментуйте! У вас вийде що-небудь цікаве.

Щоб придумати гру, необхідно продумати наступні моменти до гри:

Головне-ідея.

1. Ідея може виходити з теми гри, наприклад: тема: МОРЕ, тоді або конкурси можуть бути пов'язані з морськими предметами, або вони можуть бути об'єднані єдиною сюжетною лінією (морська подорож).

2. Ідеєю ігри можуть бути телевізійні передачі, шоу (наприклад, Форт Байард, Зрозумій мене, Поле Чудес, і т.д.), комп'ютерні ігри, фільми і мультики популярні у дітей і т.д...

Ідея може спиратися на якій-небудь предмет. Наприклад: естафета з м'ячами, або з водою. Тут всі конкурси так чи інакше прив'язані до цього предмету.

***Самі конкурси.**

1. Конкурси повинні бути різноманітними, не повинні повторювати один одний.

2. Краще чергувати інтелектуальні конкурси з творчими або руховими.

3. Не можна проводити конкурси, які не подобаються самому.

4. Конкурси повинні бути того рівня складності, що відповідає віку дітей: не надто складний, але і не дуже простий.

* Розподіл на команди.

* Система підрахунку очок. *

Система нагородження.

З використанням цих прийомів можна придумувати нескінченно. Так, не маючи під рукою об'ємистих посібників та збірників, ви можете постійно оновлювати свій багаж все новими і новими іграми. Крім того,

можна змінювати і вже перероблені ігри.

Методика підгону під тему.

Береться захід. Починається «мозковий штурм» на тему "асоціації, складові, важливі явища в...". Після чого виловлюється ідея і розписується її логічний розвиток. Що визначає і мету для учасників, і роль ведучих, і, нерідко, навіть склад і зміст конкурсів.

Наприклад: Мотузковий курс. Основне завдання - згуртування загонів через спільні дії. Олімпійські ігри - Греція, Еллада... Міста - Афіни, Коринт дотепер, Спарта... *Ось, наприклад, чіпляєтеся за Спарту.*

*Спарта - військовий місто, де все підкорено військовій ефективності...
Діти - молоді воїни...*

Загони - загони молодих воїнів... виконують завдання, доводячи неймовірну ефективність військового підрозділу. Спарта - місто Ареса, спартанці його діти, і взагалі, краще військовий підрозділ отримає вищу в Елладі честь... принести вогонь з храму Зевса і запалити його на іграх. Ведучий - заслужений воїн Спарти...

Все! Навіть якщо жодного нового завдання, такий колоритний персонаж при ТАКОМУ антуражі і відповідному музичному супроводі вже буде виглядати по новому. Але якщо з тієї ж позиції провести ревізію завдань, то можна хоч у фалангу навчити шикуватися і атакувати щільним строєм.

VI. Як організувати і провести гру

У цій шпаргалці ви знайдете послідовність підготовки до гри і деякі поради по її проведенню.

Насамперед, необхідно вирішити:

1. За яким принципом буде проходити гра (особистий залік, командний, по колу, коли грають переходячи від однієї ігрової станції до іншої, за легендами, загадками, шифровками...)

2. Об'єднує ідея (для гравців - мета) - "життя", жетони, окуляри, олімпійська система, контрольний час і т.д.

"Життя" краще використовувати в командних іграх, це не тільки дозволяє лідерові побачити згуртованість групи, але і дітей змушує поглянути і відчутти себе по-іншому. Не кожен сам за себе, а "Один за всіх і всі за одного". Як

правило, після командних ігор діти стають дружніше.

Якщо використовуються жетони, тоді є кілька варіантів:

- * Зібрати певний комплект кольорів.

- * Зібрати певну кількість жетонів.

- * Змішаний тип двох перших варіантів.

"Життя" і бали по ходу гри можна відзначати на табло. У цьому випадку команди (учасник) будуть знати свою сходинку до перемоги і сходинку суперника. Але для постійного підігріву азарту потрібно, щоб діти, зігравши в гру, прийшли на центральний п'ятачок, де знаходиться табло, відзначилися (подивилися результати суперників і пішли на наступну гру).

