

Проект

**Тема: Психологический материал для
социальных практик гимназистов**

Проектная группа:

Руководитель:

Заяфарова Полина

Участники:

Стукачева Вероника

Меркулова Анастасия

Баранова Дарья

Ефремова Екатерина

Консультант:

Смирнова Ольга Михайловна

Москва 2009

Содержание

Введение	3
1. Психологические игры. Их применение и воздействие.....	4
2. Сценарий занятия перед выездными весенними практиками	
3. Психологический материал для социальных практик гимназистов	5
1. Знакомство, сплочение группы.....	5
2. Игры в дороге.....	12
3. Игры в помещении.....	19
4. Активные игры на воздухе.....	24
5. Творческие игры	28
6. Активизирующие игры.....	34
7. Формы вечернего сбора «Семьи».....	36
Список литературы	

Введение

Актуальность: В педагогической гимназии проблемы сплоченности группы, организации свободного времени подшефных участников группы особо остро стоит как в течение учебного процесса, так и во время социальных практик (выездов).

Вид проекта по доминирующей деятельности:

- практико-ориентированный,
- продукто-ориентированный.

Предметно-содержательная область проекта: социально-психологическая.

Год реализации проекта: 2009

Проблема проекта: отсутствие методического обеспечения социальных практик.

Цель проекта: Психологическое обеспечение социальных практик.

Задачи проекта:

1.Поиск и анализ игр и заданий в различных сборниках, учебниках, энциклопедиях, сайтах.

2.Сортировка проанализированных игр и заданий.

3.Составление сценария для предварительного занятия.

1. Групповая сплочённость. Психологические игры

Групповая сплочённость— один из процессов групповой динамики, характеризующий степень приверженности к группе ее членов. В качестве конкретных показателей групповой сплоченности, как правило, рассматриваются: 1) уровень взаимной симпатии в межличностных отношениях — чем большее количество членов группы нравятся друг другу, тем выше ее сплоченность; 2) степень привлекательности (полезности) группы для ее членов — чем больше число тех людей, кто удовлетворен своим пребыванием в группе, то есть тех, для кого субъективная ценность приобретаемых благодаря группе преимуществ превосходит значимость затрачиваемых усилий, тем выше сила ее притяжения, а следовательно, и сплоченность.

Сегодня психологическая игра - без преувеличения,- самый популярный вид психологической работы как с детьми, так и со взрослыми. Существует множество подходов к пониманию психологической игры, ее назначения и использования. Игрой называют психологический прием, с помощью которого можно настроить детей на работу в группе, структурированное действие по правилам, большое и сложное ролевое действие и многое другое. То есть видов игр множество и между ними существуют значительные различия.

Есть несколько жанров психологической игры: "большая" психологическая игра - это целостное, законченное действие, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительно по времени. Это - "маленькая жизнь", которая проживается каждым участником. Она позволяет им получить опыт, ценный и для их настоящей, "всамделишной" жизни, приобрести новые знания и навыки. "Большая игра" принципиально отличается от других видов игры, тем, что для своих участников она выступает как деятельность.

Педагоги активно используют игру в качестве приема, позволяющего им решать педагогические, прежде всего учебные, задачи. Ожидая повышенный интерес детей к содержанию урока, повышения их активности, переключения внимания или отдыха, ведущие обучения используют различные игровые приемы.

В большинстве случаев игровой прием в работе психолога выполняет подсобную функцию средства, надежного и проверенного, осуществления какой-то деятельности психолога. И иногда игра становится деятельностью.

Большинство людей в любом возрасте любят игры, потому что игра - это целостное состояние души. Игра (хорошо продуманная) захватывает человека целиком. Это единства мыслей, чувств и движения.

Для определенной категории детей за желанием играть стоит потребность в сильных и целостных эмоциональных переживаниях. Особенно это характерно для младших школьников, пятиклассников. Игры представляют им возможность эмоционально отреагировать на различные

волнения и трудности, построить на уровне чувств отношения с окружающими, научиться контролировать свой внутренний мир.

Для другой группы людей (в основном для школьников 11-14 лет) игры являются безопасным "как бы" пространством построения отношений с окружающими людьми. В этом возрасте дети настолько же охотно играют, насколько не любят обсуждения после игры.

Наконец, для старших школьников характерно восприятие игры как психологической возможности понять себя и других, увидеть и почувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны (М.Р. Битянова, 2009).

1. Сценарий для предварительного командообразующего занятия для «семей»

Дата проведения: конец февраля 2010 года

Место проведения: актовый зал гимназии

Кол-во участников: от 40 до 120

Возраст: 5-7, 9-11 классы (от 10 до 18)

Цель: знакомство участников разновозрастных групп (семей), формирование первого опыта сотрудничества

Проблемы: 1) Конфликт лидерских качеств

2) Неактивное поведение

3) Личная зажатость

4) Межвозрастной конфликт

5) Межполовой конфликт

План посадки:

Оборудование, материалы: канцелярские товары, воздушные шары, старая одежда, картон, клейкие картинки елочных игрушек, маленькие картонные елочки.

