

**И.С. Сергеева
Ф.С. Гайнуллова**

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ И МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

ФГОС В ШКОЛЕ

Методические рекомендации

BOOK.ru

ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА

КНОРУС • МОСКВА • 2016

УДК 373
ББК 74.202.21
С32

Рецензенты:

Л.С. Подымова, д-р пед. наук, проф., старший научный сотрудник Центра развития систем и технологий социализации детей и молодежи МГПУ,
Г.В. Сороковых, д-р пед. наук, проф., научный сотрудник Центра развития систем и технологий социализации детей и молодежи МГПУ

Авторы-составители:

И.С. Сергеева, канд. пед. наук, доц., начальник отдела «Музей „Игра и игрушка: история, традиции, будущее“» Центра развития систем и технологий социализации детей и молодежи ГБОУ ВПО «Московский городской педагогический университет»,
Ф.С. Гайнуллова, канд. пед. наук, доц., специалист отдела «Музей „Игра и игрушка: история, традиции, будущее“» Центра развития систем и технологий социализации детей и молодежи ГБОУ ВПО «Московский городской педагогический университет»

Сергеева И.С.

С32 Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников : методические рекомендации / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. — М. : КНОРУС, 2016. — 112 с.

ISBN 978-5-406-04812-2

Раскрыты теоретические аспекты игры и методика ее организации. Предлагаются игры для использования в процессе обучения, воспитательной работе, а также на выявление отклонений от нормативного поведения и для последующей коррекции.

Для педагогов разных типов учреждений, в том числе и дополнительного образования, воспитателей, учителей, вожатых, студентов педагогических колледжей и вузов.

**УДК 373
ББК 74.202.21**

Сергеева Ирина Сергеевна
Гайнуллова Фазиля Салиховна

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ
ДОШКОЛЬНИКОВ И МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Сертификат соответствия № РОСС RU. АЕ51. Н 16604 от 07.07.2014.

Изд. № 9940. Формат 60×90/16.

Гарнитура «NewtonС». Печать офсетная.

Усл. печ. л. 7,0. Уч.-изд. л. 4,8.

ООО «Издательство «КноРус».

117218, г. Москва, ул. Кедрова, д. 14, корп. 2.

Тел.: 8-495-741-46-28.

E-mail: office@knorus.ru <http://www.knorus.ru>.

Отпечатано в ООО «Контакт».

107150, г. Москва, проезд Подбельского 4-й, д. 3.

ISBN 978-5-406-04812-2

© Сергеева И.С., Гайнуллова Ф.С., 2016
© ООО «Издательство «КноРус», 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	5
Определение игры в истории теории игры	6
Значение и роль в работе педагога дополнительного образования	11
Цель, задачи и принципы организации игровой деятельности	12
Классификация игр	15
Игра в обучении и воспитании	18
Игра как метод диагностики	21
История игротеки	24
Музей игрушки как средство нравственного воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста	28
Методика организации игры	30
Требования к игровому взаимодействию взрослых и детей (Международный проект «Технология игры в XXI веке»).	33
Законы игры	34
Советы	34
Рекомендации по проведению подвижных игр с младшими школьниками	35
Приложение 1	36
Игры в обучении и воспитании	36
Игры для развития наблюдательности	36
Игры для развития внимания	40
Игры для развития ловкости и точности движений	42
Игры и упражнения, развивающие чувство времени	44
Подвижные игры	49
Игры на воде	60
Словесные игры	61
Игры с обручами и скакалками	65
Веселые аттракционы	66
Веселые старты за столом	68
Конкурсы	70
Игры на перемене	75
Игры зимой	82

Игры в теплое время года	86
Игры в плохую погоду	89
Приложение 2	95
Игровой материал	95
Загадки-шутки	95
Загадки	95
Частушки	96
Скороговорки	97
Дразнилки детских поэтов	98
Считалки	103
Физкультминутки	105
Упражнения для формирования правильной осанки	105
Классики об игре	109
Литература	111

ПРЕДИСЛОВИЕ

Нужна ли детям игра? Как лучше ее организовать? Какие игры лучше использовать? Вопросы, вопросы... Их часто задают себе педагоги-организаторы, вожатые оздоровительных лагерей, классные руководители, родители.

В пособии вы найдете ответы на многие интересующие вас вопросы. Что такое игра? Как организовать игру с учетом условий и времени года? Какую? Предложенный игровой материал поможет вам создать сценарии конкурсов, викторин, КВН и других форм детского досуга. Авторы данного пособия попытались собрать воедино самые необходимые игры разного типа, дополнительный материал (в виде считалок, скороговорок, загадок и др.), чтобы специалисты, работающие с детьми, могли моделировать его на свое усмотрение.

Организаторам детских игр важно помнить, что их главная задача — учить детей играть активно и самостоятельно. С помощью игры можно помочь ребенку быстрее адаптироваться к новым условиям (школе, оздоровительному лагерю), преодолеть кризисное или депрессивное состояние. Умеющий играть ребенок (любого возраста: дошкольник, младший школьник, подросток) быстрее принимает решения, лучше логически мыслит, чаще проявляет инициативу и самостоятельность.

Надеемся, что данное пособие позволит педагогам, вожатым, родителям найти новые интересные идеи организации детского досуга.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРЫ В ИСТОРИИ ТЕОРИИ ИГРЫ

В начале XX века известный русский педагог в области внешкольного воспитания детей С.Т. Шацкий писал об организации детских клубов, отмечая, что одним из направлений их деятельности является организация игры: «Игра затрагивает разнообразные впечатления, которые выливаются... в определенных движениях, необходимых... как воздух, как пища. Поэтому игре должно быть отведено большое место в детском клубе. Чем больше игр, тем больше клуб будет носить детский характер»¹.

Что же такое игра? В толковом словаре русского языка приводятся следующие значения слова «Играть». Игра определяется как «действие по глаголу играть»: «развлекаться, забавляться... Проводить время в каком-либо занятии, служащим для развлечения, доставляющим удовлетворение, удовольствие одним только участием в нем...»².

В последнее десятилетие в педагогической литературе появилось много определений игры. Например, ученые П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров давали следующее определение игры: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат»³.

Не менее интересно определение игры у Г.К. Селевко «Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»⁴.

В 30-е годы, проводя подробное исследование обозначения игры на разных языках (японском, латинском, семитском, германском и др.), *J. Huizinga* (Й. Хейзинг) отмечает, что в некоторых языках таких слов нет, а есть лишь разные слова для обозначения игр детей (греческий, китайский, санскрит), например, соревновательные игры, игры-представления, азартные игры и т.п.

Следует отметить, что научного единого общего для всех определения игры мы не имеем до сих пор, и все исследователи (биологи, этнографы, философы, психологи) отталкиваются от интуитивного осоз-

¹ Шацкий С.Т. Педагогические сочинения в 4 томах : Т. 2. Что такое клуб. М., 1964. С. 44—45.

² Толковый словарь русского языка, Т. 1. М., 1935. С. 1128—1129.

³ Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры. М., 1996. С. 11.

⁴ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. С. 50.

нения, соответствующей культуры, определенной реальности и места игры, которое она занимает в этой культуре.

Рассмотрим наиболее известные подходы к игре в историческом аспекте. Одна из теорий — теория К. Грооса, который придавал детской игре исключительно большое значение: «...у ребенка она составляет главное содержание его жизни»¹. К. Гроос развивает свою теорию как теорию упражнений, считая, что у высших живых существ, особенно у человека, врожденные реакции являются недостаточно развитыми, поэтому человеку дано особенно длинное детство для подготовки к жизни с помощью подражания привычкам, способностям старшего поколения.

Альтернативной позицией на теорию К. Грооса была теория игры Ф. Бойтендайка, который критиковал и возражал Гроосу. Его теория состояла в том, что инстинктивная деятельность не нуждается в упражнениях, что инстинкты созревают независимо от упражнений, которые он не считал игрой.

В исследованиях Д.Б. Эльконина отмечается, что К. Гроос в своей теории ответил на вопрос, зачем детеныши играют, а Ф. Бойтендаик — на вопрос, почему они играют. Тем самым эти подходы не исключают, а дополняют друг друга.

Следует отметить, что, начиная с 30-х годов ряд исследователей: Й. Хейзинг, Ю. Левада и другие, создают культурологическую концепцию игры, в которой игра рассматривается как важнейшая характеристика человека, как культурного существа.

Философский анализ игры в работах Х.-Г. Гадамера, И. Канта, Ф. Шиллера и др. рассматривается как изображение, а не как переживание. Игра своеобразна тем, считали они, что имеет границы изображаемого и реального.

Игра с позиции психологов имеет несколько другие концепции. В. Штерн в своей теории игры принимает позицию К. Грооса (игра как упражнение), но, вместе с тем, рассматривает ее «со стороны сознания» и проявления в игре детской фантазии.

В теории игры К. Кафки, с точки зрения гештальт-психологии, игре отводится огромное значение в детском мире ребенка. Мир ребенка, согласно Кафке, похож на мир «примитивного человека», наделяющего живое и неживое мистическими свойствами, но такое обращение с вещами характерно только для детства. Становясь взрослым, человек обращается с ними совершенно иначе. То, что для ребенка являлось полноправным миром, для взрослого становится игрой.

¹ Гроос К. Душевная жизнь ребенка. Киев, 1996. С. 57.

Близок к такой позиции и взгляд на игру Ж. Пиаже, который считает, что внутренний мир ребенка построен по своим особым законам и отличается от внутреннего мира взрослого. Мысль ребенка, по его мнению, является как бы посредником между аутистическим миром ребенка и логической мыслью взрослого.

Большое влияние на исследование игры оказал психоанализ З. Фрейда. Он предлагает два подхода к детской игре. Один подход рассматривается, как удовлетворение потребностей, влечений, которые не могут быть достигнуты в реальной жизни. Второй подход характеризуется тем, что реальные потребности и эмоции ребенка становятся предметом игры, меняют свою природу, и он активно управляет ими.

Следует отметить исследования игры А. Адлера, который показал возможности использовать игру для адаптации, понимания, обучения и терапии детей. Он выделяет 8 функций драматической игры: подражание, разыгрывание реальных жизненных ролей; отражение опыта ребенка; выражение подавленных потребностей; выход «запрещенных побуждений»; обращение к ролям, помогающим расширить свое Я; отражение роста, развития, взросления ребенка; разрешение в игре своих проблем.

Наряду с концепциями А. Адлера, Э. Фромма и др. известных ученых неопрейдистов, следует остановиться на концепции Э. Берна. В исследованиях Э. Берна показана природа человеческого общения (Игры, в которые играют люди. М., 2000), за единицу общения принята транзакция. Игра, по мнению Э. Берна, передается от поколения к поколению и может охватывать около сотни лет в прошлое и прогнозироваться на будущее. В этом состоит ее историческое значение. Автор отмечает, что воспитание детей в большинстве случаев сводится к тому, что разные варианты игр детей зависят от культуры, социального класса семьи. В этом Э. Берна видит культурное значение игры. Следует отметить, что социальное значение игры, по мнению автора, состоит в том, что люди приходят к играм, как к компромиссному решению, чтобы отвязаться от скуки времяпрепровождения и не подвергать себя опасностям.

Э. Берна считает, что люди выбирают себе друзей, партнеров, близких чаще всего из числа тех, кто играет в те же игры. В этом и состоит личностное значение игр.

Особый вклад в изучение игры в конце XIX — начале XX века внес выдающийся русский психолог П.Ф. Каптерев. Его исследования особенно актуальны сегодня, когда коренным образом изменилось отношение к игре в процессе обучения детей. Автор отмечал, что в обучении ребенку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать свое внимание

на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы не было противоположности между игрой и учением, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме»¹.

Особое внимание в умственном развитии детей П.Ф. Каптерев уделяет развитию органов чувств. «Это постоянная наблюдательность, требуемая игрой, способствует развитию органов внешних чувств: глазомера, слуха, рук, ног; ни одно движение противной партии, даже ни одно ее намерение, не должны ускользнуть от наблюдательного глаза, от постоянно прислушивающегося уха и против всякой мины и атаки сейчас должны быть введены контрмины и атаки»². Отсюда следует отметить, что развитие чувств больше поддерживается играми, чем учением.

По мнению П.Ф. Каптерева, игры должны быть признаны существенным подспорьем систематическому учению; обучение и игры не враги — это друзья, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга.

В 30-е годы в советской психологии исследованиями игры занимались М.Я. Басов, П.П. Блонский, но особый вклад в разработку теории детской игры внес Л.С. Выготский. Еще в 1933 году он впервые выделил ролевую игру, как ведущий вид деятельности дошкольника и вывел ряд отличий в игре детей раннего и дошкольного возраста. Он отмечает, что игра дошкольника — это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний. Центральным моментом игры Л.С. Выготский считает мнимую ситуацию, которая определяет сознание ребенка, т.е. ребенок действует не с вещами, а лишь с их значением, и только в школьном возрасте осознает их как значение. По определению Л.С. Выготского игра «создает зону ближайшего развития ребенка, в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя»³.

В книге Д.Б. Эльконина «Психология игры» автор определяет игру следующим образом: «Человеческая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности»⁴. В своей теории Д.Б. Эльконин определил путь изучения ролевой игры, как выделение

¹ Каптерев П.Ф. Детская и педагогическая психология. М.; В., 1999. С. 206.

² Каптерев П.Ф. Детская и педагогическая психология. М.; В., 1999. С. 207.

³ Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. № 6. 1966.

⁴ Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978. С. 14.

неразложимых единиц, которые обладают свойствами целого. По его мнению, такими единицами являются роль, сюжет, содержание, игровое действие.

Анализируя теорию игры Выготского и Эльконина, сравнивая их, автор книги «Игра как феномен сознания» И.Е. Берлянд отмечает, что в теории Л.С. Выготского «ребенок учится игре своего „Я“, создавая фиктивные точки идентификации — центры „Я“, а у Д.Б. Эльконина в игре ребенок воссоздает социальные отношения между людьми».

В последние годы проводились и проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим, терапевтическим использованием, как подготовкой к взрослой жизни. Авторы этих исследований: С.Н. Карпова, Л.Г. Лысюк, С.А. Шмаков, С.Л. Новоселова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, Г.Л. Лэндрет и др.

По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, и результаты часто бывают выше, чем при других видах учебной работы.

В книге «Технология игры в обучении и развитии» авторов П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова говорится: «Сегодня мало кого удивит тем, что в передовых учебных центрах взрослые люди, студенты и школьники учатся уму-разуму, играя, как малые дети, интересно и весело. И играют они не в жмурки-бирюльки, а в законы и формулы, в войну и мир, в большой и малый бизнес, словом — в жизнь».

Таким образом, игра направлена на развитие обще-учебных умений и навыков; психического развития и самореализации состояния. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов: нерешительности, застенчивости. Не менее важным фактом является и то, что игра — это упражнение по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные условия в деятельности, речевом партнерстве, разрушает барьер между педагогом и воспитанником.

ЗНАЧЕНИЕ И РОЛЬ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Говоря о важности значения игры для педагогов, следует отметить, что значение ее теории позволит глубже и интересней построить содержание работы с детьми:

- при использовании игры как дидактического средства в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения помогут раскрыть содержание в доступной и занимательной форме, сформировать умственные действия;
- игра поможет ребенку лучше познать себя и окружающий мир;
- игра развивает ребенка физически, так как он осуществляет разнообразные движения, развивает его мускулы, освобождает от избытка энергии;
- игра имеет особое значение для развития произвольного поведения и психического развития;
- игра важна как школа морали, как переход на новый период развития;
- педагог должен помочь дошкольнику, школьнику и взрослому сохранить игровую позицию, т.е. обыгрывать свою деятельность, «только тогда взрослый человек будет вполне сознательным и свободным, когда будет воспроизводить в себе ситуацию игры и себя как играющего ребенка»¹.

¹ Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992. С. 82. 10.

ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ И ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Профессиональное мастерство педагога дополнительного образования проявляется в том, что он должен уметь организовывать деятельность воспитанников, развивать их творческие способности, индивидуальность с помощью игры. Г.К. Селевко выделяет целый спектр целевых ориентаций:

- дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, развитие трудовых навыков;
- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, развитие мотивации учебной деятельности;
- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению, психотерапия¹.

Задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом, могут быть следующими:

- развитие коммуникативных качеств у детей в игре;
- развитие воображения как основы творческой деятельности;
- развитие у детей образной памяти, внимания, речи;
- формирование в процессе игр нестандартного мышления;
- развитие координации и мелкой моторики;
- организация коллективных и индивидуальных игр в процессе занятий, упражнений и творческих игровых заданий;
- исходя из целей и задач, определяющих игровую деятельность, следует отметить принципы, как нормативные требования к организации игры детей. Характер принципов выражается в виде общих указаний, правил, норм.

Рассмотрим принципы организации игровой деятельности, сформулированные П.И. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым². Авторы обозначили достаточно обширный перечень принципов игры. остано-

¹ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. С. 54.

² Пидкасистый Т.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М., 1996. С. 72—75.

вися на наиболее значимых и актуальных для педагогов учреждений дополнительного образования:

- активность — основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения ее результатов;
- открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;
- динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игре. Продолжительность игры значима для возраста детей и уровня их подготовленности;
- наглядность игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;
- занимательность и эмоциональность игры отражают увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, значительно усиливают познавательный интерес;
- принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;
- коллективность же отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща;
- целеустремленность игрока отражает единство цели для игрока и его соперника; личные цели должны совпадать с общими целями команды;
- самостоятельность и самостоятельность игрока в игре — это один из главных принципов, имеет функцию управления выражающегося в соотношении между мерой самостоятельности и мерой самостоятельности;
- состязательность и соревнование в игре. Без соревнования нет игры. Дидактическая ценность этого принципа очевидна, так как побуждает к активной самостоятельной деятельности, мобилизует физические, интеллектуальные и душевные силы;
- результативность отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;
- достоверность и повторяемость игры проявляется в том, что почти все они имеют в своей основе реальные модели и роли. Это позволяет повторить прошлое и «приоткрыть» определенность

будущего. Поэтому игра является мощнейшим средством прогнозирования;

- принцип проблемности в игре выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Игра — «идеальный генератор» учебных проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для соперников, приводит к победе в игре, да и в жизни;
- информация для игры в самом простом виде отражает сильное душевное волнение игрока в ожидании успеха или поражения, и др.

Таким образом, целостное, взаимосвязанное применение принципов эффективной организации игровой деятельности может гарантировать высокое дидактическое, воспитательное и развивающее влияние на играющих.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Остановимся лишь на некоторых. А.В. Запорожец и А.П. Усова разработали следующую классификацию:

«Игры творческие и их разновидности: игры — драматизации и строительные игры;

подвижные игры;

дидактические игры»¹.

Несколько другой подход к классификации игры у Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой. Они предлагают следующий вариант:

«...Игры с правилами можно разделить на три подгруппы: подвижные игры (салочки, прятки, классики и т.п.)».

Сюжетные игры могут быть разделены на несколько подгрупп: ролевые (когда ребенок превращается (в доктора, маму, бабушку); режиссерские игры (разыгрывает сражения, управляя игрушечными солдатами, управляет жизнью кукольной семьи); игра — драматизация (можно провести аналогию со спектаклем...)»².

На наш взгляд, интересный подход к классификации игр найден П.И. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым. Они предложили деление игр на два основных типа: естественные и искусственные игры.

Так, естественные игры разделены на три рода:

1) игры теплокровных животных и их детенышей;

2) игры первобытных людей и их детей;

3) игры современных детей на разных стадиях развития.

Искусственные игры разделены на два больших рода: детских игр и результативных игр, например, «дочки-матери» или «классики».

Род результативных игр имеет два основных класса:

- энергетические, которые характеризуются «выбросом мускульной силы»; например, хоккей и лапта;

- интеллектуальные объединены в три вида — абстрактные, символические и имитационные, которые характеризуются большим «выбросом умственной энергии»³.

Особый подход в классификации педагогической игры сделан Г.К. Селевко.

¹ Психология и педагогика игры дошкольника. Под ред. А.В. Запорожца и А.П. Усовой. М., 1966. С. 162.

² Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М., 1990 С. 16—18.

³ Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М., 1996. С. 25—26.

Автор классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные. Литературные, трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;
- игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения (ТСО), технические со средствами передвижения.

Педагоги учреждений дополнительного образования как практики классифицируют игры по следующим видам (О.А. Данилина, муниципальное образовательное учреждение «Агнесс», г. Нижний Новгород):

- малоподвижные игры. Участников игры может быть любое количество, дети играют сидя или стоя на месте. Проводятся тогда, когда нужно выбрать будущих участников для игры в зале, на сцене, или эстафетной игры. Может быть использована, когда возникла пауза в ходе праздника, концерта или в кругу друзей;
- эстафетные игра — это состязание двух или больше команд в беге, быстроте реакции, в смекалке, эрудиции, творческих возможностях. Задания могут быть связаны с переноской предметов, бегом с неустойчивыми предметами, аттракционами с завязанными глазами, творческими заданиями (пантомимы, ребусы, вопросы викторины, песенные конкурсы). В эстафетной игре могут быть задания для всей команды или отдельно для девочек и мальчиков, для болельщиков;
- аттракционы подразделяются на зрелищные и организуемые на площадке. Зрелищные аттракционы — это игры-состязания между двумя или несколькими участниками в ловкости, силе,

меткости, быстроте реакции, умении ориентироваться в темноте. Все остальные дети являются болельщиками, зрителями;

- аттракционы имеют небольшой запас зрелищности, потому что скоротечны. В их организации важно использовать яркие реквизиты: мячи, кегли, кубы, маски и т.д. Аттракционы для площадки — это игры на предельное метание, ловкость, выдержку и терпение. Каждый участник играет для своего удовольствия и нуждается в зрителях. Когда проводятся большие массовые праздники, где участвует много детей, желательно площадку разделить на сектора для разнообразных аттракционов: силовые, народные игры, игры, демонстрирующие ловкость, прицельное метание и др. При большом количестве играющих можно ввести жетонную систему, где за определенное (5—7) количество жетонов ребенок может получить приз в специально отведенном месте;
- игры со сцены — это, во-первых, игры для всего зрительного зала: когда организатор задает вопрос, а ответ звучит хором; когда дети исполняют хоровую песню или проводится песенный аукцион; когда проводится малоподвижная игра, где участники, сидя на месте, совершают действия (хлопают, топают и т.д.). Во-вторых, игра со сцены может быть с отдельным участником из зала, приглашенным на сцену, с которым проводится зрелищный аттракцион.