Контрольний час - це час, за який діти повинні пройти весь комплекс ігор або виконати завдання. Бажано, щоб були маршрутні листи, інакше може виникнути проблема в суддівстві. *Етап – Бали -*

Відсічення часу - Підпис судді.

Після вибору принципу і об'єднання ідеї вашої програми ви повинні вибрати тему (якщо вона ще не визначена).

Ігри можуть бути пізнавальні, інтелектуальні, на перевірку практичних навичок, розважальні. Розвиваючі, вікові, музичні, ігри-жарти, рухливі, спортивні та ін.

Якщо ви берете вузьку тему, то простежте, щоб ваша команда при підборі ігор замість пізнавальної не вибрала розважальну.

Може бути змішаний тип, коли ігри йдуть по колу і незалежні одна від одної, але об'єднані однією ідеєю.

Якщо ви взяли принцип кола, тоді вам треба буде відпрацювати за часом (наприклад, 10 хвилин всі грають, 2 хвилини перехід на наступну станцію, знову 10 хвилин гри і т.д.). У всіх інших системах гри може бути обмежений тільки загальний час.

Після того, як ви для себе визначили приблизний план, слід подбати про стартову інформацію. Незалежно від того, де проходитимуть ігри, вам необхідно знати: Де? Коли? О котрій годині?

Скільки буде людей? Вік? Освітлення? Приміщення? Після такого підготовчого етапу вам знадобиться команда суддів, яка буде підбирати і проводити ігри (можете залишити собі роль головного судді).

Отже, команда суддів є, ігри відібрані. Наступає не менш важливий момент - *етап підготовки*.

1. *Оформлення*. У вас повинна бути окрема команда, яка буде займатися оформленням всього комплексу або його центральної частини. Свої ігри судді цілком здатні оформити самі.

2. *Реквізит*. Бажано, щоб кожен суддя склав для себе список реквізиту, який йому знадобиться, і заздалегідь зібрав його у відведеному вами місці, перевіривши за списком.

3. *Музика*. Музичний фон обов'язковий при проведенні ігор (якщо є можливість). Музика, як правило, створює настрій і задає темп граючим. Вона так само, як і оформленням, створює потрібну атмосферу, настрій свята.

2. *Призи.* Майже всі і завжди грають заради гри, але, якщо будуть маленькі призи, дипломи, дітям буде цікавіше і приємніше. Призи можна вручати і незалежно від вашого принципу ігри.

3. *Закон Кнопки.* Виберіть вільний момент у своїй підготовці, продумайте, що буде, якщо вам щось завадить. Можливо вам буде потрібно мати ще й запасний варіант. Складіть список перешкод і відразу визначте, як можна їх уникнути.

4. *Репетиція.* Буде набагато корисніше, якщо під час гри ви програєте всією командою. Відразу буде видно всі ваші слабкі місця. Бажано, влаштувати генеральну репетицію. В умовах, близьких до дійсності.

5. *Сценарій.* Бажано, щоб перший час ваші судді писали собі невеликий сценарій: як вони зустрінуть дітей?

Що скажуть? Як попросяться? Де будуть стояти? У що одягнені і т.д.

6. *Як пояснювати правила:*

- Голос повинен бути впевненим і гучним, щоб почули всі.

- Ви повинні бути самі захоплені своєю грою, тоді вам буде легко захопити інших.

- Слова треба вимовляти чітко, проговорюючи кожен звук.

- Правила повинні бути зрозумілі кожному, інакше гра не вийде. Краще пояснювати двічі.

9. Суддівство.

- Перш ніж грати, уважно прочитайте правила гри.

- Програючи, діти стають занадто винахідливими, тому продумайте всі варіанти і ситуації, які можуть виникнути при суддівстві.

- Чим менше правил, тим краще.

- Суддя завжди прав.

Якщо ви врахуєте два останніх закони, то проблем буде менше. Було б непогано, якщо б у суддів був відмітний знак (форма, краватка, пов'язка, значок).