Время проведения: 1,5 часа

Ход занятия: 1) Сбор участников в зале

2) Логические задания

3) Творческие задания

4) Задания на взаимодействие детей разных возрастных групп

1) «Наряди елку»

Имеется нарисованная на картоне елка, которую нужно украсить к празднику. Перед каждой из двух команд на некотором расстоянии находится елочка. Участнику завязывают глаза, выдается игрушка, и, направляемый коллегами по команде, он должен дойти до елочки и приклеить игрушку. Кто успеет приклеить больше игрушек и, главное, красивее нарядить елочку, побеждает.

2) «Шоппинг»

Выбирается один участник из команды, который становится на некоторое расстояние от команды.

Рядом с ним стоит корзина с одеждой. Остальные участники по очереди подбегают к «манекену», берут из корзины одну из вещей и надевают ее на участника. Побеждает та команда, которая наденет все вещи на «манекен» быстрее всех.

3) «Спасение полярников»

Участники превращаются в полярников, оказавшихся на льдине в океане.

Что бы добраться от другого берега, каждой команде в помощь дается еще одна льдинка, 1*1 метр. Перемещаясь по ним, команда должна первой добраться до берега. 1 родитель и трое детей от каждой команды. За пределы картонки заступать нельзя.

4) «Мегоснеговик»

Цель команд лепить снеговиков из воздушных шаров.

Выигрывает та команда, чей снеговик окажется выше.

На испытание дается 2 минуты. Кол-во не надутых шариков для каждой команды 10 штук, катушки ниток.

3. Психологический материал для социальных практик гимназистов

На начальном этапе работы над сборником подразумевалось разделение игр на области воздействия (игры для сплочения, активизации, знакомства в новой группе и т.д.). Но каждая игра может задействовать не только одну область, а несколько. Поэтому в составленном сборнике игры распределены по рубрикам на основании тех этапов или условий социальных практик, в которых будет удобнее и целесообразнее всего эти игры проводить. Читателям нашего сборника следует понимать, что разделение игр по разделам условно, и использовать их можно в любых ситуациях, подходящих с точки зрения ведущих.

Структура сборника:

1. Знакомство, сплочение группы

Для этого раздела подбирались игры, акцентирующие внимание каждого участника группы на отличительные черты других участников, что помогает запомнить друг друга, для снятия напряжения между малознакомыми людьми. Эти игры можно использовать на начальном этапе социальных практик, когда участники еще не готовы сотрудничать.

2. Игры в дороге

Для этого раздела подбирались малоподвижные занимательные игры, т. к. подразумевалось их проведение в транспорте. Эти игры необходимы ведущим в ситуациях, когда детей нечем занять, и они начинают шуметь и баловаться. Примеры игр в дороге: Мафия, Контакт, ДаНетка... Все эти игры можно использовать не только в транспорте, но и в любом другом подходящем помещении.

3. Игры в помещении

Для этого раздела подбирались подвижные или сидячие игры, которые было бы удобно проводить в помещении. Они отличаются от предлагаемых игр в дороге в первую очередь необходимостью закрытого пространства или специального технического оснащения. Эти игры могут быть проведены в какие-либо свободные от общих мероприятий и подготовки к ним часы.

4. Активные игры на воздухе

Для этих игр необходимо открытое пространство, т. к. игры подвижные. Они востребованы на каких-либо сборах для гиперактивных

детей, либо для смешанных групп с жесткой «иерархией». Они снимают напряжение и возвращают дух соревновательности. Подвижные игры подобраны таким образом, чтобы для их проведения не требовалось большого количества инвентаря, подходящие по возрасту.

5. Творческие игры

Для этого раздела подбирались игры, акцентирующие внимание на каких-либо творческих действиях (рисование, музыка, актерское мастерство и т.д.). Эти игры могут понадобиться для организации работы участников группы, если им кажется скучным то или иное действие. Или для свободных часов, когда можно подготовить ребят к предстоящей им творческой деятельности.

6. Активизирующие игры

Для этого раздела подбирались игры с уклоном на повышение внимания и физической активности. Они необходимы в любое время дня в любом помещении при упадке заинтересованности и активности, «боевого» настроения участников группы. Не рекомендуется проводить активизирующие игры не задолго до сна

Критерии подбора и систематизации игр:

- Соответствие возможностям и интересам подростков
- Подходящий уровень сложности
- Акцент игры на помощь в сопровождении группы по этапам социальной практики
- Незначительная продолжительность по времени.

Сборник психологических игр для социальных практик ГОУ гимназии №1505 города Москвы

1. Знакомство, сплочение группы

Кто это?

Возраст участников: 6-11 лет.

Оборудование и материалы: листы бумаги, ручки.

После нескольких встреч можно проверить насколько ребята узнали друг друга. Раздайте каждому листок бумаги и попросите каждого написать о себе 4 вещи, о которых немногие знают. Например:

- У меня есть собака и попугай.
- Я люблю играть в шахматы.
- Я очень хочу купить компьютер.
- Я собираюсь стать агрономом.