В-третьих, игра для двух или больше команд, с которыми проводится эстафетная игра. Важно учесть при организации хорошую видимость из зала того, что происходит на сцене, и все задания должны нести запас зрелищности. Популярны среди подростков и молодежи также конкурсные программы: КВН, «Джентльмен-шоу», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?»;

- массовые подвижные игры, связанные с передвижением, перестроением всех игроков под музыку, где дети танцуют и поют. В них принимает участие большое количество детей. Проводить игры можно в фойе или на улице. Чаще всего эти игры организуются на новогоднем празднике, масленице, празднике Нептуна и др., ими можно начинать или заканчивать большие уличные мероприятия.

Таким образом, рассматривая разные подходы в классификации игр, необходимо уяснить, что игра — это не только детская деятельность или «деловая» игра. Она носит возвратно-перманентный характер и явно выражена в поведении большинства взрослых людей. Жизнь — это игра, а где игра — там другая жизнь.

ИГРА В ОБУЧЕНИИ И ВОСПИТАНИИ

«Обладает ли игра (обучающая) чем-то таким, что заставляет нас играть и, играя, познавать?»¹. Можно ответить на этот вопрос однозначно: «Да». Игра должна вести мысль играющих через все ее действия: вопросы и ответы, поддержание интереса с введением новых элементов; создание ситуации оживления. Неожиданности и удовольствия, трудности открытия. Важно, чтобы игра подходила для всех, не утомляла повторами. Отсюда следует, что обучающие игры — это то, с помощью чего мы играем и познаем. Важно, чтобы у играющих было желание играть, и основано оно было на добровольности. Второй, не менее важный элемент обучающей игры состоит в том, чтобы сам педагог четко для себя уяснил, где грань между учебными играми и обучающей игрой?

Учебные игры — это определенный объем информации или сообщение, которое в какой-то степени посягает на свободу играющих, где утрачивается развлекательность.

Игра и учение — единый умственный процесс, и педагог-профессионал всегда ведет урок в игровой атмосфере.

Обучающие игры имеют ряд правил: они не должны содержать слишком много информации (даты, имена, правила, формулы); не должны поучать, иначе они перестают быть играми; должны расширить мышление детей, поощрять инициативу; не должны создавать ситуацию зависимости от микрокомпьютера или видеомагнитофона; должно быть больше самостоятельности, воображения, творчества.

В каких же моментах обучающая игра не только полезна, но и необходима? Во-первых, для активизации и формирования коммуникативных отношений, особенно в начале учебного года в установлении отношений «педагог-дети» и отношений между детьми; во-вторых, для преодоления порога познания, когда встречаются трудные темы, для их лучшего усвоения используются обучающие игры (парадоксы, головоломки, игры на аналогию и т.д.), которые позволяют уйти от старых стереотипов и искать новые способы решения задач.

Характеризуя учебные игры, необходимо отметить следующие особенности:

- педагог действует совместно с детьми в роли одной из играющих сторон;
- педагог находится в роли наблюдателя или болельщика;

¹ Мартин Марира Буске. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться? // Prospects. No. 4. 1986.

- педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта, консультанта.

Рассмотрим более подробно игровые технологии в обучении и воспитании.

1. В практике педагогов широко известно использование проблемно-игровых ситуаций, цель которых — развитие у детей творческих способностей. Проблемно-игровые ситуации содействуют включению ребенка в творческую деятельность, развитию своего творческого начала, формированию у детей коммуникативно-оценочного отношения к творчеству.

Начало развитию творчества должно положить, прежде всего, знакомство детей друг с другом. Например, проблемно-игровая ситуация «Растущие цепочки». Дети садятся (становятся) в круг, один из играющих называет свое имя, сосед повторяет и называет свое. Каждый последующий повторяет предыдущую цепочку и добавляет к ней свое звено. Подобный вариант проблемно-игровой ситуации может быть использован на занятиях по иностранному языку, например, для усвоения вопроса «What is your name?» (Как тебя зовут?) и ответа на него; в усвоении алфавита или других заданиях.

2. Игры на развитие мышления, речи, памяти и внимания детей. Например, игра «Три слова». Педагог предлагает детям три слова, не связанных между собой по смыслу. Цель: составить как можно больше предложений, включающих предлагаемые слова. Условия игры: можно менять падежи, дополнять предложения другими словами. Варианты слов:

- «книга, небо, цветок»;
- «двор, мяч, друзья»;
- «очки, сумка, велосипед» и т.д.

Простой вариант ответа может быть таким: «В книге описаны небо и цветы». Оригинальный вариант: «О необыкновенных цветах и лазурном небе были стихи в этой книге». Игру можно усложнять и предлагать детям составлять не только предложения, но и целые рассказы.

3. Игры и упражнения на формирование умения выделить основные, характерные признаки предметов, на сравнение и сопоставление их. Например, игра-упражнение «Сопоставление». Цель: выразить суждение об отношении свойств разных предметов. «Таня и Галя читали книги. Они начали читать одновременно и читали одинаково быстро. Таня прочитала больше книг, чем Галя. Кто из них потратил больше времени?» (ответ: Таня).

4. Игры на обобщение предметов по определенным признакам. Например, назовите предметы по свойствам материалов: деревянные, пластмассовые; по форме: круглые и т.д.

5. Игры на развитие умений отличать реальные явления от нереальных. Например, «Кто летает?». Педагог спрашивает, а дети без пауз должны отвечать.

«Орел летает? — Летает! (поднимают руки); Воробей летает? — Летает!»;

Змея летает? —

(Тот, кто ошибается — водит, задает вопросы).

6. Игры на развитие фонематического слуха и смекалки.

Например, «Невидимые слова».

Педагог в воздухе как бы прописывает простые слова, а дети должны суметь прочесть их и записать на своем листе, но так, чтобы другие не видели. Потом педагог оценивает результат.

Деловая игра используется при усвоении детьми нового материала и для закрепления пройденного, формирования общеучебных умений, а также для изучения материала с различных позиций. Могут быть использованы различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр и др. Например, деловая игра «Предвыборная компания», «Суд», «Закрытие конгресса» и т.д. Деловые игры состоят из трех этапов: подготовительного, этапа проведения, анализа и обобщения результата игры.

Следует особо отметить, что в любой обучающей игре есть игровое действие. Оно имеет учебно-тренировочный характер и всегда повторяется и проверяется детьми. При разработке игры важно использовать такие игровые действия, которые потребуют от ребенка усвоения необходимой информации и выражения ее в заранее заданной вами информационно-логической схеме.

Использование игры в обучении и воспитании — это уже готовность к изменению мышления. Игра в учебно-воспитательном процессе одновременно является и формой, и методом обучения — вполне самостоятельной категорией.

ИГРА КАК МЕТОД ДИАГНОСТИКИ

Игра, как отмечалось выше, имеет разные целевые функции: обучающую, воспитывающую, социализирующую, но особо следует отметить ее диагностическую роль. Игры ребенка — важный показатель общего развития.

Еще К.Д. Ушинский отмечал, как важно наблюдать за детскими играми. Если ребенок не выражает интереса к играм, проявляет пассивность, если его игры стереотипны и примитивны по содержанию — это серьезный сигнал неблагополучия в развитии ребенка, неутешительный прогноз для школьного обучения. Г.К. Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». При всей кажущейся простоте, игра — уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина.

В современной отечественной и зарубежной психологии развивается новое направление использования игры — игротерапия. Игра рассматривается как средство самовыражения ребенка, позволяющее успешно решать коррекционные задачи: расширение самовыражения ребенка, достижение эмоциональной устойчивости и саморегуляции, коррекция отношений между ребенком и взрослым, ребенком и сверстником, с окружающим миром.

В диагностике развития детей большое значение имеют игры с правилами. В этих играх как бы отрабатывается механизм учебной деятельности. В любой дидактической игре, имеющей игровую задачу, которую ребенку надо понять, принять (узнать, каких предметов больше, меньше, убрать лишние, подобрать недостающие, найти одинаковые и т.д.), чтобы ее решить, необходимо выполнить определенные действия (сравнить, проанализировать, измерить, сосчитать и т.д.). Игровое поведение также определяется правилами (нельзя подсматривать за ведущим, задавать некоторые вопросы или произносить определенные слова, нужно точно следовать очередности: «сначала опиши игрушку — потом достань»). С помощью игр с правилами можно выявить у детей наличие произвольного поведения и общения со взрослыми и сверстниками, умение поддерживать внимание, осуществлять элементарный самоконтроль.

Предметом внимания педагога должно стать поведение детей в ситуации принятия решения во время игр с правилами. Опыт показывает, что если педагог приучает ребенка принимать задание в полном

объеме, соблюдать его в процессе выполнения и контролировать себя, то быстрее будут выявлены дети с пониженной обученностью и своевременно начата соответствующая коррекционная работа. Важно определить, насколько сознательно ребенок принимает поставленную цель, указания к ее достижению, руководствуется ли объяснениями педагога, получает ли адекватный цели результат, способен ли оценить его с позиции поставленных требований, как он относится к своей работе и ее результату. Например, для диагностики сформированное™ контрольно-проверочных умений детям предлагается игра «Контролер». В игре необходимо запомнить ряд требований и правил, затем, ориентируясь на них, совершить контрольно-проверочные действия.

На обувной фабрике нужно подобрать тапочки по парам и разложить их по соответствующим коробкам. Из плотной бумаги вырезаются тапочки разных размеров с разными узорами и перемешиваются между собой. При этом ребенок должен ориентироваться на признаки: размер тапочек, правильный подбор пары, совпадение узоров. В зависимости от степени развития внимания и самоконтроля детей могут быть использованы разные по сложности задания:

- подбор пар осуществляется при конкретных различиях
- по размерам и узорам;
- подбор пар происходит при незначительных различиях
- размеров, узора, деталей;
- подбор пар требует детального сравнения элементов узоров, их чередования и т.д.

Количество тапочек постоянно увеличивается от 10 до 20 и более штук. При подборе должны быть непарные, но одинаковые по размеру или узору. Это способствует большей осознанности контрольных действий. После того, как пары подобраны, их следует разложить в соответствующие по размеру коробки (это цветные прямоугольники разных размеров).

Если дети затрудняются в подборе, то педагог, участвующий в игре на равных условиях, демонстрирует рациональный способ сортировки: сначала нужно отобрать тапочки одинаковых размеров, затем из них подобрать пары, сравнить узор и проверить соответствие левой и правой ноги. Особенно тщательно следует сравнивать узоры.

Полезно включать в игру и словесное описание детьми узора на тех тапочках, которые им больше всего понравились. По ходу игры набор тапочек постоянно пополняется, контрольно-проверочные действия усложняются.

Серию диагностических занятий для детей 8—10 лет предлагает А.З. Зак. Это дидактические игры на определение уровня интеллек-

туальных способностей: умение анализировать, комбинировать, рассуждать, планировать. Автор предлагает проводить диагностику в начале работы с детьми по развитию способностей и повторную — после курса развивающих занятий, чтобы выявить, у кого из детей развитие происходит более или менее интенсивно, кому из детей необходима коррекционная работа.

При использовании игры как метода диагностики, определяется уровень развития детей по следующим показателям: «высокий», «средний», «низкий» или «самостоятельно» (с), «недостаточно самостоятельно» (не), «несамостоятельно» (н).

При использовании игры с целью диагностики педагогу нужно:

- четко и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры;
- варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать свое поведение в соответствии с изменением игрового содержания;
- осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к детям через вариативность игровых заданий и правил.

Педагогу важно уяснить, что игра может быть использована как метод диагностики и как средство коррекционной работы.

ИСТОРИЯ ИГРОТЕКИ

«Игротека» — это учреждение (отдельное помещение при каком-либо учреждении), которое с помощью игры и игрушки помогает детям реализовать свои потенциальные возможности. Термин «игротека» уже более шестидесяти лет, применяемый в отечественной культуре, дает обозначение для чрезвычайно, казалось бы, несхожих фактов. В одном случае игротекой называют учреждение, то есть комплексное явление. В другом случае — метод работы, некий процессуальный феномен. Третий источник утверждает, что игротека есть материальные объекты, но уже мало похожие на игрушки. В следующем источнике игротекой назвали «180 описаний дидактических игр», которые хоть и созданы на бумаге, но уже почти не являются материальными объектами. Но в том и состоит смысл появления и существования игротеки, что сужение смысла, вкладываемого в понятие, не просто имеется в качестве возможности, а является необходимым свойством явления. Получив возможность в виде разнообразных игротек ограничивать и сосредотачивать в формальных рамках безбрежную действительность игровой культуры, педагоги получили практичное средство воспитания.

Цель игротеки — обеспечить доступность игрушек для большего числа детей с тем, чтобы стимулировать их игровую активность.

Игротека давно известна в разных странах, и организуется по-разному в зависимости от условий и целей ее создания.

Во многих странах наиболее распространены игротеки при библиотеках, например, в Чехословакии, в г. Чадце, игротеки предназначаются для детей от 3 до 15 лет. Кроме книг и периодических изданий дети могут взять кассеты, репродукции картин, слайды и другие развлекательные и учебные пособия, а также могут пользоваться игрушками разных видов. Игрушки, как и книги, разложены на полках, и дети имеют свободный доступ к ним. Сами выбирают, играют или берут их домой.

Наряду со стационарными, существуют и передвижные игротеки на автомашинах. Цель таких игротек — предоставить возможность детям и взрослым, живущим в отдаленных, сельских районах пользоваться играми и игрушками. «Игротека на колесах» раз в 2 недели объезжает деревни. В течение полутора часов дети и их родители могут опробовать игрушки, выбрать одну из них и взять с собой. В следующий приезд автобуса они возвращают ее и берут новую. Работники игротеки один раз в месяц в каждой деревне организуют день игры, что является важным культурным событием.

История игровой работы в Англии своими корнями уходит в 60-е годы прошлого столетия. Основной целью такой работы было оказание помощи социально незащищенным детям. Современные формы игры осуществляются в учреждениях типа площадок приключений, игровых центров, клубов продленного дня. Уделяется внимание осуществлению игровых проектов для детей с ограниченными возможностями.

Интересен опыт по организации игротек в Канаде, США, Австралии, ФРГ, Новой Зеландии и др.

В нашей стране за последние годы увеличилось количество учреждений дополнительного образования — это детско-подростковые клубы в разных городах, такие как муниципальное образовательное учреждение «Агнис» в г. Нижний Новгород, студия «развивающие игры» в г. Обнинск. Подобные учреждения есть и в г. Калининграде, в г. Петропавловске-Камчатском, в Москве и во многих других городах, где имеется опыт создания игротек, их оформления, подбора игрушек. На базе этих учреждений проводятся семинары-практикумы по определению направлений и распространению опыта работы. Пока в стране нет специальной программы по созданию сети игротек, хотя этот социальный институт открывает большие возможности по приобретению детьми опыта социального поведения.

Игротека может быть организована с целью проведения игровой терапии, которая рассматривается как взаимодействие с ребенком и предоставление ему возможности для свободного самовыражения. Ребенок в условиях игротеки получает новый опыт, сам отвечает за свои действия, развивает самоконтроль и свой творческий потенциал.

Комплектование игротеки игрушками зависит от финансовых возможностей учреждения, на базе которого она организована. Игрушки должны подбираться с учетом уровня современных научных знаний в области гигиены, медицины, педагогической психологии и эстетики.

С точки зрения педагогической психологии игрушка должны способствовать расширению кругозора ребенка, развивать навыки ручного труда, творчества.

Игрушка должна способствовать развитию воображения, помогать устанавливать дружеские отношения с другими детьми, а также взрослыми.

С медицинской точки зрения необходимо, чтобы игрушка была безопасной, исключала возможность ранения или несчастного случая. Игрушка должна быть прочной и соответствовать силе руки ребенка; должна легко чиститься, дезинфицироваться.

С эстетической точки зрения большое значение должно придаваться внешнему виду и упаковке игрушки, ее форме, раскраске, материалу, которые должны стимулировать развитие эстетического вкуса ребенка. Игрушка должна нравиться ребенку и приносить ему радость.

Задача игротеки состоит в том, чтобы не просто подбирать игрушки, а создавать из них ансамбль, в котором каждая игрушка воспринималась бы не только через призму потребностей ребенка, но и общих целей воспитания.

Игротека должна иметь в своем арсенале игрушки для всех возрастных групп, отвечающие требованиям физического, интеллектуального, нравственного и эстетического воспитания.

Игротека должна предлагать детям как классические игры и игрушки (домино, лото, транспортные и строительно-конструктивные игрушки, хозяйственные наборы, игры для улицы, дидактические игры), так и научные, математические и электронные игры.

Приведем следующий перечень игрушек и инвентаря, предложенный О.С. Газман:

- 1) игрушки: куклы, персонажи литературных произведений, мебель, посуда, одежда, принадлежности для сюжетно-ролевых игр, игрушки-животные, технические игрушки, занимательные, дидактические и др.;
- 2) настольные и настенные игры: разрезные картинки, кубики, домино; детские познавательные лото; викторины и электровикторины; шашки, шахматы, настольно-двигательные игры;
- 3) инвентарь для подвижных игр: мячи, мишени, обручи, скакалки, ракетки, кольцообросы; самокаты, ролевые коньки, лыжи, велосипеды и др.;
- 4) принадлежности для строительных, сюжетно-ролевых игр;
- 5) материалы и инструменты для изготовления самодельных игр и игрушек: наборы природного и «бросового» материала;
- 6) пособия с описаниями и правилами игр имеющихся в наличии;
- 7) оборудование для проведения и хранения игр: столы, раскладные столики, ширма, стеллажи, декорации, музыкальные инструменты и др.;
- 8) сооружения на игровой площадке: качели, карусели, горки, лесенки, бревна, скамейки, баскетбольные щиты и др.

Чтобы фонд игрушек использовался максимально, игротека должна располагать соответствующими помещениями: приемной, где сдают взятые игрушки напрокат, зале экспозицией игрушек, места и для игр детей, ремонтную мастерскую, где дети самостоятельно или с помощью взрослых могут починить поврежденные игрушки, зале игро-

выми автоматами. Не менее важным фактором, определяющим деятельность игротеки, является персонал. Работники игротеки, кроме выдачи игрушек, должны уметь дать совет, выбрать, научить пользоваться той или иной игрушкой, организовывать коллективные игры. Для работы в игротеке необходима профессиональная подготовка. Помимо занятий, чтения литературы, ролевых игр существенными и необходимыми являются знания, почерпнутые из практической работы с детьми. Нельзя оценить приобретенные навыки до тех пор, пока педагог не попробовал применить их на практике. В условиях такую практику для студентов можно организовать в специальном помещении — игротеке.

В Московском городском педагогическом университете создана «Игротека», целью которой является обучение студентов различным моделям и технологиям игры, что дает возможность решать проблему использования игровой технологии на протяжении всего срока обучения. В «Игротеке» студенты имеют возможность после теоретических занятий опробовать и обыграть необходимые игровые ситуации, меняясь ролями — то выступать в качестве педагога-игротехника, то в роли ребенка. «Игротека» как условие позволяет выявить инновационные методы, приемы и средства, и в течение всего срока обучения формируют игровую компетенцию будущих педагогов.

Игротека в педагогическом вузе, как и любая другая игротека, должна быть технически и методически оснащена.

Таким образом, игра и игрушка являются важным фактором в процессе формирования личности ребенка и одним из условий здорового физического, умственного и нравственного развития детей.

МУЗЕЙ ИГРУШКИ КАК СРЕДСТВО НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В последнее время очень остро встает вопрос о духовном и нравственном воспитании подрастающего поколения. История показывает, что понятия духовность и нравственность имеют народные истоки.

Игра и игрушки занимают существенное место в нравственном воспитании и социальном развитии детей. Об этом свидетельствуют результаты исследований А.М. Виноградовой, Н.А. Ветлугиной И.С. Деминой, Л.П. Князевой, Л.А. Пеньевской, Л.П. Стрелковой и других. Исследователи установили эффективность народной игрушки как средство в нравственном и художественно-эстетическом воспитании детей.

В Московском городском педагогическом университете на базе «Игротеки» создан музей игрушки, который является эффективным средством нравственного воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста, центром профессиональной подготовки студентов.

Экспозиции музея состоят из следующих разделов: деревянная игрушка (яйца, матрешки, кокэси, бирюльки, богородская игрушка и др.); глиняная игрушка (гжельская, дымковская, каргопольская, филимоновская и др.); токарная игрушка (музыкальные инструменты, свистульки); кукла (тряпочная, соломенная и др.). Экспозиция составлена так, что часть экспонатов находится в свободном доступе, дети могут потрогать, рассмотреть, обыграть, а некоторые укладки можно использовать для игр-драматизаций, например «Теремок», «Курочка Ряба» и др.

Студенты-экскурсоводы Музея игрушки рассказывают детям об истории художественно-промысловых традиций игрушечного дела в России. Игрушка рассматривается как один из равноправных видов народного искусства и как самобытная область русской народной культуры. В русской игрушке, ее содержании, форме и декоре отразились народные представления о мире, добре, красоте. С особой силой проявилась творческая энергия русского народа, его способность скупыми средствами создавать выразительные и одухотворенные образы.

В музее используется народная игрушка как средство нравственно-го воспитания детей. Для этого:

- созданы условия для участия детей в изготовлении и обыгрывании народной игрушки (матрешки, свистульки и др.);
- проводятся занятия по ознакомлению детей с русской игрушкой (раскрашивание заготовок под гжель, хохлому, дымку);
- совместно, студенты и дети, организуют театрализованные и народные игры.

Музей игрушки МГПУ объединил в себе эстетические и нравственные идеалы, которые сложились в традиционной культуре, демонстрирует пример гармоничного сочетания физического и духовного начала в человеке, обеспечивает единство индивидуального и коллективного подходов в воспитании, что делает его уникальным средством воспитания дошкольников и младших школьников.

Для профессиональной подготовки студентов «Игротека» и музей игрушки имеют важное значение в формировании игровых компетенций в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Привлечение студентов к обыгрыванию народных игрушек и проведение разнообразных игр позволяет им овладеть технологией игры в обучении и воспитании.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ

Перед педагогами ставится задача — найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка. Именно игра занимает центральное место в его жизни, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу. Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры — все это требует от педагога высокого профессионализма.

Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

Организуя игру, важно рассматривать каждого ребенка как индивидуальность, способную проявить свое личное «Я»; в игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства детей; игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей; используемые в игре атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны; каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.

В организации и проведении игры важна методика объяснения игры. Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, так как это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой праздника, вечера, занятия или игровой ситуации. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников и болельщиков.

Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать, развлечь не только тех детей, которые участвуют в игре, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость не зависимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным. В этом участвуют в зависимости от игры или сам педагог, или дети. Например: игровая программа «Рождественский карнавал». Это эстафетная игра из семи заданий, в которой участвует 4 команды по 10 человек; педагог объясняет задание, а капитан каждой команды показывает всем остальным детям, что нужно делать.