* Ви повинні бути доброзичливими і ввічливими з усіма без винятку. Якщо ви бачите, що комусь гра не подобається, і ця людина заважає іншим, тактовно видаліть її.

* Ніколи не сперечайтесь з граючими. Ви повинні вислухати скривджених і, якщо вони мають рацію, змініть своє рішення, але тільки після того, як ви обдумаєте ситуацію. До того ж, якщо ви будете сперечатися, ваш авторитет судді впаде, і вас ніхто не буде слухати і грати з вами.

VII. Методика проведення рухливих ігор

Підготовка до проведення ігри.

Вибір ігор залежить від поставленої задачі. Визначаючи її, педагог-організатор враховує вікові особливості дітей, їх розвиток, фізичну підготовленість, умови і кількість дітей. Вибір гри залежить також від місця її проведення, погоди і температури повітря, від наявності допомоги та інвентарю.

Підготовка місця для гри. Для проведення ігор на повітрі треба зняти терен (якщо потрібна точна розмітка і рівний майданчик) або підібрати рівний зелений майданчик (особливо для дітей молодшого шкільного віку). Перед проведенням гри на місцевості педагог-організатор повинен заздалегідь ознайомитися з місцевістю і намітити умовні кордони для гри.

Підготовка інвентарю до ігор.

Для проведення рухливих ігор потрібні прапорці, кольорові пов'язки, палиці, м'ячі, кеглі і т.п. Бажано, щоб інвентар був кольоровим, яскравим, помітним у грі (це особливо важливо для малюків). За розміром і вагою інвентар повинен відповідати силам граючих. Кількість інвентарю необхідно передбачити заздалегідь.

Попередній аналіз гри. Педагог-організатор повинен заздалегідь продумати весь процес гри і передбачити, які моменти її можуть викликати нездоровий азарт, нечесну поведінку гравців, падіння інтересів, щоб заздалегідь продумати, як запобігти цим небажаним явищам.

Організація граючих.

Пояснення гри. Успіх гри в значній мірі залежить від пояснення. Приступаючи до розповіді, педагог-організатор повинен представити собі всю гру. Розповідь повинна бути короткою: тривале пояснення може негативно позначитися на сприйнятті ігри (виняток становлять ігри з дітьми, які можна пояснити в казковій, захоплюючій формі). Розповідь має бути логічною, послідовною. Рекомендується наступний план викладу: назва гри, роль грають і їх місця розташування, хід гри, мета і правила. Для кращого засвоєння ігри розповідь рекомендується супроводжувати показом.

Виділення ведучих.

Виділяти ведучих можна різними способами:

1. *За призначенням педагога-організатора.* Перевага цього

способу - швидко вибирається найбільш підходящий ведучий. Але при цьому пригнічується ініціатива граючих.

2. *За жеребкуванням.* Визначення ведучого жеребкуванням не завжди вдале. Однак, діти часто вживають цей спосіб у самотійних іграх, так як він не викликає у них спорів.

3. *За вибором граючих.* Цей спосіб дозволяє виявити колективне бажання дітей, які зазвичай вибирають найбільш гідних ведучих.

4. *За результатами попередніх ігор.* Як заохочення ведучим стає гравець, який виявив себе в попередній грі найбільш спритним, швидким і т.д.

Розподіл на команди.

Розподіл на команди здійснюється різними способами: *на розсуд педагога-організатора, шляхом розрахунку в шерензі, за змовою, за призначенням капітанів.*

Керівництво процесом ігри.

Педагог-організатор повинен зацікавити дітей грою, захопити їх. Іноді варто самому брати участь в грі, захоплюючи дітей своєю поведінкою. Треба привчати дітей свідомо дотримуватися правил гри.

Необхідно домагатися свідомої дисципліни, виконання правил і обов'язків чесно, покладених на гравців. У процесі гри слід розвивати творчість граючих.

Суддівство.

Кожна гра вимагає об'єктивного, неупередженого суддівства. Суддя стежить за правильним виконанням прийомів у грі, що сприяє поліпшенню техніки гри і в цілому підвищує інтерес до неї.

Дозування в процесі гри.

У рухливих іграх важко врахувати можливості кожного учасника, а також його фізичний стан в даний час. Треба забезпечити оптимальні навантаження. Під час занять слід чергувати ігри інтенсивні з мало інтенсивними. Не треба допускати, щоб ведучі тривалий час перебували в русі без відпочинку.

Тривалість гри.

Залежить від характеру ігри, умов занять і складу тих, хто займається. Дуже важливо закінчити гру своєчасно. Як тільки з'являться перші ознаки втоми, гру треба закінчувати, але закінчення не повинно бути для учасників очікуваним.

Підведення підсумків.

По закінченню гри керівник повинен оголосити її результат, розібрати гру, вказавши на помилки в технічних прийомах і в тактиці, відзначити дітей, які добре грали, дотримувалися правил гри і виявляли творчу ініціативу.

Заводьте особистим прикладом!!!

- Цікаво має бути всім. Продумуючи свій захід, робіть так, щоб було цікаво і хлопчикам і дівчаткам.

- Важливо зацікавити (здійте все, аж до інтонації голосу).

- Не звертайте уваги на відмовки! Часто діти передчасно негативно налаштовані до гри, не варто засмучуватися, таке часто і з дорослими буває. Втягуйте їх в гру і зробіть її максимально цікавою, оскільки якщо гра буде не дуже, то вони лише утвердяться у своїй правоті. Отже, всі заходи повинні бути добре продумані і проведені (щоб ті, хто не брав участь, потім позаздрили!).

- Ведення заходів. Вести прикольоно, із запалом.

○ Ви самі повинні бути налаштовані оптимістично, інакше

ефект буде не кращим. Це відноситься до будь-якого заходу, починаючи з зарядки.

- Повинна бути зацікавленість. Обов'язково зацікавити грою, походом, вогником (повинна бути якась інтрига, історія, загадка,...). Виписуйте план на цілий день, щогодини - організовує вас і інтригує їх!

- Не перевантажуйте! Кожні 20 хвилин краще робити розрядку (пожартувати, дати посміятися, переключитися на що-небудь інше...)

- Підтримуйте ідеї. Підхоплюйте будь-яку ініціативу.

Зацікавте дітей.

Щоб діти стали грати у свою гру, треба, щоб їм стало цікаво. Тут важливо все, аж до інтонації вашого голосу, коли ви розповідаєте їм про майбутній захід. Ви повинні бути самі впевнені в тому, що це прикольно.

Ви починаєте зацікавлювати дітей заздалегідь, інтригуючи їх. Складіть план на день та повісьте у загоновому куточку в незвичайній формі, продумайте яскраві назви для всіх заходів. Наприклад, можна вставити в план на день загадковий пункт: "ВПС". Що це таке? Виявилось "Велике Прибирання Сміття".

Вести гру треба теж прикольно, із запалом. Придумайте собі який-небудь оригінальний спосіб. І знову ж, вам самим має подобатися те, що ви робите.

Не лінуйтеся створювати антураж. Це здатне перетворити звичайний набір стандартних конкурсів в захоплююче дійство. Можна просто розбити загін на 2 команди і провести п'ять конкурсів, виставляючи від 1 до 5 балів за кожен, але це нікому не цікаво. А можна сказати, що це не команди зовсім, а експедиції по дослідженню стародавніх поховань, всі ті ж конкурси прив'язати до цього сюжету, пригасити в холі світло, поставити свічки, самому одягнутися в костюм мумії - і ось вже зовсім інша гра! Яскрава, що запам'ятовується.

Дитячі відмовки.

Буває, що деякі діти заздалегідь негативно налаштовані до майбутньої гри. "Ми не хочемо грати", "Фу, так це нудно, ми краще в кімнаті посидимо", "Що з такими робити?". Не турбуйтеся. Втягуйте їх в гру. Запропонуйте їм почати, а потім, якщо їм не сподобається, піти. Швидше за все, їм сподобається, і вони будуть захоплено грати до кінця. Але тут вже не облажайтесь. Зробіть гру дійсно цікавою. Не варто давати дітям зайвої можливості покапризувати. Зібравши загін, відразу без зволікання починайте. Нехай ваша гра підхопить і закрутить дітей як вихор!