Каждая игра требует определенного количества участников. Исключение составляет лишь массовая игра. Как пригласить в игру будущих участников?

Нежелательно обращаться к детской аудитории с вопросом: «Кто пойдет играть?» или «Приглашаю на игру самого смелого молодого человека (смелую девушку)». В первом случае может выйти больше детей, чем нужно, и некоторых придется возвращать, что вызовет отрицательные эмоции. Во втором случае большая вероятность того, что никто не выйдет. Педагогу недопустимо тянуть участников за руку, вовлекая их в игру.

Приглашать в игру надо столько участников, сколько необходимо для ее проведения. Обращаться следует к тем членам аудитории, которые нужны в данный момент игры: мальчикам или девочкам, юношам или девушкам.

Варианты приглашения в игру:

- предложить детям жетоны разного цвета: «Прошу подойти ко мне ребят (гостей, участников), у которых только красные (зеленые, синие) жетоны»;
- использовать карточки с цифровым обозначением: «Приглашаю в центр зала, аудитории ребят только с четными (не четными) номерами; или у кого числа 5, 10, 15 и т.д.»;
- для всех участников задаются несколько вопросов или загадок, достаточно сложных, чтобы исключить ответ хором. Правильно ответивший становится участником. Примером может служить игра «Путешествие по стране сказок», где педагог спрашивает: «Ребята, вы любите сказки? Поднимите, пожалуйста, руки, кто прочитал 10 сказок? А кто 30? А кто 100?». Сначала поднимают руки почти все дети, а в конце остаются всего несколько ребят. Тогда и приглашаются участники, которые подняли руки последними;
- в молодежной аудитории выбирается два капитана, педагог представляет их участникам и предлагает им пригласить
- по девушке, затем опять произносит команду: «удвойтесь», и так до десяти раз. Таким образом, участники игры сами собирают команду из тех, на кого надеются и кому симпатизируют;
- педагог бросает детям мяч и оговаривает, кто его ловит:
- «Эти мячи ловят только мальчики (только девочки) и подходят
- ко мне» и т.д.

В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка, не зависимо оттого, правильный он или неправильный, например, в игре «Герои сказок» мальчики называют сказочных героев, а девочки — сказочных героинь. Педагог должен повторить за каждым ребенком имя названного им персонажа. В таком случае дети внимательно следят за происходящим.

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой.

Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Педагог должен поощрять участников или группу участников словами: «спасибо», «молодцы», «умники», «умницы» и т.д., предложить зрителям поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания или остроумный ответ, чтобы подбодрить участников, и раздать им призы.

При подведении итогов возможны следующие варианты:

- если проводятся тематические игры, в которых участвуют две или несколько команд, то для оценки конкурсов необходимо жюри. Слово жюри — это закон. Конкурсы могут оцениваться по балльной системе. У каждого члена жюри имеется своя табличка с баллами, которые они выставляют, затем подсчитывается средний бал или жюри ставит коллективную оценку выступлений той или иной команды;
- другой формой оценки игры может быть жетонная система. Она удобна при учете активности личного участия играющих, например, в викторинах, конкурсах, концертах, олимпиадах и т.д., когда за правильный ответ участник игры получает жетон. По окончании игры победителем является участник, набравший наибольшее количество жетонов. Эта система необходима, когда в играх принимают участие большое количество детей, и работает одновременно несколько игровых площадок. Тогда организаторам необходимо заблаговременно оговорить, за сколько жетонов дети получают приз. При таких условиях активность играющих очень высока. Они стремятся побывать на всех игровых площадках, чтобы получить как можно больше игровых жетонов;
- не менее значим и ритуал награждения победителей. В начале желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла «почетное место», а за тем награждать победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков и зрителей в виде вымпела, значка, рисунка, игрушки и т.д.

Необходимо отметить ряд требований к педагогу-организатору детских игр. В первую очередь — это эстетика его внешнего вида; особые требования предъявляются к его культуре речи, выразительным средствам языка, эмоциональности. Доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей, добросовестная подготовка и профессионализм — все это, бесспорно, влияет на отношение детей к педагогу и на успех в работе.

ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ (Международный проект «Технология игры в XXI веке»)

- *Ребенок как центр деятельности.* Ребенок должен быть в центре процесса игр и служб, обеспечивающих игру.
- *Право выбора каждому ребенку.*
- *Неконтролируемость взрослыми,* если она происходит без риска физического и морального ущерба.
- *Стимулирующая и развивающая игра,* способствующая развитию самоуважения, уверенности, преодолению своих способностей.
- *Увеличение жизненного опыта.* Игра предоставляет возможность исследовать, познавать, понимать окружающий мир.
- *Уважение личности.* Каждый ребенок — индивидуальность и имеет право на уважение.
- *Взаимодействие.* Игра — это общее участие педагогов, родителей, детей.
- *Забота и внимание к* каждому ребенку должны демонстрироваться все время.
- *Равные возможности.* Равноправие, доступность игры для всех детей, толерантность и особое внимание к тем, кто испытывает трудности.
- *Право на безопасную игру.* В игровой среде каждый должен чувствовать себе физически и персонально в безопасности.
- *Работа в рамках законов.* Игра должна происходить в соответствии с законом о детской безопасности, охране детских прав, здоровья и благополучия.
- *Игра, доступная для всех.* Каждый ребенок имеет право на игру и все игровое пространство.

ЗАКОНЫ ИГРЫ

Помните о законе всех игр: один за всех, и все — за одного.

Ставьте интересы команды выше своих.

Начиная игру, предварительно обсудите весь ее ход. Заранее спланированная игра помогает оценить свои силы, развивает чувство взаимопомощи.

Не играйте на проезжих дорогах. Игру с мячом проводите подальше от окон, клумб и грядок.

Играйте честно, дружно, соблюдая установленные правила.

Никогда не сердитесь, если в игре вас нечаянно толкнули или наступили на ногу.

Эти законы забывать нельзя. А еще прочитайте наши советы.

Советы

- Подготавливая место для игры, нужно проверить все вокруг, чтобы ничто не мешало участникам и не могло нанести им травм.
- Многие игры требуют разделения на команды. Лучше всего разделиться «по сговору». Играющие, сговариваясь между собой, берут названия птиц, растений, животных, городов, рек и т.д. и, разбившись по парам, предлагают капитанам выбрать любое из двух названий. Выбирать партнера в пару желательно своего роста и веса. Тогда разделившиеся команды будут примерно равными.
- Чтобы определить, кому начинать игру или водить, можно «конаться». Для этого берут палку или веревку, и один из тех, кто «конается», захватывает конец, другой берется рядом, третий следом за вторым и т.д. Чья рука захватит противоположный конец, тому водить или начинать игру.
- Чтобы обойтись в игре без споров и раздоров, бросают жребий. Один из играющих, например, зажимает в кулаке камушек. Другой угадывает, в какой он руке. Угадал — его правда.
- Играя, полностью подчиняйся требованиям капитана; действуй в интересах команды, а не в своих личных.
- Не мешай другим и не допускай никакой грубости. Старайся управлять своим поведением, веди себя дисциплинированно, четко, организованно.
- Не горячись, проявляй больше выдумки и смекалки.
- Играй смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.
- Чтобы играть не надоело, предлагай и вноси в игры новые правила, знай различные варианты игр.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ПОДВИЖНЫХ ИГР С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

1. Педагог должен знать физическое состояние учащихся своего класса:

- группа «здоровья» — (основная группа);
- группа ЛФК — (лечебная физкультура).

2. Одежда детей должна соответствовать сезону и видам игр, не ограничивать движения детей, обувь удобная, в карманах только носовой платок и ни каких лишних предметов, которые могут поранить ребенка во время игры.

3. Температурный режим. Игры на открытом воздухе:

- зимой игры проводятся в безветренную погоду (или при слабом ветре) при температуре воздуха не ниже -12 — -15 градусов;
- летом при температуре $+23$ — $+25$ градусов проводятся игры средней и малой подвижности, чтобы дети не перегревались.

4. Место для проведения подвижных игр и физических упражнений должно быть вдали от автодороги и огорожено. Площадка с ровной поверхностью, очищена от мусора.

5. Инвентарь. Мячи разных размеров и легкости в зависимости от возраста детей и видов игр, без повреждений. Деревянный инвентарь должен быть без трещин, хорошо отшлифован.

6. Инструктаж. Перед проведением подвижной игры необходимо напомнить играющим, где границы площадки, за которую нельзя забегать. Рассказать, как передвигаться по площадке во время игры (скорость бега, высота прыжков, приседание и т.д.).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Игры в обучении и воспитании

Игры для развития наблюдательности

Куклы-непоседы

В игре могут участвовать дети с 5-летнего возраста.

Для игры нужно три куклы (или же мишки, зайчики и др.), кукольная кровать с подушкой, разные лоскутки, одежда для кукол (неплохо еще столик, стульчик и т.п.).

Ведущий рассказывает куклу, кладет коврик, платье, другие предметы как ему вздумается, остальные дети должны запомнить, как расположены куклы и где лежат все их вещи. Затем все играющие уходят в другую комнату, а ведущий пересаживает куклу или укладывает их, меняя коврик у кровати, перекладывает платье и т.д. и зовет играющих. Самому младшему разрешает первым сказать о замеченных переменах; его дополняют остальные.

Следующим ведущим становится тот, кто самым последним рассказал о переменах, не замеченных другими.

Разыщи по следу

В игре могут участвовать дети с 7-летнего возраста.

Водящий привязывает к подошве обуви пластинку из жести с крепкими выступами (можно сделать из крышки от консервной банки) или подкову, оставляющую след на земле; он уходит из дома (или с полянки), где сидят остальные играющие, и прячется.

Через 5—10 минут (по уговору) все, кроме одного из играющих, который остается «на страже», по следам идут на поиски водящего.

Водящий не должен удаляться больше, чем на указанное расстояние (300—500 м), или прятаться в доме. Он не имеет права снимать подковы, однако может путать следы и идти по таким местам, где следы слабо видны (но не более 30 шагов подряд).

Выигрывает водящий, если за 40 минут его не находят или если, обойдя часового, он незаметно проберется к тому месту, откуда начал свой путь. В противном случае назначается новый водящий.

Прислушайся к собственным движениям

В варианте *А* настоящей игры могут участвовать дети с 7-летнего возраста. В вариантах *Б*, *В* — 8-летнего возраста, а в вариантах *Г*, *Д* — 9-летнего.

В этих играх можно тренироваться одному, а также соревноваться с товарищами.

А. Брось мешочек с песком на определенное расстояние и постарайся поточнее запомнить, какое для этого потребовалось усилие. Прodelай это несколько раз, а затем, закрыв глаза, брось мешочек на то же расстояние; открыв глаза, проверь точность броска. Прodelай то же самое, бросая мешочек с песком на другие расстояния.

Б. Научись подбрасывать мяч на такую высоту, чтобы он возвращался в твои руки точно через 1 секунду, точно через 2, 3, 4 секунды.

Перебрасывайся мячом с одним или несколькими товарищами так, чтобы мяч попадал из рук в руки через точные промежутки времени.

В. Видел ли ты когда-либо аптекарские весы? Если не видел, зайди в аптеку и погляди на них. Они очень чувствительны.

Если ты на чашку таких весов положишь одну спичку, а на другую — две, вторая, конечно, перевесит. А попробуй на одну ладонь положить десять спичек, а на другую одну. Если ты не тренировался в различении веса, то не почувствуешь разницы.

Начни с упражнений в ощущении веса в 1, 2, 3 кг; 100, 200, 300, 500 г. Прикидывай на ладони вес различных предметов с последующей проверкой на весах. Интересно определять, во сколько раз один предмет тяжелее другого, и проверять правильность своих ощущений при помощи весов.

Г. Закрыв глаза, раздвинь руки на такое расстояние в дециметрах (а потренировавшись, и в сантиметрах), какое укажет ведущий. Пусть последний проверит правильность расстояния линейкой.

Д. Клади все свои вещи, которыми ты повседневно пользуешься (в том числе книги, ручку и т.п.), всегда в точно определенное место, чтобы находить их сразу в полной темноте.

Узнай по звуку

В игре могут участвовать дети с 7-летнего возраста.

Играющие садятся спиной к ведущему. Последний производит разными предметами шума и звуки. Тот, кто догадывается, чем шумит ведущий, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Ведущий может бросать разные предметы на пол: ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т.п.; может ударять предметом о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, потирать руки, расчесывать волосы, мыть руки, подметать, строгать, резать и т.п.

Тот, кто большее число раз укажет правильно, чем ведущий производил звуки, считается наиболее наблюдательным.

Миллион изменений

В игре могут участвовать дети с 9-летнего возраста.

Ведущий делит играющих на две равные бригады, и каждая из них выбирает себе бригадира.

Все внимательно осматривают в течение 5—7 минут, как расположены предметы в комнате, затем выходят из нее и закрывают за собой дверь.

Оба бригадира остаются в комнате, садятся рядом где-нибудь в стороне и наблюдают за тем, что делает ведущий.

Ведущий старается, долго не задерживаясь, изменить расположение предметов в комнате. Он вносит 3—5 крупных изменений, скажем, накрывает на стол, открывает обе дверцы шкафа и т.д., и много мелких: переставляет или переворачивает разные предметы, перевешивает или снимает картины, открывает форточку, переставляет стрелки часов, отрывает лишний листок на календаре, включает (тихо) или выключает радио, бросает несколько бумажек на пол, отливает часть воды из стакана и т.п.

После этого ведущий приглашает первую бригаду. Каждая бригада может оставаться в комнате до 10 минут.

Тот, кто заметил в чем-либо перемену, поднимает руку и говорит об этом ведущему, за это ему начисляется очко. Его товарищи не имеют права вновь указывать на это изменение. Очки всех членов бригады суммируются.

Бригадиры в это время сидят совершенно безмолвно, не делая ни одного жеста, и только отмечают число очков каждого.

После этого первая бригада удаляется из комнаты, и наступает очередь второй показать свою наблюдательность.

Побеждает бригада, набравшая большее количество очков.

Чтобы не было скучно тем, кто ждет за дверью, они могут внести в это время перемены в свои костюмы и по окончании игры бригады соревнуются в том, чтобы заметить друг у друга внесенные изменения. Это дополнение можно вводить, если в ней участвуют дети с 11-летнего возраста.

Кто первый прочтет

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста.

Ведущий, отвернувшись от играющих, прикрывает в газете листком бумаги какой-либо заголовок. Затем он показывает играющим заголовок, сдвинув листок вниз примерно на полмиллиметра так, чтобы приоткрыть только самую верхнюю часть букв. Если никто не может прочесть заголовок, ведущий еще чуть-чуть опускает листок вниз и так

сдвигает постепенно до тех пор, пока кто-нибудь не прочтет весь заголовок. Таким же образом читаются и другие заголовки. Победителем считается тот, кто их больше прочел.

Пользоваться только осязанием

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста.

Игра проводится с закрытыми глазами.

1. Определить предмет, надев толстые варежки.
2. Узнать предметы, двигая по ним короткой палочкой, спичкой.
3. Получив в руки 10 монет, быстро определить их сумму.
4. Из стопки книг выбрать ту, которую назовет ведущий.
5. Зная, сколько страниц в книге, открыть ее на указанной странице.
6. Ощупав толщину одного листа, определить приблизительно, сколько в книге страниц.

Узнай, не видя

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Собираются хорошо знающие друг друга дети (не более 10). Двое водящих с завязанными глазами соревнуются между собой, кто узнает, больше ребят, которые к ним подходят. Можно пользоваться каждый раз не более чем двумя любыми способами (например, по рукопожатию, ощупав плечи, дотронувшись до головы, по шепоту, покашливанию). Тот, кто узнает, таким образом, товарища, получает одно очко.

Проверь себя

1. Запиши на бумаге фамилии всех своих товарищей, расположив их по росту, а в классе проверь.
2. Нарезь из газеты несколько длинных узких полосок. Какова по-твоему длина твоей ступни? Отрежь такую полоску. Отрежь полоски, равные длине и ширине тетради, длине нового карандаша, трем измерениям спичечной коробки и т.п., и посмотри, какие ты допустил ошибки.

Повтори очко

В игре участвуют не более пяти человек. В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста.

Один из играющих выполняет в комнате какие-либо действия по своему усмотрению: ходит, садится на стул, пишет, рассматривает предметы, перекладывает их.

После этого остальные один за другим должны точно и в том же порядке воспроизвести все, что делал товарищ, стараясь передать особенности его походки, движений.

Ведущий объявляет, кому это удалось выполнить лучше, и игра возобновляется.

Игры для развития внимания

Не пропусти ни слова

В игре могут участвовать дети с 8-летнего возраста. Ведущий, не торопясь, читает короткие (в 2—4 слова) не связанные общим содержанием предложения в течение 5—6 минут. Неожиданно он, то одному, то другому предлагает повторить последнее (а старшим детям предпоследнее) предложение. Кто не может повторить, должен продолжать игру стоя; если он допустил ошибку вторично, то должен приложить руки к ушам, как это делают, когда прислушиваются.

Ведущий старается проверить каждого хотя бы по одному разу. Те, кто ни разу не ошибся, являются победителями.

Стенографы

В игре могут участвовать дети с 11-летнего возраста.

Ведущий читает какой-либо рассказ в течение 1—2 минут. Каждый играющий должен указать, сколько в рассказе слов, отмечая во время чтения каждое слово одним штрихом.

Для быстрого подсчета 5 слов можно отмечать квадратом с одной диагональю внутри, а 10 слов — двумя такими квадратами.

«Невидящие» и «Неслышащие»

В игре могут участвовать дети с 11-летнего возраста.

1-й вариант: «Невидящие». У всех играющих глаза открыты, но они должны помнить, что «не видят» ни одного жеста ведущего.

Когда ведущий проделывает разные движения без словесной команды, играющие ему не подражают; когда же он одновременно командует, скажем, поднимает руки и говорит: «Руки вверх!» — все должны выполнить команду.

Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Выигрывают более «стойкие», не поддающиеся внушению ведущего.

2-й вариант: «Неслышащие». Ведущий делает разные движения и одновременно отдает приказания, или же отдает только приказания, или делает только движения. Играющие должны повторить каждое движение ведущего и не выполнять ни одной словесной команды, если она не сопровождается соответствующим движением. Допустивший ошибку выбывает из игры.

Сумей заметить

В игре могут участвовать дети с 11-летнего возраста.

1. Пролетела птица, бабочка, самолет, промчался грузовик, легковая машина, поезд. Кто наиболее подробно расскажет об увиденном?

2. Группа детей едет на автомобиле, в поезде. Что смогли они увидеть в течение 5—10 секунд?

3. При беге на 200 м по пересеченной местности описать все виденное во время бега. Выигрывает тот, кто быстрее других, пробежав 200 м, сумеет больше увидеть.

Отвечай быстро

Дети выстраиваются в круг или шеренгу. Ведущий бросает одному из них маленький мячик и называет какой-то цвет, например, «зеленый». А тот, кому он бросил мячик, должен называть предмет зеленого цвета. К примеру — «огурец». «Красный» — «помидор» и т.п.

Игру можно разнообразить, взяв за основу не цвет, а, скажем, форму или качество предмета: «круглый» — «солнце», «деревянный» — «стол» и т.д.

Где часы

У всех играющих завязаны глаза. Ведущий прячет в каком-то месте будильник. Играющие, которых обычно не больше четырех, поставлены у стены шеренгой. Они начинают прислушиваться к тиканью часов и осторожно идут в то место, где часы находятся в данный момент. Ведущий бесшумно 2—3 раза меняет место. Подошедшие к часам на расстояние метра получают очко. Победит тот, кто наберет больше очков.

Игра в слова

Берут какое-то большое слово и в нем находят маленькие слова, которые можно составить из всех или нескольких букв большого слова.

Можно писать только имена существительные, только нарицательные, только в единственном числе и т.д. Договариваются о времени состязания — 5—10 минут. После того, как время на подготовку закончилось, участники зачитывают свой набор слов. Те слова, которые совпадают хотя бы у двух игроков, вычеркиваются. Выигрывает тот, у кого после сравнения останется больше слов. Те, кто захочет усложнить игру, могут договориться не писать трехбуквенные слова, а начинать свое творчество только с четырехбуквенных. Взрослым в таком конкурсе лучше быть консультантами и судьями, потому что состязаться с ними на равных дети не смогут (если, конечно, речь не идет о 13—16 летних эрудитах).

Ловись рыбка!

Играющие привязывают к поясу нитку длиной в 1,5 м с короткой палочкой на конце (рыбкой). Задача: как можно больше наловить рыбок (то есть наступить на волочащуюся по земле палочку и оборвать ее). Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех оборвет палочек и, ловко увертываясь, сохранит свою.

Игры для развития ловкости и точности движений

Кто тише

В игре могут участвовать дети с 7-летнего возраста. Детям объясняют, что часто бывает необходимо что-либо сделать очень тихо, чтобы не мешать другим. Эта игра покажет, кто лучше всех умеет, выполняя нужные движения, не нарушать тишину.

1. Собрать предметы, которые при соприкосновении друг с другом звенят: ложки, тарелки, металлические крышки и т.п. Играющий должен положить их друг на друга, затем переложить их 2—3 раза, при этом стараться производить как можно меньше шума. Ведущий подсчитывает, сколько раз была нарушена тишина. Первого играющего сменяет второй, который делает точно то же, что и первый, а за ним и следующие играющие. Побеждает тот, кто произвел меньше шума.

2. Выполнить поочередно какое-либо дело, при котором нужно переносить (перекладывать) звонкие предметы. Замечать каждое нарушение тишины, даже скрип ботинок или половиц. Все присутствующие подсчитывают, сколько раздалось звуков (шумов), и ведущий определяет, кто меньше всех нарушил тишину.

Узнаю и с закрытыми глазами

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста.

Ведущий намечает 3—5 больших и 1—2 маленьких предмета, стоящих на полу, на столе, на полке, висящих на стене и т.п., к которым играющие могут свободно дотянуться рукой, не прикасаясь при этом какой бы то ни было частью тела к другим предметам.

Одному из играющих завязывают глаза, и он должен подойти к тому предмету, который называет ведущий, и коснуться его пальцами. Если это ему удастся, он получает три очка, но у него вычитается одно очко каждый раз, если он коснется других предметов любой частью тела.

Догадайся без слов

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Играющие делятся на 2—3 группы. Каждая группа выбирает бригадира.