Підхоплюйте ініціативу.

Не варто механічно дотримуватися заготовленого плану. Треба дивитися, що дітям цікаво і підхоплювати ініціативу. Припустимо, ваші діти весь час

тусуються у пінг-понгового столу. Окей, беремо, проводимо блиц-турнір - ось вам і захід.

Педагог-організатор повинен мати "віртуальний нюх" - вміти вигадувати ігри на ходу. Розрядка. Дітям важко буває довго сидіти на місці (чим менше, тим важче). Обмірковуйте гру так, щоб була фізична розрядка (ну скажімо, раз на 20- 30 хвилин).

При проведенні гри опирайтеся на наступну схему:

1. Підготовчий етап гри. Якщо для проведення гри Вам потрібні додаткові матеріали, підготуйте їх

заздалегідь, якщо приміщення, домовтеся заздалегідь. Нехай діти займуть вихідні позиції для оголошення правил гри.

2. Вступна по грі. Розкажіть про правила гри. Намагайтеся говорити чітко, коротко, мовою зрозумілою дітям, уточнюйте, що вони зрозуміли з правил.

3. Сама гра. У процесі гри ви можете взяти участь або ні. Є ігри, в яких ваша участь обов'язкова, наприклад: якщо діти розбиваються на пари і одна дитина залишається без пари, то ви повинні взяти участь в грі, щоб дитина не відчувала себе поза колективом і, навпаки, якщо пар вистачило всім, то вам слід не брати участі в грі. Ви повинні стежити за

виконанням всіма учасниками гри заданих правил, дивитися, як вони спілкуються під час гри, щоб не допустити грубість між учасниками.

4. Підсумок гри. Кожна гра повинна мати логічне завершення. Це може бути: підведення підсумків та оголошення переможців, заохочення всіх учасників за номінаціями, висновок, що відповідає змісту гри або, як мінімум, схвалення і похвали.

А також...

* ДИВУЙ. Добре відомо: ніщо так не привертає уваги і не стимулює дітей, як дивовижне. Педагог-організатор може знайти такий кут зору, при якому навіть буденне стає дивним.

* ВІДСТРОЧЕНА ВІДГАДКА. На початку заходу педагог-організатор дає загадку (дивовижний факт), відгадка до якої (ключик для розуміння) буде відкрита в процесі виконання завдань. Загадку можна також дати в кінці, щоб почати з неї наступний захід.

* ФАНТАСТИЧНА ДОБАВКА. Педагог-організатор доповнює реальну ситуацію фантастичними (казковими, пригодницькими, ...) фенечками.

І ще... Плануючи проведення ігор, дайте відповідь на наступні питання: чи підходить майданчик для проведення гри? Чи достатньо місця? Чи достатньо освітлення, щоб гра пройшла добре і безпечно? Чи всі будуть брати участь, і чи відповідає обрана гра кількості та віку дітей в загоні?

Важливі моменти для проведення ігор.

1. Ретельна підготовка і репетиції. Добре вивчіть гру. Запам'ятайте правила і навчіться пояснювати їх ясно і простими словами.

2. Для першої гри краще підібрати ту, в якій братимуть участь всі, не ділячись на групи, а всім загonom. Це задасть гарний настрій на наступні ігри.

3. Заздалегідь поприносьте до місця проведення необхідний реквізит.

4. Подбайте про дисципліну до і підчас пояснення правил гри.

5. Краще, якщо після пояснення кілька дітей покажуть, що потрібно робити. Зорове сприйняття завжди краще, ніж словесний опис.

6. Краще, якщо педагог-організатор грає нарівні з іншими. Це швидше дозволить розслабитися граючим дітям, відчувати себе рівними. Іноді можна грати, щоб бути суддею, а іноді - щоб не займати місця граючого.

7. При поділі на команди треба рівномірно розподіляти сили команд, створюючи рівноцінні групи.

8. В основному використовуйте масові ігри. Плануйте особливі завдання для тих, хто з якоїсь причини не може брати активну участь у грі.

9. Проводьте гру жваво і не зволікаючи. Завершити гру потрібно до того, як пропаде до неї інтерес.

10. Завжди майте "у запасі" ще кілька ігор на всякий екстрений випадок, наприклад, дощ, поламаний реквізит, відсутність інтересу у дітей та інше.

11. Ознайомтеся з різними формами проведення ігор: у колі, естафета по колу і т.д. Заздалегідь продумайте, як загін буде перебудовуватися з однієї форми організації гри в іншу.

12. Одне з правил - треба уникати пауз. Одна гра повинна змінюватися іншою. Дітей не можна змусити грати в гру, яка їм не подобається, але й не можна дозволяти їм робити з гри балаган. У такому випадку краще припинити гру і почати нову.

13. Розглянемо ситуацію, коли йде інструктаж дітей. Вони не повинні відчувати дискомфорт, щоб повністю зосередитися на підготовці до гри.

14. Керівник часто буває суддею, але іноді роль судді треба довірити кому-небудь з граючих. Останнє, між іншим, не знімає з ведучого відповідальності, він повинен бачити і все знати.

15. Якщо в грі передбачаються переможці, обов'язково приділіть увагу їх оголошенню і привітанню. Завжди приємні визнання і похвала. Немає необхідності теж на цьому концентруватися. Діти повинні вчитися і перемагати і програвати.

16. У грі не повинно бути нудьгуючих спостерігачів. Гра повинна бути організована так, щоб гравці, якщо це необхідно, виходили

з гри тільки на короткий термін. Чим менше пасивних - тим веселіше гра.

17. Будьте самі захоплені тим, що відбувається!

Кілька загальних рекомендацій з проведення ігор:

* Не варто навчати більше, ніж в одній грі за один раз.

* Завжди майте одну або дві нові ігри як сюрприз, особливо під час табірних заходів.

* Поповнюйте вашу особисту скарбничку ігор та інших розважальних програм. Робіть збірки. Завжди шукайте нові ігри.

* Щоб не втрачати час на таборових заходах, заздалегідь поясніть і намалюйте на дошці умови і

правила ігор, приготуйте набір знаків (жести, таблички та ін.), таких як "стоп", "йди", "завмри".

* Слідкуйте, щоб майданчик і спорядження завжди були готові до гри. Зробіть постійну розмітку на майданчику у вигляді квадратів, кіл, ліній, крапок і т.д. Слідкуйте за справністю спорядження, особливо за м'ячами.

* Створюйте більше команд, груп і залучати їх в ігри. Заохочуйте всіх присутніх до активної діяльності, щоб вони не стояли осторонь. Скрізь, де можливо, використовуйте маленькі групи.

VIII. Методика проведення рольової гри

Цей розділ присвячений кабінетним (кімнатним) сюжетно-рольовим іграм. На сторінці можна знайти матеріали по створенню, проведенню ігор подібного типу, а також деякі цікаві ігри.

Мала сюжетно-рольова гра.

Особливості і правила проведення рольових ігор. Гра дає можливість дитині спробувати себе у дорослих ролях, проявити творчість в нестандартних життєвих ситуаціях. Гра - це змагання у вирішенні завдань взаємодії людей.

1. Функції рольової гри (будь-якої гри):

- *соціокультурная функція* (в ході ігор відтворюються культурні традиції і цінності народу, а сама гра виступає еталоном культурних цінностей,

тому що в ній закладено правила поведінки та взаємодії людей, громадські загальнолюдські цінності);

- *комунікативна функція* (граючи, діти вчаться встановлювати нові зв'язки і відносини з людьми, організовувати взаємодію для досягнення мети);

- *діяльнісна функція* (гра - це дія, реальна діяльність, крім того, гра дає можливість використовувати різні види діяльності);

- *функція реалізації здатності дитини, самореалізації* (будь-яка гра має мету, для досягнення якої учасник повинен використовувати всі свої знання, вміння та навички, щоб в кінці гри оцінити себе);

- *захисна, або корегуюча функція* (гра - модель суспільства, його життя і відносин, тому в ході гри дитини можна навчити бачити і вирішувати свої проблеми).