Ведущий вручает каждому бригадиру задание для его группы, написанное на листке бумаги, например, первой группе: пробежать 20 шагов, стать в круг и присесть на корточки; второй группе: стать в одну шеренгу, взяться за руки и, не отпуская рук, растянуть эту цепь возможно шире; третьей группе: выстроиться в затылок, положить обе руки на плечи впереди стоящему и в таком положении пробежать вместе 10 м.

Каждый бригадир про себя прочитывает задание, не говорит и не пишет ни одного слова, ни до кого не дотрагивается; жестами в те-

чение 1—2 минут (всем представляется одно и то же время) разъясняет задание своей группе. По сигналу ведущего раздельно одна группа за другой выполняет свое задание.

Ведущий решает, чья группа точнее выполнила его.

Старинная игра

Перед каждым участником игры на столе положены одна за другой пять спичек. Играющий должен поднять их пальцами двух рук — одну спичку двумя большими пальцами, другую — указательными, третью, четвертую и пятую — средними, безымянными и мизинцами, ни одной спички не выпуская из рук. В течение установленного времени (5—10 минут) все упражняются в этом. Затем по знаку ведущего они зажимаются и пытаются проделать то же самое с закрытыми глазами, а ведущий следит, кому это удастся сделать лучше и раньше других.

Игры со стаканом воды

В игре могут участвовать дети с 11-летнего возраста.

Взять несколько одинаковых стаканов и налить в них подкрашенную синькой или акварельной краской воду, чтобы она хорошо была видна издали. Игры проводятся на местности.

1. Перелить воду 2—4 раза, держа стакан перед собой, один ниже другого на 20—30 см.

2. Кто быстрее перельет чайной ложкой воду из одного стакана в другой, а затем из бутылки в бутылку, пролив как можно меньше воды.

3. Перенести полный стакан воды на расстояние 10 м, прыгая на одной ноге.

4. Ребята стоят в две шеренги на расстоянии вытянутых рук друг от друга. По шеренгам передается стакан, полный воды. Выигрывает та шеренга, которая быстрее передаст стакан, пролив при этом меньше воды.

Игры и упражнения, придуманные детьми

- Двумя пальцами завязать узел.
- Двумя пальцами сломать спичку.
- С завязанными глазами составить из спичек какое-либо слово.
- Продвигаться на одной ноге, не прыгая, а путем поворотов на определенное расстояние за условленное время.
- На расстоянии полуметра от стены подвесить мячик в сетке так, чтобы между поднятой рукой и мячом оставалось пространство 10—15 см. Играющий с завязанными глазами становится на расстоянии 5 м от подвешенного мяча; он должен подойти к мячу

и достать его рукой, не коснувшись стены. Так как это сделать сразу трудно, можно сначала потренироваться с открытыми глазами, а потом уже с закрытыми.

- Начертить на земле окружность диаметром в 50—60 см. Смотря на поднятую над головой руку, поворачиваться вокруг себя внутри окружности, ни разу не наступив на черту ногой.
- Двигаться с завязанными глазами по начерченной на земле восьмерке.

Игры и упражнения, развивающие чувство времени

Счет секундами

Ведущий подсчитывает вслух секунды, на каждой секунде делая взмах рукой. Остальные подражают ведущему.

После такого упражнения в течение 1—2 минут производится проверка, как кто усвоил этот счет. Двое играющих закрывают глаза (чтобы совершенно самостоятельно проделать это упражнение) и после сигнала начинают взмахами руки отсчитывать секунды. Ведущий следит за счетом и поправляет тех, кого нужно.

Каждый играющий описывает рукой полный круг в течение одной минуты. Ведущий поправляет тех, кто спешит или отстает.

В упражнении могут участвовать дети с 8-летнего возраста.

Как уже указывалось, эти упражнения можно проделывать и группой, и самостоятельно, пользуясь часами.

Расторопный почтальон

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. В игре могут участвовать до 20 человек.

Нарезать из плотной бумаги 200—400 небольших прямоугольников-карточек (примерно 4 × 5 см) и на каждом из них поставить один из номеров от 1 до 5. Карточки перетасовать. Ведущий быстро раскладывает их в разных, всем видных местах, стараясь, чтобы они не ложились кучками.

По сигналу ведущего каждый играющий берет себе такое количество прямоугольников, какое он хочет, сортирует их по номерам и разносит пяти «адресатам» — играющим, на груди у которых прикреплена бумажка с одним из номеров от 1 до 5.

Каждый «адресат» получает «письма» по счету и отмечает на листке у «почтальона», сколько он получил от него «писем». Для того чтобы вручить «письма», «почтальон» может встать в очередь к нужному ему «адресату» или сначала отнести «письма», адресованные другому, возле которого в данный момент нет очереди.

Играющие заранее договариваются, сколько времени должна продолжаться игра (например, 10 минут), и по сигналу ведущего приемка писем прекращается,

«Расторопным почтальоном» считается тот, кто успел раздать больше «писем», но из этого числа вычитается количество «писем», которые он не успел доставить.

Играющих можно разделить на команды. При этом члены одной команды оказывают помощь друг другу.

С расчетом и быстро

В игре могут участвовать дети с 9-летнего возраста.

Два стула стоят спинками друг к другу на расстоянии 3 м. Между ножками стульев на полу натянута четырехметровая тесьма и бечевка.

Двое с завязанными глазами садятся на стулья. По хлопку каждый должен пересечь на стул другого и схватить тесьму, если был подан один хлопок, бечевку — при двух хлопках.

Повторить это состязание несколько раз.

Сколько времени прошло

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста.

1-й вариант

Ведущий, смотря на часы, дает первый сигнал и через 25 секунд — второй. Каждый должен сказать, сколько времени, по его мнению, прошло между сигналами, а ведущий объявляет, кто правильнее определил время. Изменяя промежуток между сигналами, ведущий повторяет это задание 5—6 раз и объявляет победителя.

2-й вариант

Ведущий дает каждому лист бумаги, на котором написано, через сколько минут тот должен вернуться (от 3 до 10 минут). Играющим, конечно, нельзя пользоваться часами.

Все играющие одновременно отходят от ведущего и расходятся в разные стороны. По возвращении играющие отдают ему записку со своей фамилией, а ведущий отмечает на ней время их прихода. После этого сразу объявляется, насколько каждый оказался точен.

А сколько нужно времени?

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Ведущий намечает на расстоянии 200—500 или более метров группу отдельно стоящих деревьев или что-либо другое, выделяющееся на местности, и заранее посылает туда своего помощника с часами.

Играющие делятся на 2—3 отряда, и каждый отряд самостоятельно определяет на глаз расстояние до намеченного места и время, за которое он может до него добежать или дойти.

По сигналу ведущего все начинают движение, а помощник ведущего засекает время прибытия на место каждого отряда.

Побеждает тот отряд, который выполнил задание наиболее точно по времени.

Игру хорошо проводить на местности, где нужно преодолевать препятствия, переходить речку или глубокий овраг, пройти сквозь лесок и т.д.

Переход через «границу»

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Играющие делятся на 2 группы с равным количеством участников. Договариваются о месте, где проходит, «граница» — полоса шириной в 10 м.

«Границу» можно свободно переходить только в определенное время, скажем, после второй минуты с начала игры — первой группе и после четвертой минуты (в противоположную сторону) — второй. Часы имеются только у ведущего. Переходить «границу» можно в течение 20 секунд, после чего ведущий дает сигнал и не успевших вовремя перейти направляет в «плен» к «противнику».

Для того чтобы узнать, пора ли начинать переход, можно посылать «разведчиков», которые переходят «границу», рискуя быть взятыми «в плен» — выбыть из игры, если время еще не наступило. Побеждает та группа, в которой после перехода оказалось большее число играющих.

Сколько букв

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Побеждает в ней тот, кто первым подсчитает количество букв в предложении, прочитанном ведущим 1—2 раза. (В предложении должно быть 25—40 букв.)

Можно тренироваться в подобном подсчете так: прочитать про себя 1—2 раза предложение и, прикрыв текст, подсчитать количество букв в нем. Затем проверить себя.

За одну минуту

В игре могут участвовать дети с 10-летнего возраста. Кто сделает больше за одну минуту:

- а) аккуратно напишет одну и ту же букву много раз;
- б) напишет, возможно, больше чисел подряд, начиная с единицы;
- в) нанижет на нитку швейные иголки (или пуговицы, бусы и т.п.);
- г) свяжет обрывки ниток длиной в 10 см; сравнить, у кого получилась самая длинная нитка.

Победит тот, кто останется позади

В игре могут участвовать дети с 11-летнего возраста. Играющие становятся в одну шеренгу лицом к ведущему. Они должны будут быстро произносить слова, начинающиеся с буквы, которую в начале игры назовет ведущий.

Ведущий через каждые 3 секунды взмахивает рукой и точно во время взмаха каждый участник по очереди говорит подходящее слово, причем нельзя повторять слова, уже сказанные.

Тот из игроков, кто не успел вовремя произнести слово, делает шаг вперед, но не теряет права на участие в игре; только сделав пятый шаг, он выбывает из игры. Игра прекращается, когда из нее выбывает две трети принимавших в ней участие. Побеждает тот, кто сделал меньше шагов.

Вызов

Участники строятся в две шеренги лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами 15—20 метров. Перед носками, стоящих в каждой шеренге проводится по черте. С правого фланга одной шеренги выходит один игрок. Он подходит к другой шеренге. Все игроки этой шеренги вытягивают руки вперед ладонями вверх.

Высланный для вызова игрок касается рукой 3 раза ладоней одного или разных игроков, громко считая при этом: «Раз, два, три!»

После третьего хлопка по ладони он бежит в свой «город», а тот, на кого пришелся третий хлопок, догоняет убегающего; если догонит — берет его в плен, если нет — сам переходит в плен к другой шеренге.

Следующим для вызова идет игрок из второй шеренги, а игроки из первой шеренги вытягивают руки вперед. Так, чередуясь, проходят все игроки обеих шеренг. Затем подсчитывают пленных. Выигрывает шеренга, набравшая большее число пленных.

Змея

Участники становятся в затылок друг к другу. Каждый берет за пояс впереди стоящего. Вся колонна — «змея». Одна треть колонны — ее «голова», остальная часть — «хвост». Голова должна поймать хвост, который от нее ускользает. Голова, поймавшая хвост, переходит в конец колонны, то есть становится хвостом. Надо держаться крепко друг за друга. Кто разъединится со стоящим впереди, выбывает из игры.

Перетягивание через черту

Участники строятся в две шеренги, лицом друг к другу, на расстоянии 1 метра. Между шеренгами чертят линию. Каждый игрок старается перетянуть игроков противоположной шеренги через черту. При

перетягивании можно помогать своим игрокам. Перетянутым считается тот, кто заступил за линию обеими ногами. Перетянутый переходит в плен и становится позади перетянувшей его шеренги. Игра длится 2—3 минуты. По сигналу организатора игра прерывается. Шеренга, набравшая большее количество пленных, побеждает. После этого пленные возвращаются в свои команды, и игра возобновляется.

Увертыш

Участники становятся вокруг водящего. Он держит бечевку, к концу которой привязан шарик из бумаги. Водящий крутит бечевку то под ногами стоящих по кругу (тогда все перепрыгивают), то на высоте туловища (все отбегают, когда шарик оказывается возле них, а затем снова возвращаются). Те, кого задел шарик, выходят из игры. Побеждают трое, дольше всех оставшиеся в кругу.

Один на один

Участники становятся парами, друг против друга на расстоянии полшага, носки и пятки вместе. Толчками ладоней перед грудью каждый старается вывести «противника» из равновесия. Тот, кто сошел с места хотя бы одной ногой, проигрывает. Эту же игру можно провести, присев на «корточки».

Летающий мячик

Водящий выходит в середину круга. Играющие перебрасывают по кругу один другому бумажный мячик. Водящий старается дотронуться до мячика или схватить его, пока он находится в воздухе или в руках одного из игроков. Если водящему удастся это сделать, то он меняется ролью с тем, кто в этот раз бросил мячик или задержал его в руках. Побеждает тот, кто меньшее число раз побывает водящим.

Стой!

Чертится круг диаметром 5 метров. Участники, кроме водящих, становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Водящий берет тряпичный или бумажный мячик и, положив его в середину круга, называет какой-нибудь номер. Все разбегаются в стороны, а тот, чей номер назван, вбегает в круг и, взяв мяч, кричит: «Стой!» Все сразу останавливаются на местах, где их застала команда. Игрок, взявший мяч, бросает его и старается попасть в кого-нибудь из товарищей, а тот — в другого и т.д.

Так игра с мячом продолжается, пока кто-нибудь из игроков не промахнется. Промахнувшийся становится водящим.

Игра начинается вновь. Победителями считаются игроки, которым не приходилось водить (роль первого водящего не засчитывается).

Подвижные игры

Эстафеты

Линейные (встречные) эстафеты. Играющие делятся на 3—4 команды и становятся за стартовой чертой в колонне по одному на расстоянии 2—3 метров (между командами).

Против каждой команды на расстоянии 10—20 метров намечается поворотный пункт (устанавливается городок, полено, флаг и т.п.). По команде руководителя бегут первые номера команд. Каждый обегает свой поворотный пункт, возвращается бегом к своей команде, передает эстафету (палочку длиной 30 сантиметров) следующему играющему, а сам становится в хвост колонны. Принявший эстафету бежит в по тому же маршруту и т.д. Побеждает команда, первой окончившая передачу эстафеты.

1-й вариант

На пути играющих против каждой команды устанавливается одно-два препятствия, преодолеваемые прыжком без опоры (высота препятствия 40—60 сантиметров), опорным прыжком (высота 90—110 сантиметров), перелезанием (высота до 120 сантиметров), подлезанием (высота 60—80 сантиметров).

2-й вариант

На поворотных пунктах против каждой команды чертят кружок и в нем ставят булаву или городок. Головные играющие каждой команды держат в руке по одной булаве (городку). Добежав до поворотного пункта, головной играющий хватает стоящую в кружке булаву (городок) и ставится на ее место принесенную с собой. Так же поступают остальные играющие. Если булава (городок) упала, то играющий должен вернуться и снова ее поставить.

3-й вариант

Каждый играющий бежит с мячом (малым или большим), добежав до намеченной черты, метает мяч в цель на стене (или в баскетбольный щиток), ловит отскочивший мяч (двумя или одной рукой — по условию) и, возвратившись к своей команде, передает мяч в руки очередному игроку.

Догони

На противоположных концах площадки за чертой выстраиваются в шеренги две команды играющих. У каждого играющего за спиной висит повязка, конец которой, засунут за верхний край майки (или за резинку трусов). По команде руководителя одна из команд, соблюдая равнение на середину, идет вперед. По сигналу руководителя пово-

рачивается и бежит за свою черту. Играющие другой команды гонятся за убегающими и стараются выхватить у них повязки. Преследование продолжается до черты. Отнятые повязки подсчитывают и возвращают их владельцам. Игра повторяется. Когда каждая команда побывает в роли убегающей и догоняющей равное число раз (по 3—4 раза), является команда-победительница, захватившая больше повязок.

Бег за флажками

Поперек площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1,5 метра друг от друга. В 20—30 метрах от каждой из этих линий параллельно им проводят две новые черты. Между линиями, проведенными посередине площадки, кладут флажки по числу половины всех играющих. Участники делятся на две команды и становятся в шеренги за конновыми чертами. По Сигналу руководителя игроки обеих команд бегут к флажкам, и каждый из них старается завладеть флажком (не переступая черты) прежде, чем это сделает игрок другой команды. Выигрывает команда, набравшая больше флажков.

Ловцы

Игроки одной команды, взявшись по двое за руки, ловят игроков другой команды. Игрок считается пойманным, если «ловцы» его окружили, соединив руки. Пойманные отводятся в «город ловцов» (квадрат, начерченный на земле). «Ловцы» стараются переловить игроков другой команды возможно быстрее, так как через 2—3 минуты (по условию) руководитель даст сигнал, и команды поменяются своими ролями. Побеждает команда, поймавшая больше игроков противника.

Гонка мячей

Играющие становятся по кругу и рассчитываются на первый и второй. Первый номер одной команды и второй другой команды, стоящие на противоположных сторонах круга, получают по волейбольному или баскетбольному мячу. По сигналу руководителя играющие начинают перебрасывать мячи по кругу вправо или влево (по условию). Играющие каждой команды перебрасывают мяч только между собой, не пропуская ни одного своего игрока. Побеждает команда, догнавшая своим мячом мяч другой команды, не уронив при переброске мяч и не пропустив ни одного своего игрока при передаче.

Снайперы

Играющие делятся на 3—4 команды и становятся за чертой. На расстоянии 10—15 шагов от этой черты параллельно ей кладут набок гимнастическую скамейку, а на нее также боком — вторую и третью. За этим прикрытием против каждой команды садится один из играю-

щих, держа в руке фанерную дощечку — мишень. По сигналу руководителя все одновременно поднимают дощечки над краем прикрывтия и держат неподвижно 3—5 секунд. Игроки остальных команд бросают в мишень маленькие резиновые (или набивные) мячики. Дощечки то скрываются, то снова появляются (по сигналу руководителя). Побеждает команда, сделавшая больше попаданий.

Защищай и нападай

Поперечной чертой площадка, (зал) делится пополам. Две команды становятся в шеренги на противоположных сторонах зала. Позади каждого играющего ставится булава или городок. Все играющие имеют по одному маленькому мячу (резиновому или набивному). По сигналу руководителя игроки стараются сбить мячами булавы противоположной команды, одновременно защищая свои от мячей противника. Игрокам разрешается свободно передвигаться на своей стороне площадки, не переступая, однако, поперечной черты. Побеждает команда, первой сбившая все булавки противника.

Можно также вести игру на время. В этом случае побеждает команда, успевшая сбить больше булав.

Бой петухов

Играющие делятся на две команды и становятся в две шеренги. По команде шеренги сближаются. Каждый играющий, прыгая на одной ноге и держа обеими руками ступню другой ноги, согнутой назад, толчками плеча старается вывести из равновесия одного из игроков другой команды. Игрок, выпустивший из рук свою ногу, проигрывает. Побеждает команда, одержавшая больше побед. Соревнование между играющими ведется попарно. Нападать вдвоем на одного не разрешается.

Сторожа флажков

Вдоль коротких сторон площадки чертят две линии «городов». За одной из этих линий становятся играющие, задругой кладут флажки (по числу игроков). Между линиями городов на площадке становятся 3—5 водящих («сторожа»). Задача играющих — перенести все флажки в свой «город». Этому препятствуют «сторожа». Они при перебежках пятнают играющих прикосновением руки. Запятнанный игрок останавливается на месте. Его могут выручить другие товарищи, дотронувшись рукой во время перебежки. Если запятнан игрок с флажком, то «сторож» отбирает у него добычу и кладет флажок в квадрат, начерченный на земле посередине длинной стороны площадки. Один из «сторожей» выделяется для охраны флажков, складываемых в ква-

драте. Играющие могут делать попытки похитить и эти флажки. «Сторожа» побеждают, если им удастся сложить в квадрат 5 флажков; победа остается за играющими, если они перенесут за свою линию все флажки, кроме четырех, которыми успели завладеть «сторожа».

Лисичка

Игра проводится на местности. Один из играющих — «лисичка» — берет мешочек с мелко нарезанными листками бумаги (опилками или ярким песком) и бежит в лес. Как только он скроется за деревьями, в погоню пускаются остальные играющие. «Лисичка» разбрасывает на бегу обрезки бумаги (рассыпает опилки). По этим следам бегут «охотники». Кто первым догонит и осалит «лисичку», тот в следующий раз становится «лисичкой».

Взятие крепости

Играющие становятся в круг. В центре — «крепость» (обрезок бревна с лежащим на нем мячом). Внутри круга находится защитник. Перекидывая друг другу волейбольный мяч, стоящие по кругу стараются ловким ударом сбить мяч с подставки. Подходить к «крепости» ближе 4—5 метров нельзя. Защитник отбивает мяч руками. Играющий, сбивший мяч, становится защитником.

Борьба за флажки

Площадку делят пополам поперечной чертой: вдоль коротких сторон площадки проводят коновые линии, на которые кладут по 10—15 флажков или булав (городков).

Играют две команды, каждая располагается свободно между своей коновой линией и средней чертой.

Задача игры — перенести за свою коновую линию возможно больше флажков другой команды. Игроков, перешедших через среднюю линию, могут пятнать игроки другой команды. Запятнанный игрок должен стоять на том месте, где до него дотронулись рукой. Если у запятнанного был флажок, то его отбирают и снова кладут на коновую черту. Запятнанного игрока можно выручить (прикосновением руки). Игра ведется на время (3—8 минут). Побеждает команда, набравшая больше флажков.

Мяч через шеренгу

Площадку делят пополам продольной линией, справа и слева от линии на расстоянии 3 метров проводят две коновые черты. Команда играющих становится в одну шеренгу на продольную линию и замыкается на интервалы в один шаг. Другая команда делится на две равные группы и становится за коновыми чертами в произвольном

порядке. Играющие перебрасываются друг другу мяч то на одной стороне площадки, то через головы игроков, стоящих на продольной линии. Выбрав удобный момент, они пытаются кинуть мяч так, чтобы он пролетел между игроками, стоящими на продольной линии (не выше роста играющих), которые отбивают летящие мячи руками (но не ногами). За каждый удачный бросок команде начисляется 1 очко. Через 3—5 минут команды меняются ролями, и игра повторяется. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Охотники и утки

Чертят круг диаметром 8—12 метров. По кругу становятся игроки команды «охотников». Внутри круга находится команда «уток». Охотники перебрасывают волейбольный мяч друг другу и, выбрав благоприятный момент, кидают его в «уток». «Утка», задетая мячом, летящим от «охотника», выбывает из игры. Роли меняются, когда «охотники» перебыют всех «уток». Побеждает команда, быстрее выбившая «уток» из круга.

Комната

Все игроки делятся на две равные части. На земле рисуется квадрат, стороны которого равны 10 м. Это — «комната». Одна группа ребят становится внутри «комнаты», другая — окружает ее. Игры начинаются, кто стоит вне «комнаты». Они перекидываются мячом со своими игроками, затем кто-нибудь внезапно бросает мяч в «комнату». Если мяч попал в игрока, он выбывает из игры. В этот момент все играющие стараются поймать мяч, каждый со своей стороны. Если, например, мяч оказался у ребят, находящихся в «комнате», перекидываться мячом начинают они. Затем также внезапно кто-то из них бросает мяч в игроков, стоящих вне «комнаты», и т.д. Побеждает та команда, которая за установленное время выведет из игры больше игроков чужой команды. Затем играющие меняются местами, и игра начинается сначала.

Кто скорей?

Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде ребята рассчитываются по порядку. Первые номера команд становятся на линии в 10 шагах друг от друга, остальные размыкаются на 30—40 шагов, равняясь в затылок первым номерам. Ведущий становится лицом к первым номерам так, чтобы находиться от них на равном расстоянии.

Он негромко говорит первым номерам, чтобы они передали какой-нибудь сигнал, например, «вижу». Первые быстро поворачиваются

лицом ко вторым номерам и передают слово «вижу» условным знаком рук. Вторые совершенно так же передают сигнал третьим номерам и т.д., пока сигнал не дойдет до последнего участника команды. Последний быстро записывает на клочке бумаги значение сигнала и бежит к голове колонны. Тут он передает запись ведущему и становится впереди колонны. Все остальные играющие передвигаются на одно место назад.

Ведущий говорит другое слово, и передача начинается снова. Так игра продолжается до тех пор, пока каждый играющий не побывает последним в своей команде.

Команда, окончившая передачу сигналов первой, получает 10 баллов. За каждый неверно записанный сигнал вычитают 1 штрафное очко. Выигрывает команда, у которой останется больше баллов.

Ночной часовой

Одному из ребят завязывают глаза. Это «ночной часовой». Он ничего не видит, как в самую темную ночь. На расстоянии одного шага от «часового» втыкают в землю флажок или палочку. Это знамя, которое охраняет «ночной часовой». Разбросав вокруг знамени и «часового» в беспорядке сучья, ребята отходят в сторону на 15—20 шагов.

По сигналу ведущего ребята начинают подкрадываться к «ночному часовому». Услышав шорох, «часовой» протягивает руку в том направлении, откуда был слышен звук, и кричит: «Стой». Если в направлении, куда «часовой» указал рукой, действительно находится игрок, произведший шум, то он отходит назад на 5 шагов и снова начинает подкрадываться. Выигрывает тот из ребят, кто неслышно подкрадется к знамени и выдернет его из земли.

Победитель становится «ночным часовым», и игра возобновляется.

Челнок

Первый игрок команды прыгает, оттолкнувшись черты обеими ногами и приземляясь на две ноги. От места его приземления в обратную сторону прыгает первый игрок второй команды, стараясь перепрыгнуть начальную линию. Так и прыгают в разные стороны, чередуясь. Побеждает команда, последний игрок которой перепрыгивает начальную линию.

Индийский танец

Играющие располагаются по кругу, крепко, держа друг друга за руки. Внутри круга в разных местах расставлены несколько кеглей или деревянных чурочек. По сигналу круг начинает двигаться в какую-либо сторону. По второму сигналу каждый из играющих старается под-

толкнуть к кегле своих соседей. Сваливший кеглю — выбывает. Кегля становится на место, все вновь берутся за руки и возобновляют игру. Так продолжается, пока в игре не останутся трое. Они-то и считаются победителями.

Запрещенное движение

Игроки располагаются по кругу. В середине круга — водящий. Он показывает какое-либо движение и говорит, что это движение — «запрещенное» — никто повторять не должен. Затем водящий начинает делать всевозможные движения: поворачивается, приседает, наклоняется и т.п. Участники должны в точности повторять за ним эти движения. Неожиданно водящий вновь показывает «запрещенное» движение. Кто по невнимательности повторил это движение, дает фант (передает водящему какой-либо мелкий предмет). В конце игры фанты нужно «выкупить». Водящий каждому назначает задание (прочсть стихотворение, сплясать, спеть и т.п.), исполнив которое играющий может получить обратно свою вещь.

Гусары на конях

Играющие разбиваются на пары, где игроки примерно равны по силе. Из пар складываются две команды. «Гусары» садятся верхом на «коней» и перекидывают мяч партнерам по команде. Цель команды — забросить мяч в ворота шириной около 1 м. Играют обычно до 10—15 попаданий в ворота. Время от времени «гусары» и «кони» меняются ролями. Если мяч упал, его поднимает судья, подбрасывает вверх, и игра продолжается.

Борьба за флажки

Формируются три равные по силе команды, каждая из которых получает флажок. По сигналу руководителя группы выбирают себе место, втыкают флажок и очерчивают вокруг него круг радиусом 2 м. У каждого игрока за поясом платок. Повторный сигнал руководителя — начало игры, в ходе которой команды стремятся захватить флажки других команд и завладеть платками соперников. Игрок, лишившийся платка, становится «пленным» и идет к руководителю. Побеждает команда, сохранившая свой флажок и выигравшая большее число платков у соперников.

Защита моста

«Мостом» может служить обычное бревно, гимнастический бум или цепочка кирпичей. Заготавливают тряпичные мячики по одному на каждого игрока.

Одна команда стремится перейти через мост, для этого играющие поочередно перебегают по мостику. Вторая команда в это время метает в перебегающих мячи с расстояния 7—10 м (отмечено линией или веревкой). У каждого игрока этой команды — по 2 мяча.

Руководитель наблюдает за игрой и подсчитывает очки. За каждое точное попадание команде начисляется 1 очко, кроме того, очко начисляется, если кто-то из соперников потерял равновесие и коснулся земли (должен вернуться к началу моста). Осаленные мячом в этом месте, прыгивают на землю и выбывают из игры. За перебравшегося по мосту команде дают 1 очко. Затем команды меняются ролями.

В другом варианте разрешают метаемым стоять с двух сторон от моста и собирать мячи, но для метания необходимо возвращаться за обозначенный рубеж.

Светлячки

Игра проводится в сумерках на знакомой местности. Выбирают нескольких «светлячков», которые получают по электрическому фонарику. Никто, кроме них, не должен этого знать. Руководитель предлагает всем игрокам разойтись по участку (должны быть определены границы) и сообщает, что среди играющих есть «светлячки», которых надо отыскать, но сколько «светлячков» и кто они, он сообщить не может. Ловить «светлячков» надо по огонькам, которые будут загораться то тут, то там. «Светлячки» через каждые 2—3 минуты обязаны зажигать фонарики, давая о себе знать. Потушив фонари, они могут выйти из укрытия и сделать вид, что сами ищут светлячков. Кто обнаружит и осалит «светлячка», отводит его к руководителю в назначенное место.

«Светлячки», которых не удастся к определенному времени поймать, считаются победителями.

Перетяни за черту

Команды становятся у черты друг против друга. По сигналу соревнующиеся хватаются за руки и стараются перетянуть противника через черту. Переступивший черту обеими ногами считается пленником и выходит из игры. Победивший теперь может помочь товарищам — обхватив за талию игрока своей команды, вместе с ним перетягивает противника.

Побеждает команда, захватившая больше пленных.

Чехарда

Играющие встают друг за другом с промежутками до пяти шагов, пригибают голову и приседают, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разбегается и по очереди перепрыгивает через каждого

стоящего впереди, опираясь руками о его спинку. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжков. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Тот, кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

Достань камешек

Для игры требуется крепкая веревка длиной в 2—3 метра и два небольших камешка. Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

Салка (пятнашки)

По команде одного из игроков — салки (пятнашки) — все остальные разбегаются. Задача салки-водящего — догнать убегающего и осалить. Осаленный становится водящим. Каждый новый водящий поднимает руку и кричит: «Я салка!» Не разрешается сразу же пятнать предыдущего салку. Для усложнения игры можно установить дополнительные правила: нельзя салить того, кто успеет упасть на землю, опираясь на ладони и носки вытянутых ног; или замрет на одной ноге, держа другую, отведенную назад ногу, двумя руками. А можно условиться, что в безопасности от пятнашки будет тот, кто дотронется рукой до деревянных, железных, каменных предметов.

Спасти можно и в «доме» — специально очерченном круге и т.д. Игра становится еще интереснее и немного сложнее, если пятнать не рукой, а небольшим мячом.

Отбивалы

В зависимости от числа играющих необходимо нарисовать вокруг водящего круги диаметром 1—1,5 м. У водящего в руке теннисный мяч, у игроков — палки, можно взять биты от городков. Суть «Отбивал» проста — игроки становятся в центр каждого круга, водящий кидает в любого из них мяч, игрок пытается палкой отбить его. Если это не удалось, и мяч коснулся игрока, надо идти водить, а если игрок оказался ловок, и ему удалось битой отбить мяч подальше — не повезло водящему, он бежит к тому месту, куда улетел мяч, и уже оттуда пытается осалить игроков.

Когда в этой игре участвуют ловкие и быстрые ребята, игра становится захватывающей. Тут развивается и ловкость, и точность, и смекалка, и сила. Со слабым броском придется все время быть водящим и бегать за мячом.

Квинта

Игра в квинту хоть и стара, но в нее любят играть до сих пор, в основном потому, что она требует необычайной ловкости, хорошей реакции, прыгучести, быстроты. Хотя и необходим такой вот набор качества, правила ее предельно просты. Играют в квинту пять человек. На земле или асфальте вычерчивают квадрат, сторона которого — 10 метров. Четверо игроков становятся в углы квадрата. В центре вычерчивается круг диаметром полтора метра, в него становится пятый игрок, его-то и зовут квинта. Именно от квинты требуются все вышеперечисленные качества: четверка кидает в него мячом, а квинта в центре пытается увернуться от ударов.

Это очень напоминает привычную игру в вышибалы. Тот же мяч, тот же принцип — одним игрокам необходимо попасть, другим — увернуться от мяча. Разница только в том, что в квинту играть немного сложнее.

Редко бывает, чтобы игрок продержался в центре квадрата более пяти минут. Мяч летит со всех сторон. Увернулся от одного удара — тут же получай другой...

Игрок прыгает, нагибается, отскакивает сторону (но не за пределы маленького круга, в котором он стоит), иногда даже ложится — это уже высший класс — но все равно очень скоро мяч его настигает. И тогда в центр квадрата встает тот, кому удалось попасть, кто был самым метким.

Конечно, эту игру вовсе не обязательно видеть, чтобы представить себе, какую надо иметь выносливость, прыгучесть, реакцию, чтобы продержаться в центре хотя бы минуту. И эта минута вполне заменяет получасовую зарядку, столько сил тратят игроки во время квинты.

Ну и, естественно, требуется самое главное — ловкость. Когда в центр квадрата входит ловкий игрок, напряжение, накал поединка достигают предела: мяч летит с огромной скоростью, и кажется, что квинту уже никакая реакция спасти не может. Но нет, каким-то неуловимым движением игрок уклоняется от мяча и опять он — весь внимание, в ожидании нового броска.

Когда мячик летит с большой скоростью, создаются дополнительные сложности не только для того, кто в центре квадрата, но и для игроков, находящихся в углах. Поймать мяч, пущенный с такой скоростью, ох как не просто, а если не поймал, значит, дал возможность квинте приготовиться к новому броску. Темп сбив.

Казаки-разбойники

Сначала расскажем про казаков. Первая их задача — выследить разбойников. Но и те не лыком шиты: увидев приближающихся казаков,

затаиваются, пропуская казаков мимо, или быстренько отползают в сторону.

Поэтому передвигаться казакам лучше по возможности тоже скрытно: не бросаться сразу вперед, чтобы побыстрее найти разбойников, а спрятаться за кустом или еще за каким укрытием и выглядывать. И, если уж заметишь, где притаился разбойник, то кружным путем старайся зайти в тыл. Открытые места переползай, а там, где можно приблизиться скрытно, за кустами, то беги.

Если среди казаков есть ребята или девочки помладше, то они могут идти на поимку разбойников по двое.

И доставить разбойника в «темницу», чтобы у тебя его не отбили по дороге, тоже нелегкое дело. Если по дороге разбойники тебя все-таки запятали, и пришлось отпустить пленного, то тут же бросайся вдогонку за кем-нибудь из них и попытайся снова запятнать.

А можно позвать еще одного казака и вести пленного вдвоем. Тут уже можно идти открыто — вряд ли кто из разбойников рискнет отбивать своего товарища, когда того сопровождает двое...

Когда разбойников наловили уже много, то лучше для охраны «темницы» выделить двоих, а то и троих казаков. Разбойники, видя приближающегося товарища, стремящегося их освободить, не должны выбегать из «темницы». А казак, охраняя их, может бегать вокруг, как хочет, отпугивая выручалыщиков.

А теперь играем в разбойников.

Сначала, чтобы не возникло неясностей и споров, уточним одно правило: разбойник не имеет права перепятнать поймавшего его казака. Если казак до него дотронулся — все, ступай с ним в «темницу».

Когда вы будете в роли разбойника, то главное, конечно, — это надежно спрятаться. Тут полный простор для выдумки и всяких неожиданностей,

Кто умеет хорошо лазать по деревьям — может замаскироваться в ветвях. Только не очень высоко, чтобы, если вас обнаружат, суметь прыгнуть и убежать.

Толстое дерево или отдельный куст очень подходят для разбойников, так как с какой бы стороны ни приближался казак, за ними всегда можно укрыться. И, если обнаружат, то побегать вокруг, пока не надоест. Тоже весело!

А самые быстрые из разбойников вообще могут не прятаться, а просто держаться подальше от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей, отвлекая внимание казаков, когда они подходят к чьему-нибудь убежищу.

Разбойники в момент опасности ведут себя по-разному. Многие, увидев приближающихся казаков, заранее выскакивают из убежища и убегают. Другие, у кого нервы покрепче, затаиваются.

Можно, например, действовать так. Во-первых, прятаться, чтобы из убежища был хороший обзор. Во-вторых, маскироваться очень тщательно. И, в-третьих, всегда быть наготове, чтобы удрать. И если видишь, что казак тебя обнаружил, то, не медля ни секунды, вскакивай и убегай. Причем беги не куда попало, а к заранее намеченной цели — туда, где легче укрыться от погони.

Но вот разбойника запятали и ведут в «темницу». Тут уж придется рисковать. Испокон веков ведется на Руси: сам погибай, но товарища выручай!

А из «темницы» освобождать товарищей лучше всего группой — один отвлекает внимание сторожевых казаков, а другие в это время пятнают пленных, тем самым выручая их.

Играющим детям полнейший простор для фантазии и выдумки.

Игры на воде

Море волнуется

Купающиеся располагаются по кругу (глубина по пояс). По команде «Море волнуется» они разбегаются в произвольном направлении, окунаются, руками поднимают волны. По команде «Море успокоилось» ребята быстро занимают свои места в кругу. Вставший в круг последним, получает штрафное очко (или задание).

Морской бой

Ребята становятся в пары лицом друг к другу на глубине по пояс, на расстоянии 2—3 шагов. По команде они начинают брызгаться, стараясь заставить противника отступить. После соревнований нескольких пар устраивают «морской бой» между победителями.

Вратари

Для бассейна или огороженного водоема. Играющие разбиваются на пары «вратарей» и «нападающих». Вратари заходят в воду по грудь и встают на расстоянии 2—3 м друг от друга. Нападающие с расстояния 5 м бьют мячи и считают пропущенные голы. Гол засчитывается, если мяч пролетел не далее, чем на метр справа или слева от вратаря.

Веселый волейбол в воде

В этой игре судья не только следит за соблюдением правил. Протягивая руку вперед, руководитель обозначает условную линию, через которую участники двух команд перебрасывают 5 крупных надувных

«пляжных» мячей (можно использовать воздушные шарики). Та команда, на стороне которой одновременно окажется 4 мяча, получает штрафное очко, а веселая игра продолжается, пока кто-то не получит условленное число штрафных очков.

Плавающая мишень

В огороженном водоеме забрасывают спасательные (или детские надувные) круги на 5—10 м от берега. Ребятам выдают небольшие резиновые мячики, которыми они должны попасть в центр кругов. Руководитель время от времени меняет расстояние и подтаскивает круги к берегу с помощью прикрепленной к ним веревки, чтобы взять мячики. Устраивают личные и командные первенства.

Словесные игры

Шарады

Шарада — слово, которое может быть разделено на части, представляющее собой самостоятельные слова. Союзы, служебные слова, числа не могут быть загадываемыми частями шарады. Исключение — названия нот: фа, соль.

Вот пример шарады: первая часть — группа певцов, вторая — насекомое, целое — русская народная игра с пением и пляской. (Хоровод.) Или еще: первая часть слова — отпечаток, вторая — практически усвоенные знания, навыки. Целое — охотник, выслеживающий зверя. (След-опыт.)

Игра в шарады — обязательная импровизация. Шарады можно использовать с помощью пантомимы или короткой миниатюры. Юмор и фантазия превращают шарады в веселое театрализованное действо.

Обычно играющие делятся на две команды, каждая загадывает слова по очереди. Выйдя в соседнюю комнату, игроки придумывают слово и то, как его «сыграть». Соперники должны отгадать зашифрованное в сценке слово. Чем больше выдумки, неожиданности, тем веселее представление, вызывающее смех и у участников, и у зрителей.

Подростки могут сами придумать слово для шарады и тут же «сыграть» его. Детям поменьше без домашней подготовки не обойтись. Взрослые могут помочь, предложив подходящее слово. Тогда дети станут артистами и постановщиками.

А еще лучше объединиться в одной команде детям, подросткам и взрослым. Это доставит удовольствие и тем, и другим.

Аукцион

Ведущий называет море (остров, реку), после чего начинает медленно считать: «Раз-два...» Прежде, чем он скажет «три», кто-нибудь

должен назвать другое море (остров, реку). Игра продолжается до тех пор, пока никто из играющих не сможет назвать ни одного моря (реки, острова). Ведущим становится последний из назвавших. Дважды повторять одно и то же название нельзя.

Молчанка

Все играющие говорят вместе какую-нибудь прибаутку или стишок. Например:

*Первенчики червенчики,
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок,
— Молчок!*

Как только скажут последнее слово, все должны замолчать и перестать смеяться или улыбаться. Если кто-либо не выдерживает или скажет хоть одно слово, он должен уплатить какой-нибудь «штраф». Например, ему велят проскакать на одной ноге до установленно-го места или спеть, рассказать стихотворение или загадать загадку. «Нет леса без деревьев», — говорит ведущий. «Нет смеха без шуток», — говорит второй, остальные продолжают в том же духе. Тот, кто не может предложить свой вариант, выходит из игры «Нет игры без риска».

Птицы летят

Ведущий игры перечисляет: «Голуби летят, сороки летят». Все играющие при правильном определении поднимают руки. Затем ведущий говорит: «Кошки летят» или «Собаки летят». Кто поднимет при этом руки, выходит из игры.

Эта игра для малышей. А провести ее могут дети постарше, тогда и тем, и другим она доставит немало удовольствия.

Рифма

Первый игрок говорит любое слово, желательно короткое. Второй игрок говорит слово, рифмующееся с первым. Следующий игрок добавляет еще слово в рифму и т.д. Кто первым не сможет назвать подходящее слово, получает минус. Набрав три минуса, он выходит из игры.

Испорченный телефон

Играющие садятся в кружок. Ведущий поворачивается налево к первому игроку и шепчет ему на ухо какое-нибудь сообщение или:

слово. Первый игрок, передает шепотом то, что услышал, второму игроку. Так сообщение или слово передается до последнего игрока, который громко повторяет то, что услышал. Почти наверняка это будет не то слово, которое назвал ведущий.

Четверки

Играть может вся семья. Каждый из участников пишет на своем листе бумаги какое-то слово, например, «рука». Под ним надо написать еще три слова из 4-х букв, причем первые буквы придуманных слов в столбике должны составить слово «рука».

Слова в квадрате

На листе в клеточку чертится квадрат (желательно с нечетным количеством клеток), допустим, 7 на 7. На средней строке пишется существительное из семи букв, например, «команда».

Первый игрок, используя ключевое слово, составляет новое, приписав одну букву в соседней клетке. Например, поставив над первой буквой «а» букву «р», можно получить слово «комар». Следующий игрок, допустим, ставит под той же буквой «а» букву «з» и, читая снизу вверх и налево получит слово «замок», Третий игрок, поставив слева от «р» букву «о», получит слово «роман». И так далее до заполнения всех клеток. По мере заполнения клеток игроки берут за основу и уже составленные слова.

На обдумывание дается какое-то определенное время (например, минута). За каждое слово игрок получает очки, количество которых равняется количеству букв в придуманном слове.

Условия игры:

- 1) существительные должны быть в именительном падеже и единственном числе;
- 2) составляемые слова не должны повторяться;
- 3) составляя слово, играющий не может использовать одну и ту же заполненную клетку;
- 4) слово не должно составляться по диагонали.

Пара слов

Играют в эту игру так: на листе бумаги пишем любое слово. Пониже пишем другое, с тем же числом букв, заменив при этом одну букву, и т.д.

Пример:

Поэт Порт Пора Позна Лоза Луза Луна

Попробуйте из «мухи» сделать «слона»!

Телеграммы!

Берется какое-нибудь слово, каждый придумывает телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы выбранного слова, второе — со второй и т.д. Для примера возьмем слово «сумка». Тогда можно придумать такую телеграмму из зоопарка: «Сегодня убежал медведь. Караул! Администрация». Можно усложнить игру так, чтобы каждый придумал несколько телеграмм разных жанров. Тогда со словом «сумка» можно составить вот такую поздравительную телеграмму: «Счастливы успехом молодого коллеги, Академики».

Ассоциации

Ведущий заготавливает несколько различных предметов (молено построить из них какие-нибудь композиции) и показывает их участникам игры. Те, в свою очередь, должны говорить слова, обозначающие действие, предмет, цвет, образ и т.д., которые ассоциируются у них с показанным предметом. Отвечают команды по очереди. На размышление команде дается 30 секунд. Если желающих ответить за это время не нашлось, слово предоставляется другой группе. Выигрывает команда, у которой в ответах было меньше пропусков и повторений.

Знатоки

Для проведения этой игры нужны шахматные часы. Они ставятся на небольшой промежуток времени (5—7), как при блиц-игре. Каждая команда (игрок) по очереди произносит какое-нибудь название газеты или журнала и переключает часы. Названия не должны повторяться. Проигрывает тот, у которой первым упадет флажок на часах.

Интервью

Каждая команда представляет собой какие-либо предметы (лампочки, ботинки, батарею и т.п.) и готовит ряд вопросов для соперников. Затем организуется как бы пресс-конференция, в которой принимают участие обе стороны. Например, за стол садятся две «лампочки» или две «лопаты». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие принятому образу. Выигрывает та команда, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее интересными.

Рассказ с продолжением

Игроки двух команд рассаживаются по кругу через одного. Ведущий говорит вступительную фразу-завязку. Затем участники по кругу добавляют по одному предложению так, чтобы получился логически

связанный рассказ. На обдумывание предложения дается 10—15 секунд. Непридуманвший продолжение выбывает из соревнования и выходит из круга. Побеждает команда, в которой к концу контрольного времени останется больше игроков.