2. Особливості рольової гри:

- вигадана ситуація,
- екстремальність;
- чітко визначені правила.

3. Правила рольових ігор.

а). Майстер завжди прав (він вирішує всі спірні питання і ситуації в грі).

б). Обов'язково знати та дотримуватися правил гри.

в). Тут і тепер (гра має чітко обмежені тимчасові рамки, всі відносини, що склалися в грі, не переносяться на реальне життя).

г). Інформація про ігрові ролі (вона є таємницею для інших учасників гри, це "козир", перевага будь-якого гравця).

д). Можливість ігрової смерті ("померлий" не може спілкуватися з діючими гравцями, передавати їм яку-небудь інформацію; разом з ним "вмирає" всі відомі йому відомості).

ж). Доброзичливе ставлення до товаришів по грі (головне завдання гри - встановлення взаємодії, співпраця в процесі досягнення ігрових цілей).

з). Закон ігрової території (територія гри завжди обмежена і поза її кордонами проводити ігрові дії забороняється; залишивши ігрову територію, гравець виходить з гри).

е). Єдність ігрової ролі (образ - хто ти? звідки ти? який ти? мета - що ти повинен зробити? приписи - як ти можеш виконати свої завдання, досягти найкращого результату?).

4. Алгоритм ігрових дій:

* побудова своєї ігрової легенди;

* знайомство з учасниками (персонажами) гри;

* збір корисної інформації;

* пошук союзників і супротивників;

* визначення засобів досягнення своєї мети;

* вибір засобів і реалізація ігрових дій для досягнення мети - аналіз результатів своєї діяльності.

* Технологія проведення рольових ігор:

аналіз умов і можливостей для проведення рольової гри; * постановка цілі на дану гру;

* вибір відповідної гри, що реалізує дані цілі, або написання нової спеціальної ігри; * знайомство з текстом ігри:

- загальні правила;

- спеціальні правила; - загальні ввідні; - індивідуальні ввідні;

* інформування і підготовка учасників гри: загальна вступна та правила гри, після чого необхідно добитися того, щоб у гру було включено всіх учасників; * вивчення учасників гри і розподіл між ними ролей,

враховуючи індивідуальні особливості і здібності гравців; * вибір місця і підготовка ігрового інвентарю;

* "завантаження" на ролі;

* оформлення ігрової території;

* останній збір перед грою, видача інвентарю та консультації по грі; * організація яскравого театралізованого початку та організоване закінчення гри; * докладний аналіз гри.

5. Діяльність Майстра в ході гри.

Майстер організовує ефектний початок і кінець гри. Майстер здійснює контроль за виконанням правил у ході гри.

Майстер консультує гравців.

Майстер підтримує сюжет гри.

Майстер здійснює педагогічні функції: підтримує мікроклімат в ході гри, дотримується етики гри, комфорту і підтримки переможених, слідкує за взаємодією гравців.

Технологія організації і проведення ігри

Людина, яка організує і проводить гру називається за традицією майстер. Сам він не бере участі в грі, його мета - створення умов для успішної гри дітей. Для того, щоб гра пройшла успішно, Вам потрібно виконати таку послідовність дій:

- проаналізувати умови і можливості для проведення рольової гри;
- поставити ціль даної гри;
- обрати гру, що реалізує дані цілі;
- познайомитись з текстом ігри;
- інформувати та підготувати учасників гри;
- вивчити учасників гри і розподілити їх на ролі;
- зібрати учасників: настроїти на гру, познайомити з загальним початком гри та її правилами,

роздати індивідуальні ролі (за 1-2 дні до гри);

- підготувати інвентар і місце гри;

- безпосередньо перед грою, провести індивідуальні консультації, індивідуально видати інвентар;

- зібрати гравців, оголосити початок гри.