Педагогические шарады

Участвуют группы по 3—5 человек. Каждая группа загадывает слово, состоящее из двух или более самостоятельных слов (человек, ловкость, фант-Азия, след-опыт, культура, поход и т.д.). Затем по очереди команды пантомимой изображают сначала каждую из частей слова, а затем все слово вместе. Остальные должны отгадать слово. Побеждают самые находчивые и изобретательные. В игре каждый играющий лучше узнает творческие способности своих товарищей. Воспитательный секрет этой игры связан с продуманным подбором слов и организацией совместного творчества в группах.

Игры с обручами и скакалками

Гонки с обручами

Прыгать можно не только через веревочку, но и через гимнастический обруч. Устройте бег наперегонки с обручами.

На линии старта участники стоят в полутора метрах друг от друга. Выигрывает команда, быстрее пришедшая к финишу.

Кто быстрее

В игре участвуют две команды. Напротив каждой команды, участники которой стоят в затылок друг к другу, лежат в одну линию обручи. Расстояние между ними один метр.

По сигналу ведущего выходят первые номера. Их задача — пройти через все обручи, т.е. поднять каждый над головой и затем как бы пропустить себя через обруч.

Положив обруч на пол, игрок переходит к следующему.

Пройдя через последний обруч, игрок возвращается в свою команду, а на старт выходит следующий. Выигрывает та команда, игроки которой первыми пройдут через все обручи.

Разноцветные обручи

В игре принимают участие все желающие. Каждому участнику вручают обруч. По команде ведущего все ребята должны раскрутить обруч вокруг талии.

Выигрывает тот участник, у которого обруч упадет на пол последним.

Зеркало

Ведущий прыгает со скакалкой, меняя через каждые десять прыжков способ прыгания. Остальные повторяют движения с максимальной точностью. Здесь масса раздолья для выдумки: и прыжки, скрещивая и разводя руки, и высоко поднимая колени, и крутя скакалку так быстро, чтобы она успела сделать два оборота за один прыжок и т.д. Кто первый ошибется, тот и проиграл.

Алфавит

Суть игры такова: при каждом прыжке игрок должен назвать одну из букв алфавита (способ прыгания должен быть сложным, чтобы трудно было прыгнуть без ошибки тридцать три раза, называя все буквы алфавита). Сделавший ошибку должен сразу назвать растение на эту букву, животное или город, о чем договариваются перед игрой. Если это удалось сделать сразу, играющий может начинать прыгать сначала; если нет — очередь следующего игрока. Задача участника — пройти все буквы алфавита.

Веселые аттракционы

С ракеткой сквозь обруч

Команды выделяют по одному участнику. Каждый из них берет в правую руку по ракетке, на которую кладет деревянный шарик или мяч. Играющие должны пробежать, удерживая шарик на ракетке, до конца площадки и обратно. По дороге они должны наклониться, поднять с земли свободной рукой обруч и пролезть в него, не выпуская ракетки с шариком, затем, пробежав еще несколько шагов, пролезть в обруч, стоящий вертикально. Все это следует повторить и на обратном пути. Побеждает тот, кто проделает это быстрее. Если шарик упадет на землю, играющий должен остановиться. Помощник поднимает шарик и кладет его обратно на ракетку, после этого играющий может продолжать путь.

Кенгуру

В игре участвуют две команды. У первых игроков — мяч. Зажав его коленями или щиколотками, надо пропрыгать 15—20 метров, стараясь добраться до финиша быстрее.

Вдвоем на трех ногах

Каждая команда выделяет по два игрока. Они становятся рядом и кладут друг другу руки на плечи. Помощники связывают у каждой пары две ноги (правую ногу одного игрока с левой ногой второго игрока в одном месте, ниже колен). По сигналу каждая пара старается как можно быстрее дойти до своего флажка, обогнуть его и вернуться обратно.

Побеждает пара, выполнившая задание первой. В качестве варианта можно предложить и другое соревнование. Два игрока берутся за руки. Им на плечи кладут мяч большого размера так, чтобы каждый мог придержать его головой (один справа, другой слева). В таком виде они должны пройти несколько метров и вернуться обратно. Если мяч упадет, игроки должны начинать свой путь сначала.

Пронеси, не урони

Для участия в соревнованиях команды выделяют по одному игроку. Каждый из них получает по 3 городка (или деревянных цилиндрика). Он должен поставить городки один на другой столбиком и, взявшись за нижний городок, пронести их по всему маршруту вперед и назад.

Побеждает тот, кто сумеет сделать это быстрее.

Уронивший городок, должен остановиться, сам его поднять, водворить на место и продолжать путь дальше.

С мячом между ногами

Для участия в соревнованиях команды выделяют по одному представителю и получают по мячу. В десяти шагах против каждого из них ставят по стулу. Играющие, зажав мяч между ногами, должны дойти до стула, сесть на него, не уронив мяча, сделать вместе со стулом полный оборот на месте, встать и, не выпуская мяча, вернуться обратно. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

Трудная ноша

Участники соревнования (по одному от команды) получают по две палочки и одной деревянной чурке (палочки и чурки квадратного сечения). Каждый должен зажать свою чурку между концами палочек, пронести ее до установленного места и вернуться обратно. Тот, кто уронит чурку, должен ее поднять при помощи палочек и продолжать свой путь.

Побеждает тот, кто вернется первым.

По искусственной дорожке

Команды выделяют по одному игроку. Каждый из них получает по четыре дощечки (кирпичика) и кладет их на землю. Став ногами на две дощечки, игрок должен наклониться, поднять с земли две других дощечки, положить их перед собой и перейти на них. Потом подняв освободившиеся дощечки и снова положить их перед собой. Так, выкладывая самому себе дорогу, надо дойти до назначенного места (не более 8—10 м) и таким же способом вернуться назад.

Побеждает тот, кто сделает это первым.

Веселые старты за столом

Математический волчок

Лист плотной бумаги разделите на 9 равных квадратов и в каждый квадрат впишите цифры — от 1 до 9. Волчок сделайте из заостренной спички и пуговицы от пальто или из резинки-ластика. Запускайте волчок на среднем квадрате. Цифру, на которой волчок остановится, игрок записывает себе. Если волчок

соскочит с листа — ноль очков. Запускают волчок по очереди. Побеждает тот, кто первым наберет нужное количество очков.

Попрыгунчики

На край стола положите одинаковые пуговицы. Пуговицей побольше нажмите на край лежащей пуговицы, она прыгнет. Чья пуговица раньше спрыгнет с противоположного края стола, тот выигрывает. Чья пуговица спрыгнет с бокового края стола, — выбывает из игры. Нажимают на лежащие пуговицы только один раз — каждый на свою — по очереди большой пуговицей.

Слово начинается

На каждом листке пишутся слова в столбик: город, растение, животное, кушанье, одежда, инструмент и т.д. Выбирается какая-нибудь буква, например. Б, и пишутся соответствующие слова на эту букву: Белгород, баобаб, белка, бисквит, берет, бурав...

Потом берется другая буква. Буквы выбираются в зависимости от возраста детей: для детей младшего возраста — буквы «полегче» (А, Б, В, М, П, Р, С...), для детей постарше — буквы «потруднее» (Ж, З, У, Ф, Э...)

Арифметический портрет

Кто быстрее нарисует на своем листке лицо из цифр от 1 до 10, получает приз. Каждую цифру можно использовать только один раз.

Перепутанные пословицы

1. Было бы корыто, а сам круглый сирота,
2. Неказиста кляча, а красна пирогами.
3. Что у трезвого на уме, туда бабу пошлет.
4. Не красна изба углами, да бежать хороша.
5. Свои собаки грызутся, а свиньи найдутся.
6. Где черт не сумеет, найдется и вина.
7. Была бы спина, чужая не приставай.
8. Вдовец деткам не отец, то у пьяного на языке.

Тир

Для игры потребуется корзинка или коробка, бельевые прищепки (по две на каждого участника, несколько запасных).

Количество участников — двое и больше. Дети по очереди бросают свои «снаряды» в мишень. Если получается хорошо, расстояние до мишени нужно увеличить. Здесь как в олимпиаде: главное не победа, а участие. За два удачных попадания в цель игрок получает возможность дополнительного броска. Затем все прищепки-снаряды собираются, и процесс можно повторить.

Канатоходец

Для игры потребуется бельевая веревка.

На пол кладем веревку — это воображаемый канат. Если ребенок ни разу не был в цирке, вам придется артистично продемонстрировать, как нужно ходить по «канату» и не падать. Для убедительности можно взять веер, попробовать сделать прыжок, походить боком или спиной. Побеждает игрок, который ни разу не «упал» с «каната».

Робот

Для игры потребуется бельевая веревка.

Количество участников: взрослый и ребенок или несколько детей.

1-й вариант

С помощью веревки ограничить на полу трассу, как для автогонок, с поворотами и сужениями.

«Робот» с закрытыми глазами идет по дороге, выполняя инструкции помощника (штурмана). Например: два шага вперед, поворот направо, один маленький шаг вперед и т.д. Можно играть командами по два человека. Потом ролями нужно поменяться: робот становится штурманом.

2-й вариант

На полу с помощью веревки или ленточек изображают ветвистую дорожку. Штурман дает команды «Роботу», на каком перекрестке и куда следует повернуть. Можно соревноваться командами.

Кто последний?

Для игры потребуется гимнастическая палка (черенок швабры) или бельевая веревка.

Количество участников: двое-трое.

Игра, не требующая размышлений. Может пригодиться, когда нужно определить водящего. Играющие, по очереди хватаются за палку или веревку, начиная примерно с середины. Выигрывает тот, кто окажется последним.

Как золушка

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины — что найдется под рукой, 3—4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки — с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды — как штраф.

Картошка-марафонец

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины в ложке нельзя. Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее соревнование команд.

Заяц-удалец

Нужно пробежать, вернее — пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

Зигзаг удачи

На ровной площадке нарисуйте мелом или углем 12 кружков, обозначьте их цифрами от 1 до 12. Надо на одной ноге 10 раз пропрыгать маршрут, не сбившись в порядке цифр — от 1 до 12 и от 12 до 1. Выигрывает тот, кому это удастся,

Кто я?

Ведущий-взрослый объясняет: каждый из присутствующих по очереди выйдет и покажет жестах и мимикой представителя какой-нибудь известной профессии — какой он хочет: врача, повара, шофера и т.д. Зрители должны угадать, кто им показан. Артист старается так показать задуманную им профессию, чтобы вначале было трудно угадать, а потом — чтобы угадывать становилось все легче и легче. Как только профессия угадана, артист покидает сцену и его место занимает следующий. Повторять профессии нельзя.

Конкурсы

Конкурс веселых и находчивых

КВН — экспромтен, понятен, доступен всем. И его можно придумать коллективно. КВН может быть тематическим (о литературе, му-

зыке, кино, экологии и т.д.). Для начала надо сформировать команды, можно традиционно или необычным способом: ребята, у которых в фамилии есть две буквы «О» или «Е» (Попов, Сергеев); или имена начинаются с буквы «Н» — Никита, Нина, Николай и т.д. Или с буквы «И» — Ира, Игорь, Инна. Придумайте и другие варианты. Команды подбирают себе названия, выбирают капитанов. В программу включаются приветствие, визитная карточка команды, разминка, турнир капитанов, домашнее задание, сувениры противнику и т.д.

В мире волшебных сказок

Цель игры — закрепить знания детей о народных и авторских сказках, развивать любознательность, интерес к литературному творчеству; воспитывать уважительное отношение друг к другу.

Команды формируются по принципу четное, нечетное число, в команде 8 участников, остальные участники — болельщики. За каждый конкурс команда получает 1 очко.

Первый конкурс: «Заморочки из бочки»

1. Любимая книга Буратино? (Азбука)
2. Как в сказках называют лису? (Плутовка, кумушка)
3. Как зовут сестру Иванушки? (Аленушка)
4. Исполнительница желаний в сказке А.С. Пушкина? (Золотая рыбка)
5. Лесной зверек, живущий в хрустальном дворце? (Белочка)
6. Лучший друг Винни-Пуха? (Пятачок).

Второй конкурс: «Найди половину имени»

Гуси	<i>Лебеди</i>
Баба	<i>Яга</i>
Кашей	<i>Бессмертный</i>
Муха	<i>Цокатуха</i>
Братец	<i>Иванушка</i>
Змей	<i>Горыныч</i>
Крокодил	<i>Гена</i>
Мальчик	<i>С-пальчик</i>
Елена	<i>Прекрасная</i>
Василиса	<i>Премудрая.</i>

Третий конкурс: «Найди пару»

Буратино	<i>золотой ключик</i>
Баба-Яга	<i>ступа</i>
Кашей	<i>яйцо (игла)</i>

Мачеха	<i>зеркальце</i> Убил галку.
Федот худ,	Галка плачет,
Голова с пуд,	Федя скачет.
Нос крючком,	
Хохол клочком.	Хотел Федя Учить медведя,
Федот с вершок,	А ему медведь:
Голова с горшок,	«Федь, не смей!»
Кот	<i>сапоги</i>
Емеля	<i>щука.</i>

Конкурс капитанов — «Черный ящик»

1. Назовите головной убор девочки, которая шла к бабушке.
2. Назовите головной убор веселого Петрушки. *Конкурс болельщиков.* По названию сказки определите авторская это сказка или народная.

(народная)

{Г.Х. Андерсон}

(народная)

(Ш. Перро)

(народная)

(А.С. Пушкин).

Четвертый конкурс: «Герои сказок»

1. Назовите сказки, где главный герой — медведь. («Маша и медведь», «Три медведя», «Теремок», «Мужики медведь», «Винни-Пух»)

2. Назовите сказки, где действующее лицо — девочка. («Гуси — лебеди», «Белоснежка и семь гномов», «Аленушка и братец Иванушка», «Красная шапочка».)

Пятый конкурс: «Волшебные предметы»

1. Назовите волшебные предметы из сказок (шапка-невидимка, хрустальная туфелька, печка, золотой ключик).

2. Назовите волшебные средства передвижения (ковер-самолет, ступа, сапоги-скороходы, гуси-лебеди).

Шестой конкурс: «Изобрази героев сказок» Каждой команде предлагается изобразить сцену из сказки: 1-й команде — «Теремок»; 2-й команде — «Репка». **Седьмой конкурс: «Волшебный стул»**

Каждая команда подбирает лучшие черты героев сказок первому члену команды соперницы (смелый, сильный, мудрый, добрый, честный, веселый, находчивый и т.д.).

Колобок, Дюймовочка, Теремок, Кот в сапогах, Репка, Золотая рыбка

Приглашают сесть на «волшебный стул» представителя команды — соперницы.

1-я команда подбирает слова для мальчика;

2-я команда подбирает слова для девочки (мудрая, работающая, веселая, красивая, находчивая, смелая и т.д.).

Подведение итогов конкурса.

Посчитай-ка!

В лодке ехал дед Евсей

И поймал он карасей

7 — больших и средних — 9.

Сколько же поймал Евсей на рыбалке карасей? (16)

Зайцы по лесу бежали,

Волчьи следы по дороге считали,

Стая большая волков здесь прошла,

Каждая лапа в снегу их видна.

Оставили волки 120 следов.

Сколько, скажите, Здесь было волков? (30)

6 веселых медвежат

За малиной в лес спешат,

Но 1 малыш устал,

От товарищей отстал,

А теперь ответ найди,

Сколько мишек впереди? (5)

Раз к зайчихе на обед

Прискакал дружок-сосед.

На пенек зайчата сели

И по две морковки съели.

Кто считать, ребята, ловок?

Сколько съедено морковок? (4)

В снег упал Сережа,

А за ним Алеша,

А за ним Марина,

А за ней Ирина,

А потом Игнат.

Сколько на снегу ребят? (5)

Поставил Андрюша

В два ряда игрушки:

Рядом с матрешкой
Плюшевый мишка,
Вместе с лисой Зайка косою,
Следом за ними Еж и лягушка.
Сколько игрушек расставил Андрюша? (6)

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем снова мы считать.
Зайка, зонтик, змей, корзина,
Ваза, воздух и резина,
Зубы, козлик и тазы,
Зоопарк, завод, возы.
Посчитай-ка, не ленись,
Да смотри, не ошибись. (13)

За гусыней шли гуськом 8 гусят. 1 отстал.
Сколько осталось с гусыней?
Потом отстали еще 2 гусенка.
Сколько осталось?
Забеспокоилась гусыня.
Стала собирать гусят.
Всех собрала.
Сколько гусят пошли за гусыней гуськом? (8)

Сима — сестренка Маруси,
Маруся — сестренка Аси,
Ася — сестренка Васи.
Ну, а теперь догадайся,
Нет ли хитрости в этом.
Сколько сестреноч у Васи? Не торопись с ответом! (3)

Подогрела чайка чайник,
Пригласила восемь чаек:
— Приходите, все на чай!
— Сколько чаек, отвечай? (9)

Кроме предложенных выше конкурсов и игр, можно предложить детям следующие состязания:

- Конкурс-аттракцион (съесть яблоко, подвешенное на нитке, не прикасаясь к яблоку руками; с завязанными глазами дорисовать рисунок и т.п.).
- Конкурс «Царевна Несмеяна» (рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней руками).
- Конкурс-выставка (поделок из лесного материала, икебаны, рисунков и т.п.)

- Конкурс «Занимательное стихосложение» (омонимы, шарады, бесконечные стихотворения).
- Конкурс «Снимается кино» (конкурс гримеров, художников по костюмам, озвучка).
- Конкурс поделок из бумаги (оригами).
- Конкурс детских театров.
- Конкурс на лучшую частушку.
- Конкурс парикмахеров.
- Конкурс юных леди и джентельменов.
- Конкурс на лучший рекламный плакат.
- Конкурс инсценированной сказки.

Игры на перемене

Земля, вода, воздух

Игроки образуют круг, а водящий становится посередине с мячом. Ведущий говорит одно из трех слов: «земля», «вода», «воздух» — и бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч, возвращает его и называет животное, птицу или рыбу в соответствии с заданием. Игрок, который нарушил условия игры (неправильно ответил или не поймал мяч), получает штрафное очко.

Карусель

Все участники становятся в общий круг, рассчитываются на первый — второй. Ведущий, стоя в центре круга, вращает скакалку, а играющие, двигаясь по кругу, перепрыгивают через нее. Игрок, задевший скакалку, выбывает. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется больше игроков. Игра продолжается 3 минуты.

Быстрые пингины

Играющие делятся на равные команды и строятся в 2 шеренги. Первые участники игры зажимают между ногами (выше колен) мяч. По сигналу они начинают двигаться вперед и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Если мяч упал, его нужно подобрать и продолжить эстафету. Выигрывает команда, игроки которой закончили эстафету быстрее.

Самый ловкий

Играющий в одной руке держит ракетку, на которой лежит мяч от настольного тенниса, в другой — гимнастический обруч. Задача игрока — продеть себя через обруч сверху вниз, затем снизу вверх, не уронив мяч. Можно играть парами и командами по 3—4 человека. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием,

Огород — круглый год

Каждый из играющих называет себя каким-нибудь овощем, фруктом, ягодой: луком, свеклой, яблоком, малиной и т.д. Все становятся в круг. Один из играющих — «огородник» — выходит на середину круга. Его спрашивают:

- Кто там?
- Огородник!
- Зачем пришел?
- За луком!

«Огородник» должен отгадать, кто из ребят назвал себя «луком». Если он угадывает верно, «лук» должен убегать, иначе «огородник» поймает его.

Золотое кольцо

Все играющие сидят рядом. У водящего в руках кольцо (монетка), которое он прячет, стараясь передать незаметно одному из ребят. Участник, сидящий последним, ищет кольцо. А ребята приговаривают: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро!» Участник, угадавший, у кого спрятано кольцо, становится водящим.

Рыбаки и рыбы

Ребята становятся в круг. По считалке выбираются двое ребят — «рыбаки», остальные — «рыбы». Они ведут хоровод и приговаривают:

*В воде рыбки живут,
Нет клюва, а клюют.
Есть крылья — не летают,
Ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят,
А детей выводят.*

«Рыбы» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбаками» «рыбы» составляют с «рыбаками» «сеть» и ловят оставшихся «рыб».

Змейка

Рисуется большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходит водящий. Неожиданно он бросает на середину круга скакалку или веревочку — «змейку». Все встают, стремясь как можно быстрее встать на нее. Кому места не хватит, выбывает из игры. Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивает ее до тех пор, пока на нее не сможет встать только один игрок, который и становится новым водящим.

Дождик

Ведущий читает стихотворение:

*Дождик, дождик, капелька
Водяная сабелька,
Лужу резал, лужу резал,
Резал, резал, не разрезал,
И устал, и перестал!*

Пока читается текст, все играющие исполняют произвольные движения. С последним словом «перестал» все движения прекращаются, участники как бы застывают. Ведущий должен заметить, кто пошевелился. Он выбывает из игры.

Не зевай

Дети идут по кругу, взявшись за руки. По сигналу ведущего «стоп!» игроки останавливаются, делают три хлопка, поворот вокруг своей оси и начинают движение в другую сторону. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры. Игра может закончиться, когда останется двое-трое детей.

Барашек

Участники игры становятся в круг, а «барашек» — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

Ты барашек серенький, С хвостиком беленьким! Мы тебя поили, Мы тебя кормили. Ты нас не бодай. С нами поиграй! Скорее догоняй!

По окончании слов все игроки разбегаются, а «барашек» должен их поймать.

Стая уток

Играющие становятся в шеренгу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут на них руки, принимают позу «уточка». По сигналу все начинают в этой позе быстро продвигаться вперед до обозначенной черты — «озера», не меняя положения рук и ног. Побеждает «утка», которая первой достигнет озера. А тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук и ног, считается проигравшим.

Волк и коза

По считалке дети выбирают волка и козу, остальные — пастухи. Взявшись за руки, пастухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза. Волк должен поймать козу, но попасть в круг он может только через ворота, а коза — в любом месте. Когда волк поймают козу, игра начинается сначала.

Дед Мороз

С помощью считалки выбирается Дед Мороз. Все игроки разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

Репка

Игрок — «репка» (выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков попытается «выдернуть» «репку». Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а «репку» не вытащили, говорят: «Не поели репки».

Играют 4—5 участников, после нескольких неудачных попыток «вытянуть репку» выбирается новая «репка».

Шуточное перетягивание каната

Подготовка — как в обычном перетягивании каната, но команды берутся за него, стоя спиной друг к другу.

Стрельба луком

Мишень — обыкновенное ведро, снаряды — репчатый лук. Ведро — мишень нужно установить на 5 метров дальше финиша. Лук уложить на финишной черте. Игроки делятся на две команды. Первые участники команд по сигналу начинают движение к финишу. Прибегав к финишной черте, игрок берет луковичу и бросает ее, стараясь попасть в ведро. После броска он бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковичу в ведро. За каждое точное попадание команде дается очко.