ході гри майстер дає консультації щодо змісту ролі і техніки гри, контролює правила гри, підтримує високий емоційний настрій гравців, підтримує розвиток сюжету гри, закладеними в грі засобами, допомагає гравцям, які не справляються з ігровою ситуацією, організовує ефектний кінець гри.

Після гри необхідно провести обговорення, де кожен учасник розповідає, яку роль він грав, які засоби використав, з ким взаємодіяв, чи зміг він досягти своїх цілей. Обговорення гри відбувається в загальному колі, в атмосфері доброзичливості та

добровільності висловлювань. Найбільший педагогічний ефект дасть проведення групового та індивідуального аналізу, предметом якого можуть стати взаємини в групі, індивідуальні особливості і способи діяльності в конфліктній ситуації, особисті проблеми, що виникли в ході гри, проблеми цінностей і моралі.

Правила гри:

- Майстер завжди прав, тобто у всіх спірних ситуаціях вирішальне слово залишається за ним.

- Обов'язкове знання та дотримання правил гри.

- "Тут і тепер". Не переносити відносини в житті на гру і навпаки.

- Інформація ролі є таємницею і не може розголошуватися, це зробить гру не цікавою Вам і Вашим товаришам.

- У грі можлива ігрова «смерть», при впливі якихось обставин, в цьому випадку гравець виходить з гри і не має права розголошувати інформацію.

- Доброзичливе ставлення до товаришів по грі.

- Дбайливе ставлення до ігрового інвентарю.

- Закон ігрової території.

Крім цих загальних правил, кожна гра може мати і свої технічні правила, у яких обговорюється можливість використання грального інвентарю.

ІХ. Методика організації ігор в загоні Уявити собі літній оздоровчий табір без ігор, забав, розваг просто неможливо.

Дитина в кожному віці бачить гру по-своєму і надає їй величезне значення. Досвід дитячих оздоровчих таборів показує, що використання ігрових форм в організації свят і просто рухливі ігри на майданчику, на галявині, під час купання піднімають настрій дітей, знімають напругу, зменшують кількість негативних вчинків з боку дітей.

Для того щоб правильно організувати, "поставити" гру, у

педагога-організатора повинна бути відповідна підготовка і він завжди повинен пам'ятати, що така гра.

Гра може бути засобом самопізнання, розваги, відпочинку, засобом фізичного та загального соціального виховання, спорту.

Гра - дуже емоційна діяльність, тому вона являє собою велику цінність у виховній роботі з дітьми.

Гра - корисне засіб виховання дітей і підлітків. Вона завжди цілеспрямована і характеризується різноманіттям цільових установок і мотивованих дій. Ігрова діяльність має багато спільного з працею, особливо в дитячому віці. Але в процесі гри людина не створює матеріальних цінностей для задоволення життєвих потреб.

Діти люблять і хочуть грати, тому педагог-організатор повинен досконало володіти методикою проведення різних ігор. Не поспішайте вводити все нові і нові ігри: досить 2-3 нових ігор у тиждень. Починайте з простих, але цікавих.

Педагог-організатор повинен завжди мати при собі "шпаргалку" з іграми, щоб у потрібний момент (у разі зміни плану, появи вільного часу і т.п.) запропонувати дітям нову гру. Організатору не завадить мати збірки ігор. Їх можна купити або скласти самому. Деякі ігри, якщо в них довго не грати, забуваються.

Зручно скласти для себе ігротеку з іграми, записаними на картки. (Таку ігротеку можна брати з собою для роботи). Педагогу-організатору зручніше буде працювати, якщо він не тільки буде поповнювати ігротеку,

але і коментувати записані вже ігри, по можливості, вносити будь-які зміни або створювати нові ігри на основі старих.

Завдання педагога-організатора не обмежуються правильним проведенням тієї чи іншої гри, але включають в себе і підготовку вихованців до правильного проведення ігор при самостійній їх організації.

Пам'ятайте, що головний сенс гри не в перемозі будь-якою ціною над «супротивником», а в задоволенні від спілкування один з одним, фізичному та духовному зростанні учасників гри.