Рак

Участник становится на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегают до финиша и возвращается назад,

Змея

В этой эстафете участвует вся команда. По линии движения устанавливаются кегли. Команда выстраивается в колонну друг за другом, все кладут руки на плечи впереди стоящему и дружно приседают. Задача — преодолеть заданное расстояние, огибая при этом все препятствия, и не вставать в полный рост.

Котище

Для игры условно отмечается «дом кота», а по сторонам — «норы мышек». Кота выбирают с помощью считалки. Игра начинается с при- сказки, которую произносит ведущий:

*Мышки, мышки, выходите,
Поиграйте, попляшите,
Выходите поскорей,
Спит усатый кот — злодей!*

«Мышки» вылезают из «норок», приплясывают, бегают, повторяя хором слова:

*Тра-та-та, тра-та-та,
Нет усатого кота!*

Но вот ведущий дает сигнал: «Кот идет!» Все «мышки» должны тут же замереть на месте и не двигаться. «Кот» всех мышек обходит и забирает к себе тех, которые шевельнулись. Смелые «мышки» за спи- ной «кота» могут двигаться, но должны замереть, если «кот» повернет- ся к ним. Ведущий говорит: «Кот ушел!», и «мышки» снова «оживают». Игра продолжается. «Кот» меняется через 2—3 повтора, его выбирают из не пойманных «мышек».

Ляпга по кругу

Играют две команды. Игроки одной команды, стоят с обеих сто- рон площадки, сдают мячом игроков другой команды, бегающих по- середине. Бросать мяч можно в ноги, а прыгать через мяч — ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются ме- стами.

Море — берег

Игроки встают в круг. Когда ведущий говорит: «Море», все прыгают вперед на шаг, двумя ногами разом. А если ведущий говорит «Берег», все игроки отпрыгивают обратно. Ведущий может путать игроков. Те, кто ошибся, садятся на корточки в середине круга.

Путаница

Игроки встают в круг, берутся за руки и перепутываются, рук не размыкая. Ведущий, которого выбирают с помощью считалки, дол- жен их распутать. Но пока игроки «запутываются», ведущий не должен подсматривать. Когда он услышит: «Бабка — бабка, нитки рвутся!», то возвращается.

Веселые хлопшки

Играют две команды. Ведущий говорит: «Это — команда правой руки. Это — команда левой руки. На движение моей правой руки правая команда должна хлопнуть в ладоши 2 раза. Под левую руку дважды хлопает левая команда. Я буду вас путать». За ошибки команды получают штрафные очки.

Лиса Патрикеевна

Ведущего выбирают с помощью считалки. Его дразнят: «Лиса, лиса, домой хвост!» Лиса бросается ловить игроков, и тот, кого она поймает, помогает ей ловить остальных.

Чем больше участников игры, тем она интереснее. Игра продолжается, пока все игроки не будут пойманы.

Чай-чай, выручай!

Ребята выбирают водящего. Как в обыкновенных «салочках» все разбегаются, а он догоняет, стараясь осалить. Кого водящий осалил, тот останавливается, разводит две руки в стороны и кричит: «Чай-чай, выручай!» Остальные игроки стараются «расколдовать» чай-чая, дотронувшись до него. Задача водящего — заколдовать всех игроков. Только помните, «чай-чай» не имеет права передвигаться, пока его не расколдуют.

Цапля на работе

На игровом поле обозначается «болото»: на земле можно начертить круг палочкой, в зале — выложить длинной веревкой, на асфальте — ограничить место с помощью камней, веточек или нарисовать мелом. Один ребенок выбирается «цаплей», другие дети — «лягушки». «Цапля» стоит в болоте, а «лягушки» прыгают по болоту и «квакают»:

*На одной ноге, а болоте
Стоит цапля на работе.
Всех лягушек пересчет
Целый день она ведет.
Но лягушкам-веселушкам
Нет нужды считаться.
Нам бы только на болоте
Квакать, баловаться.*

Цапля многократно поднимает и опускает руки в стороны, как будто машет крыльями, и приговаривает:

*Сколько можно их считать,
На одной ноге стоять,*

*Лягушонком подкреплюсь.
Крыльями захопаю,
Всех квакушек слопаю!*

После этих слов «цапля» ловит «квакушек», не успевших выпрыгнуть из болота.

Солнечные зайчики

Одни ребенок выбирается водящим, он — солнышко-веселышко, остальные дети — солнечные зайчики. Солнечные зайчики водят хоровод вокруг солнышка-веселышка со словами:

*Мы солнечные зайчики — озорной народ.
С солнышком-веселышком водим хоровод.
То убежим, то спрячемся,
Нас просто не унять.
Ну, солнышко-веселышко,
Попробуй нас догнать!*

После этих слов солнышко-веселышко пытается осалить солнечных зайчиков с помощью своих «лучиков-помощников» — маленьких мячиков или воздушных шаров.

Живые стихи или игры-превращения

Эта игра поможет вам «растормошить» и раскрепостить застенчивого ребенка. Суть игры: ведущий (взрослый) произносит стихотворную зарисовку. Ребенок выразительно, с помощью движения передает события, характеры и настроения стихотворных персонажей.

*В гости к нам летит веселый
Человечек озорной.
У него пропеллер новый
И моторчик заводной.
То взлетает, то садится,
Словно вертолет.
И над крышами кружится,
Там ведь он живет.*

Ребенок бежит на носочках, кружится. Садится на корточки, изображая Карлсона.

*Черепашка наша — Дашка
Важно ходит, не спеша.
Внутри панцыря-рубашки
Очень хрупкая душа.*

Ребенок медленно ходит на четвереньках, изображая «важную черепашу».

*Обезьянку звать Татьянкой,
Очень любит она смех.
Веселится, хулиганка,
Корчит рожицы для всех.*

Ребенок улыбается, прыгает, делает смешные гримасы, как Обезьянка-хулиганка.

Для игры можно использовать любые детские стихотворения.

Игры зимой

Снежный ком

Участники распределяются на группы по 2—5 человек. Каждая группа должна в течение 8—10 минут скатать снежный ком большой величины. Выигрывает группа, которая скатает самый большой снежный ком.

Снежный строитель

Играющие распределяются группами по 3—5 человек. Все группы получают задание в течение 10 минут сделать снежную бабу (снежную крепость и т.д.) Выигрывает группа, игроки которой выполняет задание к указанному сроку.

Ледяной снайпер

Играющие делятся на равные команды. Напротив каждой команды на заборе (стене) чертится круг диаметром 0,5 м. Несколько минут игрокам отводится для полготовки снежков. По сигналу ведущего каждая команда начинает бросать снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свой круг. Побеждает команда, игроки которой быстрее это сделают.

Юла

Для игры нужна небольшая льдинка, называемая «юлой». Играющие образуют круг. С помощью считалки выбирается водящий, который становится в центре круга. Он получает льдинку. Ударом ноги по льдинке — «юле» старается выбить ее за пределы круга. Другие участники игры препятствуют этому, задерживают «юлу» ногами и направляют ее опять водящему. Игрок, пропустивший «юлу» меняется ролью с водящим. Задерживать «юлу» можно только ногами. Кто пытается задержать ее рукой, выбывает из игры.

Растопи лед!

Дети делятся на две команды, каждая получает по одному кубику льда.

Задача игроков — скорее растопить лед. Кубик должен переходить от одного игрока к другому. Участники игры могут разными способами топить лед, нельзя только класть его в рот, бросать на землю. Побеждает команда, первой растопившая лед.

На горке

Съехать с горки на санках — проще простого. Но если при этом надо, не останавливаясь, собрать все флажки, воткнутые в снег справа и слева от санной дорожки... Тут придется проявить изрядную ловкость! Съезжают с горки по очереди. Побеждает тот, кто сумеет собрать за один раз больше флажков.

Санное многоборье

Для того, чтобы устроить такие соревнования, нужно научиться хорошо управлять санками. А задания могут быть такими:

- съезжая с горы, подхватить на ходу 2—3 расставленных флажка;
- проехать в воротца, образованные лыжными палками или ветками, воткнутыми в снег;
- на ходу метнуть в мишень заранее припасенный снежок;
- набросить кольцо на лыжную палку.

Два города

На снежной площадке отметьте линиями два «города» — на расстоянии 30—35 шагов один от другого. Разбейтесь на две команды. Игроки одной команды будут бежать, игроки другой — салить их снежками. «Бегуны» занимают город, капитан по очереди отправляет их в другой город, а «салки», стоя по бокам площадки, стараются поразить снежками бегущих. Каждое попадание — очко. Когда все перебегут, подсчитайте очки. Потом команды меняются ролями. Получается своеобразное двоеборье, состязание и в ловкости, и в меткости.

Дуэль

Два соперника встают друг против друга на расстоянии около 10 метров. Каждый из них должен очертить вокруг себя круг диаметром в 1 метр. Выбранный «секундант» бросает жребий — кому начинать. По его же сигналу начинающий игру наклоняется, лепит снежок и бросает его в соперника. Затем «стреляет» второй. Если оба промахнулись или же оба попали друг в друга, необходимо продолжать бросать снежки по очереди. Но если один попал, а другой промазал, то проиграв-

ший уступает свое место следующему сопернику. Можно увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать и т.п.), но только не выходя из круга. Предупреждение: постарайтесь объяснить ребятам, что бросаться можно именно снежками, но никак не кустами смерзшегося, с острыми краями снега. В голову никогда не целиться!

Снежные обгонялки

Перед участниками соревнования стоят снежные комья. По сигналу игроки начинают катить ком по направлению к финишу. Выигрывает тот, кто первым доберется до финиша.

Снежный великан

Дети лепят снеговика, которого называют Великан. Сначала катают снежные комки разной величины: большие, средние, маленькие. Большой — туловище, поменьше — голова, руки. В вылепленного Великана бросают снежки до тех пор, пока не разрушат.

Веселый снеговик

На голову только что вылепленного снеговика надевается ведро. По команде игроки по очереди подходят и сбивают снежками ведро. Каждому участнику дается три попытки. Если он сбил ведро с первой попытки, он получает 30 очков, со второй — 20, с третьей — 10 очков. В конце состязания суммируется количество заработанных командой баллов.

Ну-ка, берегись!

Пара санок ставится на расстоянии 3—4 метров. Два игрока садятся на них лицом друг к другу и берут в руки веревки саней соперника. Между санями чертится линия. По сигналу игроки начинают тянуть веревку на себя, подняв ноги на санки (как вариант — можно помогать себе ногами). Выигрывает участник, который перетянул соперника через черту на «свою» территорию.

Тяни-толкай!

На санки садятся два игрока одной команды. Но садятся они... спиной друг к другу. Задача: как можно быстрее добраться до финиша, отталкиваясь только ногами (один игрок едет лицом к финишу, второй — спиной).

И опять тяни-толкай!

Теперь на одни сани садятся игроки разных команд. Задача игрока, сидящего по ходу полозьев, — пересечь финишную черту. Задача его соперника — не дать ему это сделать. На выполнение отводится три минуты. Команда получает по 10 баллов за каждую победу.

Домики (маленькие гномики)

Можно играть и летом и на перемене.

Количества участников: от 3 детей.

На игровом поле рисуются кружки — «домики» на один меньше количества игроков. Ведущий обходит домики, собирая игроков в цепочку и уводя их подальше, приговаривает: «Пошли гулять гномики, оставили свои домики. Гномик Саша, гномик Даша, гномик Маша пошли в лес и заблудились, долго-долго ходили ...». Далее можно придумать что захочется. А потом следует неожиданная команда: «По домам!». Дети разбегаются по своим домикам. Кому не хватило «дома», становится ведущим.

Хвост дракона

Количество участников: от 4 детей. (Можно играть и летом на полянке.)

Группа детей становится колонной (цепочкой), крепко держась за талию впереди стоящего. Цель игры заключается в том, чтобы первый игрок в колонне поймал последнего, в то время как последний должен увернуться. Когда первый поймает последнего, все игроки меняются местами, и игра продолжается.

Мышеловка

Количество участников: от 6 детей. (Можно играть и летом.)

Дети становятся в круг — это «мышеловка». Один или двое детей — «мышки». Дети, стоящие в кругу, держась за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

«Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели!

Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку и поймаем в тот же час!»

Во время стихотворения «мышки» бегают в круг и из круга. С последним словом «мышеловка» «захлопывается» — дети отпускают руки и садятся на корточки. «Мышки», не успевшие выбежать из круга, встают среди «мышеловок». Игра ведется до тех пор, пока все «мышки» не будут пойманы, а затем выбираются другие «мышки».

Два мороза

Количество участников: от 5 детей.

На противоположных сторонах площадки размером 10 × 20 м очерчиваются 2 «дома». Двое водящих становятся посередине между «домами». Остальные игроки располагаются на одной площадке за линией «дома». Водящие стоят лицом к игрокам и громко произносят: Морозы (вместе): «Мы два брата молодые, два Мороза удалые».

1-й Мороз (показывая на себя): «Я — Мороз — Красный Нос». 2-й Мороз: «Я — Мороз — Синий Нос». Морозы (вместе): Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься? Ребята (отвечают): Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!

После этих слов играющие бегут на другую сторону площадки за линию второго «дома». Оба «Мороза» ловят и «замораживают» (осаливают) перебегающих, которые сразу же останавливаются на том месте, где их осалили. Затем Морозы опять обращаются к успевшим пробежать и «скрыться в домике», а те, ответив, перебегают обратно в первый «дом», по дороге «выручая» (дотронувшись до них рукой) «замороженных», и те присоединяются к остальным играющим. «Морозы» же снова ловят игроков и мешают им выручать «замороженных». Таким образом, играют несколько раз, затем выбирают новых ведущих.

Море волнуется (можно играть и летом.)

Количество играющих: от 4-х и более детей. Необходимый инвентарь: если играть летом — цветные мелки для обозначения домиков. Все дети чертят себе домики, расположенные на расстоянии одного шага друг от друга. С помощью считалки выбирается «Нептун», который идет мимо домиков детей «змейкой». Те дети, которым «Нептун» скажет: «Море волнуется», — встают за ним, образуя цепочку. Движение детей «змейкой» продолжается до тех пор, пока все игроки не будут взяты из своих домиков. Когда «Море спокойно!» — все опускают руки и бегут занимать какой-нибудь домик. Тот ребенок, который остался без домика, становится «Нептуном», и игра начинается сначала.

Игры в теплое время года

Козлик

Количество участников: от 2 детей.

Для игры нужны: мяч, стена дома без окон.

Для проведения игры нужна глухая стена. Участники становятся друг за другом и поочередно бросают мяч о стену дома. При ударе мяча о землю ребенок перепрыгивает через мячик, одновременно делая хлопок в ладоши, стоящий сзади ловит мяч. Если не получилось, то игрок получает штрафное очко. Заранее необходимо договориться о количестве штрафных очков. Кто первый набирает определенное количество очков, тот проигрывает.

Зевака (штандер)

Количество участников: от 4 детей

Для игры нужно: мяч

На земле чертят большой круг (диаметром 2 м) в зависимости от количества играющих. Все игроки, кроме водящего, находятся по окружности данного круга. Водящий встает в центр круга с мячом и бросает его высоко над головой, называя при этом имя игрока, который должен поймать мяч. Названный игрок быстро устремляется в круг, чтобы поймать мяч на лету, а ведущий бежит на его место. Если игрок поймал мяч, то он становится ведущим и в свою очередь бросает мяч, выкрикивая имя нового игрока.

Если игрок не смог поймать мяч, все разбегаются в разные стороны, а новый ведущий догоняет укатившийся мяч и кричит: «Стой» (Штандер). Все игроки должны остановиться, а ведущий со своего места должен попасть в ближайшего игрока мячом. Если он попадет в игрока, тот становится водящим, не попадет — игра продолжается с прежним ведущим. Выигрывает игрок, водивший меньше всех.

Съедобное-несъедобное

Количество участников: от 2 детей (можно играть взрослому с ребенком вдвоем).

Что нужно для игры: мяч.

На земле чертят 5—6 параллельных линий на расстоянии 50 см друг от друга — «лесенку». Игроки встают за последнюю линию, и ведущий бросает им поочередно мяч, называя разные предметы. Если слово обозначает продукт, который можно съесть, игрок должен поймать мяч. Если слово обозначает несъедобный продукт, то игрок должен мяч отбросить (оттолкнуть). Игрок, выполнивший задание правильно, переходит на следующую ступеньку. Игрок, который ошибся — остается на месте. Выигрывает участник, который первым дойдет до финишной черты.

На златом крыльце сидели

Количество участников: от 3 человек

Что нужно для игры: прыгалки.

Водящий крутится на месте и вращает у земли прыгалки, произнося на каждый оборот по слову: «На ... златом крыльце ... сидели ... царь, ... царевич, ... король, ... королевич, ... сапожник, ... портной, ... кто ... ты ... будешь ... такой?»

Игроки, стоящие по кругу, перепрыгивают через скакалку. Тот, кто задел прыгалки, водит и до следующей ошибки называется словом, на котором он запутался. Выигрывает тот игрок, который ни разу не был водящим.

Звонарь (обратные жмурки)

Количество участников: от 4 человек

Что нужно для игры: колокольчик и повязки на глаза играющим.

Игроки выбирают водящего — «звонаря». Всем игрокам завязывают глаза, кроме «звонаря». «Звонарь» держит в руке маленький колокольчик. Когда играющие ему кричат: «„Звонарь“, где ты?» — он начинает звонить в свой колокольчик. Играющие, у которых глаза завязаны, стараются поймать «звонаря», последний же стремится от них ускользнуть. Тот, кто поймает «звонаря», сам становится «звонарем», и игра продолжается.

Пятнашки с домиком

Количество участников: от 4 человек

Что нужно для игры: нарисованные два круга на земле (домики)

На краях игровой площадки нарисованы два круга (домика). Играющие, убегая от «пятнашки», могут прятаться в домики. Пойманный вне домика ребенок сам становится «пятнашкой».

Пятнашки — «зайки»

Когда «пятнашка» догоняет играющего, тот должен попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя поймать.

Круговые пятнашки

Количество участников: от 6 человек

Что нужно для игры: мелки или палочки для рисования кружков «домиков».

Участники игры становятся по кругу, каждый отмечает свое место кружком. Двое играющих стоят за кругом на небольшом расстоянии друг от друга. Один из них — «пятнашка». Он догоняет второго. Если убегающий ребенок видит, что «пятнашка» догоняет его, он может воспользоваться помощью друзей — называет имя какого-нибудь ребенка и занимает его место. Названный по имени ребенок должен убежать от «пятнашки». Освободившийся кружок может занять и «пятнашка». Тогда «пятнашкой» становится тот, кто остался без места. По правилам игры бегать через круг не разрешается. Игроку, убегающему от «пятнашки», можно пробежать не более одного круга. Потом обязательно нужно пользоваться помощью друзей. Игра будет веселее и динамичнее, если убегающие будут быстро меняться местами.

Игры с мячом

Количество участников: от 2 человек

Что нужно для игры: мяч среднего размера.

Играющий, отбивая мяч рукой об пол, произносит: «Я знаю 5 имен девочек — ...».

Не допускается повтора, если игрок ошибся, мяч переходит к другому игроку. Когда играют командой, то побеждает та команда, которая допустила наименьшее количество ошибок.

Каждая команда выполняет одинаковое задание и слова не должны повторяться. Например: 1-я команда: назвать пять видов деревьев (береза, осина, ель, дуб, каштан); 2-я команда: назвать еще пять видов деревьев, не забывая отстукивать мячом об пол.

Не пропусти мяч

Количество участников: от 10 и более.

Что нужно для игры: мяч футбольный.

Игроки становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Роль водящего заключается в том, чтобы выбить мяч из круга. Играющие, образовавшие круг, должны отбить мяч в центр водящему. Их задача — не выпустить мяч из круга. Разнимать руки нельзя. Не разрешается выходить за черту ни водящему, ни стоящим в круге. Если мяч, посланный из круга водящим, пролетит над руками или над головой играющих, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит из круга между ног играющих, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

Игры в плохую погоду

Сочинение историй

Цель этой игры — снятие страхов.

Из группы детей выбирается ребенок, который сочинил историю (на любой сюжет, по желанию ребенка), другие дети — «зрители». Ребенок рассказывает свою историю. Затем ее продолжает ведущий, который вводит повествование более «здоровые» и гармоничные способы адаптации и разрешения конфликтов, нежели те, что изложены ребенком.

Затем ребенку предлагается продолжить историю, потом — опять ведущий и т.п. Игру можно модифицировать следующим образом. Все дети садятся в круг. Ведущий произносит первое предложение: «Маша пошла в школу». По часовой стрелке второй ребенок называет свое предложение, продолжая ведущего, третий — третье и т.п. В итоге должен получиться общий коллективный рассказ про то, как Маша пошла в школу.

Ну-ка, отгадай

Цель этой игры — развитие мышления и речи.

Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только «да» или «нет».

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: «Оно живое?» Первый ребенок из первой подгруппы отвечает «Да». Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: «Я его видел?» Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да» и т.д. После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Замечания по игре:

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: «Оно живое (или мертвое)?»; «Оно находится в доме?»; «Оно находится на улице?»; «Это животное?»; «Это — человек?» и т.д.

2. Если в течение 8—10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучили.

3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

Картинки-загадки

Цель игры — развитие мышления и речи.

Из группы детей выбирается водящий, остальные садятся на стулья; они должны отгадывать.

Учитель держит большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим ведущим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Парные картинки

Цель игры — развитие мыслительной операции анализа и синтеза (составления).

Используются картинки из 2-х наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если от-

вет правильный, обе картинки откладывают в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того, как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

В целом происходит 4 смены ролей соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

Определим игрушку

1-й вариант

Цель игры — развитие смысловой памяти и мышления.

Каждый ребенок приносит на игру какую-либо игрушку. Из группы выбирается один ведущий. На 3—5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и игрушка — игровой персонаж, представлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его названием местоимением «он» или «она». История рассказывается в течение 3—5 минут. Ведущий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

2-й вариант

Выбирается один водящий, который выходит на 2—3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать «загадку». Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка «зайка». Ребенок прыгает, «грызет морковку» и т.д.

Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят: «Правильно!» или «Неправильно!» Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать «загадку». Если ответ неправильный, показать «загадку» предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

Лишняя игрушка

Цель этой игры — развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.

Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2—3 мин выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть «из одного класса», а третья — из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посоветовавшись, берет «лишнюю игрушку» — ту, которая, по их мнению, «не подходит». Так, в данном примере «лишняя игрушка» — это мячик (кукла и зайка — живые, а мячик — нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4—5, но не более 7-ми. Кроме этого, игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться «лишняя картинка»).

Перечисли предметы

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию «Я иду гулять», тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1—2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе.

После каждого правильного ответа группа говорит: «Правильно!», после неправильного — «Неправильно!» Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

Сочини предложение

Цель игры — развитие мышления и фантазии.

Ведущий предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом и каждый ребенок по очереди придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов.

Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Замечания к игре:

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им 3 слова для составления предложений.

Противоположность

Цели игры — развитие мышления и речи.

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача игры состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы); «вода» (вода — это наполнитель, а чашка — это форма) и т.д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Определения

Цель игры — развитие мыслительных ассоциативных связей.

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы «переходным мостиком» между ними.

Каждый ребенок отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, дается два слова: «гусь» и «дерево». «Переходными мостиками» могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т.п.

Придумай загадку

Цель игры — развитие речи и мышления.

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т.д.

Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Пословицы

Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны определить свое объяснение смысла пословиц.

Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу «Тише едешь — дальше будешь» дети интерпретируют так: «Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь», «Это значит — нельзя спешить». А иногда

объяснение одной пословицы представляет собой другую: «Семь раз отмерь, один отрежь».

Баба-Яга

В центре зала очерчен круг, в нем стоит «Баба-Яга», у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

*Бабка Ежка костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала!
А потом и говорит: «У меня нога болит!»
Пошла на улицу — раздавила курицу,
Пошла на базар — раздавила самовар,
Пошла на лужайку — испугала зайку.*

Дети разбегаются, а «Баба-Яга», прыгает на одной ножке, пытается осалить детей своим помелом, не выбегая за круг. «Бабой-Ягой» становится тот, кого ведущий осалит.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Игровой материал

Загадки-шутки

1. Почему канарейка называется канарейкой? (Родом с Канарских островов)
2. Откуда родом сибирские кошки? (Из Южной Азии)
3. Какое животное всю жизнь прикреплено к одному месту? (Коралл)
4. У каких птиц крылья покрыты чешуей? (У пингвинов)
5. У кого самый длинный язык? (У муравьеда)
6. Какая птица способна переваривать металл? (Страус)
7. Что легче: пуд железа или пуд сена? (Весят одинаково)
8. Кто ходит сидя? (Шахматист)
9. Какая ветка не растет на дереве? (*Железнодорожная*)
10. На что похожа половина яблока? (*На вторую половину*)
11. Кто говорит на всех языках? (Эхо)
12. Можно ли в решете воды принести? (Можно — кусок льда)
13. Какая река самая страшная? (Тигр)

Загадки

Ты меня не назовешь
Слишком ласковой и доброй.
Никогда меня не трожь,
Я — змея, большая (Кобра)

У меня отличный слух,
Умный взгляд и тонкий нюх.
Сразу лезу с кошкой в драку,
Потому что я (Собака)

Он трубит, но не трубач,
Всеми признанный силач.
Стоя спит под пальмой он.
Догадались? Это (Слон)

Не спеши тушить пожар,
В джунглях не огонь мелькал,
Полосатая девица
Здесь охотится (Тигрица)

Может пролежать весь день
На снегу лентяй (Тюлень)

Далеко на юге где-то Он растёт зимой и летом.
Удивит собою нас
Толстокожий (Ананас)

Все о ней боксеры знают
С ней удар свой развивают.
Хоть она и неуклюжа,
Но на фрукт похожа (Груша)

Замечательный цветок,
Словно яркий огонек.
Пышный, важный, словно пан,
Нежный, бархатный (Тюльпан)

Словно юбочки на сборке
Твои листики в оборках,
А за складочкой — смотри,
Витаминочки внутри!
Каждый будет очень рад
Съесть зелененький (Салат)

Только снег сойдет весной,
Ты киваешь головой!
Первой зелени подружка —
Раскудрявая (Петрушка)

Частушки

В огороде мы копали,
Червяков в земле нашли,
Так дечонок напугали,
Что они совсем ушли!

Ой, держите, ой, пропала,
Надломилась ветка...
Это с яблони упала
Иванова Светка!

Бестолковых не бывает
Ни мальчишек, ни девчат,

За пятерками ребята
Даже в очередь стоят!

С горки ехала Иришка
Самой быстрою была;
Ира даже свои лыжи
По пути обогнала!

Я учил сестренку Машу:
«Нужно ложкой кушать кашу!»
Эх! Напрасно научил —
Ложкой по лбу получил.

В классе есть два близнеца,
Одинаковы с лица.
У доски один сперва,
С дневниками — сразу два.

Трень-брень-дребедень!
Выступал бы целый день!
Мне учиться неохота,
А частушки петь не лень!

Скороговорки

Баркас приехал в порт Мадрас.
Матрос принес на борт матрас.
В порту Мадрас матрас матроса
Порвали в драке альбатросы.

В Кабардино-Балкарии валокордин из Болгарии.

Триста тридцать три коробки,
А в коробке по три пробки.

Принц принцессу пригласил прогуляться по проспекту

Снова грека через реку перебраться захотел,
Краб, притихший, словно рыба, под корягою сидел.

Глупый грека руку в реку сунул, не подумавши.
Цапнул краб за руку греку, насмеялся от души.

Полосатые паласы
Полоскала дочка Власа.
Полоскала, полоскала —
Полосатой речка стала.

Ящерка на ялике
Яблоки на ярмарку
В ящике везла.

Собирала Маргарита маргаритки на горе,
Растеряла Маргарита маргаритки на траве.

Были галчата в гостях у волчат.
Были волчата в гостях у галчат.
Нынче волчата галдят, как галчата,
И, как волчата, галчата молчат.

В огороде рос горох,
А за речкой — гречка.
Старый наш козел Енох
В огороде рвал горох,
Гречку рвал за речкой.

Дразнилки детских поэтов

Джованнини-Потеряй

Дж. Родари (пер. Я. Аким)

Джованнини-Потеряй
Потерял в пути трамвай,
Потерял в ненастье голос,
Потерял последний волос,
Потерял он аппетит
(Пусть нашедший возвратит),
Потерял чужой вопрос

И коробку папирос,
Зонтик потерял и палку,
Голову (пустой не жалко),
Потерял на небе луч,
От своей калитки ключ,
Кошку,
Адрес новоселья...
Но не потерял веселья!

Робин Бобин Барабек

К. Чуковский (англ. фольклор)

Робин Бобин Барабек
Скушал сорок человек,
И корову, и быка,
И кривого мясника,
И телегу, и дугу,
И метлу, и кочергу,
Скушал церковь, скушал дом,
И кузницу с кузнецом,
А потом и говорит:
«У меня живот болит!»

Лежебока

Э. Мошковская

Горько живет Лежебока —
Кровать Лежебоке
Высока.
Полы от кровати
Далеко.
Слезать Лежебоке —
Морока!..
Вот и лежит Лежебока.
Спит Лежебока
Без срока.
Уж отлежал
Оба бока...
Спит и вздыхает
Глубоко:
— Кабы еще бы
Два бока!..

Дразнилка

С. Маршак

Ходит, ходит Попрошайка.

Просит, просит:

Дай-ка,

Дай-ка,

Дай кусочек пирожка,

Дай глоточек молока,

Полкотлетки,

Полсосиски,

Полконфетки,

Полредиски,

Полрезинки,

Пол-линейки,

Полкартинки,

Полкопейки.

Сто одежек

А. Барто

Лиф на байке,

Три фуфайки,

На подкладке

Платьице.

Шарф на шее,

Шаль большая,

Что за шарик

Катится?

Сто одежек,

Сто застежек.

Слова вымолвить

Не может.

«Так меня

Закутали,

Что я не знаю,

Тут ли я?»

Девочка-ревушка

А. Барто

Что за вой?

Что за рев?

Там не стадо ли коров?
Нет, там не коровушка —
Это Ганя-ревушка
Плачет,
Заливается,
Платьем утирается...
Уу-уу-у!..
Вышла рева на крыльцо,
Рева сморщила лицо:
— Никуда я не пойду!
Мне не нравится в саду,
Уу-уу-у!..
Вот вернулась
Ганя в дом,
Слезы катятся ручьем:
— Ой, пойду обратно!
Дома неприятно!
Оо-оо-о!..
Дали Гане молока.
— Эта кружка велика!
В этой не могу я!
Дайте мне другую!
Уу-уу-у!..
Дали ревушке в другой,
Рева топнула ногой:
— В этой не желаю!
Лучше дайте чаю!
Аа-аа-а!..
Уложили Ганю спать,
Плачет ревушка опять:
— Ой, не буду спать я!
Ой, наденьте платье!
Уу-уу-у!..
Тут сбежался народ,
Чтоб узнать: кто ревет?
Кто все время плачет?
Что все это значит?
Видят — девочка стоит,
Очень странная на вид:
Нос распух, что свекла,
Платье все промокло.

Оо-оо-о!..

Уу-уу-у!..

— Что ты плачешь, ревушка,

Ревушка-коровушка?

На тебе от сырости

Плесень может вырасти.

Рыжий

Э. Успенский

Если мальчик конопат,

Разве мальчик виноват,

Что родился рыжим, конопатым?

Но, однако, с малых лет

Пареньку прохода нет,

И кричат ехидные ребята:

— Рыжий! Рыжий! Конопатый!

Убил дедушку лопатой!

— А он дедушку не бил,

А он дедушку любил.

Вот он к деду.

Ну а дед

Говорит ему в ответ:

— У меня ведь тоже конопушки!

Если выйду я во двор,

Самому мне до сих пор

Вслед кричат ехидные старушки:

«Рыжий! Рыжий! Конопатый!

Убил дедушку лопатой!»

А я дедушку не бил,

А я дедушку любил!

В небе солнышко горит

И мальчишке говорит:

— Я ведь тоже рыжим уродилось!

Я ведь, если захочу,

Всех подряд раззолочу.

Ну-ка посмотри, что получилось!

Рыжий папа!

Рыжий дед!

Рыжим стал весь белый свет!

Рыжий! Рыжий! Конопатый!

Убил дедушку лопатой!..

А если каждый конопат,
Где на всех набрать лопат?!

Считалки

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел зайчик погулять,
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик убежал!

Раз, два, три, четыре!
Жили мышки на квартире;
Чай пили, чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить —
Тому и водить!

Я куплю себе дуду
И по улице пойду,
Громче, дудочка, дуди:
Мы играем, ты води.

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи — тебе водить.

Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в воду угодила

Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы,
Мы играем — водишь ты!

Скок-поскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек.
В барабан он громко бьет,
В чехарду играть зовет.

Тики-тики
Тики-таки
Ходят в нашей
Речке раки,
Ходят задом
Наперед!
Ищут раки
В речке брод!
Стали раки
ВОДУ ПИТЬ!
ВЫХОДИ!
Тебе водить! (Г. Лагздынь)

Суп варили Тобики,
Помогали Бобики,
Прибежали кошки,
Приносили плошки!
Стали кошки
Плошки мыть,
Выходи,
Тебе водить! (Г. Лагздынь)

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
На диване ехал слон.
Кто не верит — выйди вон!

Физкультминутки

Упражнения для формирования правильной осанки

У меня спина прямая

У меня спина прямая,

(Ходьба на месте, руки за спину.)

Я наклонов не боюсь:

(Наклон вперед.)

Выпрямляюсь, прогибаюсь,

(Наклон назад, выпрямиться.) Поворачиваюсь.

(Повороты туловища.)

Раз, два, три, четыре.

Три, четыре, раз, два.

(Наклон вперед и выпрямиться.)

Я хожу с осанкой гордой.

(Повороты туловища.)

Прямо голову держу,

(Наклон вперед и выпрямиться.)

Никуда я не спешу.

(Ходьба на месте, руки за спину.)

Раз, два, три, четыре,

(Повороты туловища.)

Три, четыре, раз, два.

(Ходьба на месте, руки за спину.)

Я могу и поклониться.

(Поклон и выпрямиться.)

И присесть, и наклониться,

(Присед, наклон вперед.)

Повернись туда-сюда!

(Повороты туловища направо-налево.) Ох, прямешенька спина!

(Наклон вперед и выпрямиться.)

Раз, два, три, четыре.

(Повороты туловища.)

Три, четыре, раз, два.

Наклоняемся с хлопком

Наклоняемся с хлопком.

И с хлопком потом встаем.

Вниз и вверх, вниз и вверх.

Ну-ка, хлопни громче всех!

(Наклониться и хлопнуть в ладоши внизу, распрямиться — хлопнуть над головой.)

На одной ноге мы скачем.

Как упругий звонкий мячик.

На другой поскачем тоже.

Очень долго прыгать можем.

(Прыжки на одной ножке.)

Головой вращаем плавно.

Смотрим влево, смотрим вправо

(Поворот головы вправо и влево.)

И пройдемся мы немного.

(Ходьба на месте.)

И вернемся вновь к уроку.

(Дети садятся за парты.)

Мы старались, мы учились

Мы старались, мы учились

И немного утомились.

Сделать мы теперь должны

Упражнение для спины.

(Вращение корпусом вправо и влево.)

Мы работаем руками.

Мы летим под облаками.

Руки вниз и руки вверх.

Кто летит быстрее всех?

(Дети имитируют движения крыльев.)

Чтобы ноги не болели.

Раз — присели, два — присели.

Три. Четыре. Пять и шесть.

Семь и восемь. Девять, десять.

(Приседания.)

Рядом с партою идем,

(Ходьба на месте.)

И садимся мы потом.

(Дети садятся за парты.)

Все ребята дружно встали

Все ребята дружно встали

(Выпрямиться)

И на месте зашагали.

(Ходьба на месте.)

На носочках потянулись.
(Прогнуться назад, руки положить за голову.)
 Как пружинки мы присели
(Присесть.)
 И тихонько разом сели.
(Выпрямиться и сесть.)

Для начала мы с тобой

Для начала мы с тобой
 Крутим только головой.
(Вращения головой.)
 Корпусом вращаем тоже.
 Это мы, конечно, сможем.
(Повороты вправо и влево.)
 Напоследок потянулись
 Вверх и в стороны.
 Прогнулись.
(Потягивания вверх и в стороны.)
 От разминки покраснелись
 И за парты снова сели.
(Дети садятся за парты.)

Совушка-сова

Совушка-сова
 Совушка-сова
 Большая голова
 На пеньке сидит,
 Головой вертит,
 Во все стороны глядит,
 Да к-а-ак
 Полетит! *(руки ребенок поднимает вверх)*

Ча-ча-ча

Ча-ча-ча *(три хлопка по бедрам)*
 Печка очень горяча *(4 прыжка на двух ногах)*
 Чи-чи-чи *(три хлопка над головой)*
 Печет печка калачи *(4 приседания)*
 Чу, чу, чу *(три хлопка за спиной)*
 Будет всем по калачу *(4 прыжка на месте)*
 Чо, чо, чо *(три хлопка перед собой)*
 Осторожно, горячо *(ходьба на месте).*

Мы ладонь к глазам приставим

Мы ладонь к глазам приставим,
 Ноги крепкие расставим,
 Поворачиваясь вправо,
 Оглядимся величаво.
 И налево надо тоже
 Поглядеть из-под ладошек,
 И — направо! И еще
 Через левое плечо!

Текст стихотворения сопровождается движениями учителя и ученика

Ветер дышит

Ветер дышит, дышит
 И деревья все колышет,
 Ветер тише, тише,
 А деревья выше, выше.
 Сядем тише, тише.

Руки вверх — глубокий вдох. Затем — в стороны, взмах кистями. Снова вверх — глубокий вдох. И вниз, продолжительный выдох. Дети садятся за парты.

Меж еловых мягких лап

Дети поглаживают подушечками пальцев поверхность стола и говорят:

Меж еловых мягких лап (стучат пальцами по столу)
 Дождик кап-кап-кап (поочередно всеми пальцами раскрытых кистей)
 Где сучек давно засох,
 Серый мох-мох-мох. (Поднимают руки над столом, сжимают-разжимают кулаки)
 Где листок к листку прилип,
 Вырос гриб, гриб, гриб (Указательным пальцем правой руки касаются поочередно всех пальцев левой руки)
 Кто нашел его друзья? (Сжав все пальцы левой руки, кроме мизинца, показывают его)
 Это я, я, я!

Тематические физкультминутки

Пример физминутки обучающего характера для уроков окружающего мира.

Игра «Деревья, кустарники, травы» направлена, главным образом, на улучшение переключаемости и концентрации внимания младших школьников, может быть использована как физминутка при изучении

темы «Какие бывают растения?» во втором классе для закрепления знаний о классификации жизненных форм растений.

Правила: при назывании дерева дети вытягивают руки вверх, встают на цыпочки, чтобы,

Показать, какие деревья высокие, кустарник — руки разводятся в стороны (кусты широкие), травы — присаживаются на корточки (травы низкие). По ходу игры ведущий (учитель) может вставлять названия грибов и животных, не предупреждая, тогда дети не должны выполнять никаких действий, стоят свободно. Можно менять скорость игры — от медленной, до быстрой. Первые действия ведущий выполняет вместе с учениками.

Исходное положение — стоя у парты.

Колокольчик, осина, тополь, малина, кедр, астра, огурец.

Липа, дуб, комар, береза, василек, сокол, ландыш, ясень, клевер... ..

По аналогии можно проводить подобные физминутки и на других уроках, требующих

Классификации объектов и явлений. («Какие бывают животные?», «Какой бывает транспорт?», «Плავает-летает», «Во саду ли в огороде» и т.д.

Классики об игре

«Результатом игры является то, как осуществляется взятая ребенком на себя роль». (Д.Б. Эльконин)

«Человек — игрушка Бога. Этому-то и надо следовать. Надо жить, играя». (Платон)

«Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других. После тяжелого трудового дня взрослые с удовольствием принимали участие в играх детей, обучая их, как надо развлекаться и отдыхать». (А.А. Таран)

«Преимущество игры — это проворность тела, душевное спокойствие, порядок, в ней находит себе применение остроумие, честность, побеждают хорошими качествами и никогда лезть». (Я.А. Коменский)

«Всякая игра без правил есть лестница без перил». (Л.С. Сухоруков)

«Игра — окно в мир взрослой жизни». (Ж. Фабру)

«В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношении к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и игре». (Л.С. Выготский)

«Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка». (И.М. Сеченов)

«Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя». (Й. Хейзинга)

ЛИТЕРАТУРА

- Абраменкова В. Во что играют наши дети? Игрушка и антиигрушка. — М., 2006.
- Антонова О.В. Веселые прогулки / Авт. сост. О.В. Антонова, Н.В. Коскова, Е.М. Юрченко. — Новосибирск : Сиб. унив. изд-во, 2008.
- Антонова Ю.А. Лучшие спортивные игры для детей и родителей. — М. : ООО «ИД РИПОЛ классик», ООО Издательство «ДОМ. XXI век», 2006.
- Бабаева Т.И. У школьного порога. — М., 1993.
- Бабкина Н.В. Развивающие игры с элементами логики. — М. : Воронеж, 1998.
- Беженова М.А. Веселая грамматика. — Д. : Сталкер, 1998.
- Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. — Кемерово, 1992.
- Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. — М., 2000.
- Буске М.М. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться? // Перспективы. 1987. № 4. С. 85—96.
- Вергепес П.И., Матвеева Л.А., Раев А.И. Младший школьник : Помоги ему учиться. — СПб, 2000.
- Веселые каникулы. Сборник. — М. : ЗАО РИФМЭ, 1998.
- Волина В. Игры в рифмы. — СПб, 1997. 222 с.
- Воспитание и развитие личности в социуме / Отв. за выпуск Л.Г. Нещерет. — Нижний Новгород : Педагогические технологии. Арабеск, 2000.
- Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. № 6. 1996.
- Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу — с игрой : Кн. для учителя. — М. : Просвещение, 1991.
- Гроос К. Душевная жизнь ребенка. — Киев, 1996.
- Забрамная С.Д. Ваш ребенок учится во вспомогательной школе. — М., 1993.
- Зак А.З. Методы развития интеллектуальных способностей у детей 9 лет. — М., 1996.
- Занько С.Ф. Игра и ученье. — М., 1992.
- Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрусинского. 1991.
- Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра // Введение в активные методы обучения. — М., 1998.
- Казанский О.А. Игры в самих себя. — М., 1995.
- Козлова С.А. Мой мир : Приобщение ребенка к социальному миру. — М., 2000.
- Коротаева Е. Хочу, могу, умею! — М. : Высшая школа, 1989. 320 с.
- Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Воспитательная работа в современной школе. Воспитание : От формирования к развитию. — М. ; Ростов-на-Дону, 2000.
- Лаврова С. Русские игрушки, игры, забавы. — М., 2007.
- Лэндрет Г.Л. Игровая терапия : Искусство отношений. — М., 1994.

- Любимые детские игры (для занятий с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста). Сост. Гришина Г.Н. — М. : ТЦ «Сфера». 1999.
- Ляшко Т.В., Сеницына Е.Л. Через игру — к творчеству. — Обнинск, 1994.
- Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня. — М. : Просвещение, 1983.
- Миняева С.А. Подвижные игры дома и на улице. От 2 до 14 лет. — М. : Айрис-пресс, 2007.
- Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М., 1990.
- Мишуркова В. Игротека — новое явление // Перспектива. № 4. 1987. С. 114—123.
- Москаленко О. Физкультминутки в начальной школе. — М. : Граф-пресс, 2004.
- Музейная педагогика. Из опыта методической работы / Под ред. А.Н. Морозовой. — М., 2006.
- Музейное дело России / Под ред. М.Е. Каулен. — М., 2005.
- Новоторцева Н.В. Развитие речи детей. — Ярославль : ТОО «Гринго», 1995.
- Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе. — М., 1998.
- Панкратова Т.Н. Занятия и сценарии с элементами музейной педагогики для младших школьников. Учебно-методическое пособие. — М., 2002.
- Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры. — М., 1996.
- Самоукина Н.В. Игры, в которые играют. — Дубна, 2000.
- Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. — М., 1998.
- Спортивные праздники и мероприятия в школе. Спортивные и подвижные игры / авт.-сост. М.В. Видякин. — Волгоград : Учитель, 2007.
- Тихонова А. Дошкольнику о музейной культуре. — М., 2006.
- Толковый словарь русского языка. Т. 1. М., 1935. С. 1128—1129.
- Черенкова Е.Ф. Зимние праздники и игры для детей. — М. : ИКТЦ «ЛАДА», 2006.
- Шашина В.П. Веселые игры для детских вечеринок: настольные, подвижные, интеллектуальные / авт.-сост. В.П. Шашина. — Ростов н/Д. : Феникс, 2006.
- Шацкий С.Т. Педагогические сочинения в 4 томах : Т. 2. — М., 1964.
- Шилова К.А. Занимательная педагогика. Выпуск 1. — М., 1998.
- Шмаков С.А. Ее величество игра. — М., 1992.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. — М., 1978.