Попросите их подписать эти листочки и сдать. После этого вы раздаете всем чистые листы, пронумерованные по количеству людей в группе, и по порядку зачитываете то, что каждый написал. И спрашиваете: "Кто это?" Каждый должен написать свое предположение. В конце вы говорите правильные ответы, и выигрывает тот, у кого больше правильных ответов (<http://summercamp.ru/>).

Слон, жираф и крокодил

Возраст участников: 7-15 лет.

Цель: развитие внимания, преодоление импульсивности. Игра может быть использована в коррекционной работе с гиперактивными детьми.

Вариант 1

Когда ведущий говорит: «слон», все должны широко развести руки в стороны, изображая большого слона. Когда ведущий говорит: «крокодил», все хлопают рукой об руку, изображая пасть крокодила. Когда ведущий говорит: «жираф», все вытягивают руку вверх, изображая шею жирафа. В ходе игры ведущий называет одно животное, а сам, чтобы запутать детей, показывает другое.

Вариант 2

Все желающие разбиваются на команды по 3 человека. Ведущий называет одно из животных: слон, жираф или крокодил. Человек, а также два его соседа должны показать это животное. Каждое животное состоит из 3-х деталей. Так у слона есть туловище и хобот (показывает стоящий посередине) и уши (показывают крайние). У жирафа – туловище; шея и голова; рожки. У крокодила – лежащее (упор руками) тело; пасть; зубчики на спине.

Кто сделал быстрее и правильно – выиграл раунд.

Скажи, кто твой друг

Возраст участников: 6-11 лет.

Игра для команд. Дается задание - в течение дня (срок можно менять) узнать о каждом члене команды как можно больше. Далее, на вечернем сборе «семьи» задаются вопросы (совершенно различные, но их надо заранее продумать) о разных членах команды. "Исследуемый" отходит в сторону и не слышит ответов. Затем он возвращается и отвечает на те же самые вопросы. Побеждает тот, у кого наибольшее количество совпадений. Для более глубокого познания каждого можно давать задание познавать не всю команду сразу, а 1 - 3 ее членов. Также удобно проводить эту игру-знакомство для более быстрого вливания в группу нового участника (<http://summercamp.ru/>).

Прошепчи имя!

Цель: Эта веселая игра помогает детям сблизиться друг с другом.

Возраст участников: 6-15 лет.

Игра кажется детям привлекательной и необычной, поскольку говорить в ней можно только шепотом. Она позволяет "задействовать" даже застенчивых детей, так как в ней можно вести себя тихо и незаметно. При этом дети наслаждаются интимностью отношений "один на один", и им становится легче воспринимать свои и чужие ошибки.

Инструкция: В помещении должно быть достаточно свободного места... Начните бродить по классу... При этом подходите к разным детям и шепчите им на ушко свое имя... (2-3 минуты.)

Теперь, пожалуйста, остановитесь... Сейчас, когда вы снова начнете бродить по классу, вам нужно будет подходить к разным детям и шептать им на ушко теперь уже не свое, а их имена. Если вы не помните чьего-то имени, то попытайтесь угадать его. Ваш партнер поправит вас, если вы ошибетесь. (2-3 минуты.)

Анализ упражнения:

- Узнал ли ты, как кого зовут?
- Чье имя тебе было труднее всего запомнить?
- Чье имя тебе нравится больше всего?
- Доволен ли ты своим собственным именем?

Когда все уже хорошо знают друг друга и "обыгрывать" имена становится неинтересно, можно использовать и другие варианты игры. Например, можно предложить: "Прошепчите другому на ушко самое прекрасное из того, что вы пережили вчера!", "Прошепчите другому на ушко, что вы делали в эти выходные!", "Прошепчите другому на ушко, чему новому вы научились!" и так далее (К. Фопель. Как научить детей сотрудничать?, 2006).

Имя и движение

Цели: Детям легче прочувствовать свою принадлежность к группе, когда они могут задействовать свое тело. Именно такая возможность и предоставляется им в этой игре. Также она помогает детям в начале знакомства запомнить имена друг друга и дает им возможность представить себя группе самым необычным и фантастическим способом.

Возраст участников: 7-13 лет.

Детям нравится, что вся группа повторяет их жесты. По мере развития игры желание постоять в центре круга и "запечатлеть" свое движение в группе становится все более сильным. На несколько мгновений каждый ребенок становится Режиссером, по воле которого действуют все остальные, включая и учителя. При этом дети не только запоминают имена друг друга,

но и получают прекрасную возможность посмеяться.

Инструкция: Сядьте в один большой общий круг. Сейчас каждый из вас будет произносить свое имя, и при этом делать какое-нибудь движение — руками, ногами, всем телом. Вся группа хором говорит имя ребенка и повторяет движение, сделанное им. После этого тот же ученик произносит свою фамилию и делает еще одно, уже другое, движение. И снова мы все вместе становимся эхом. Мы говорим хором его фамилию, и все повторяем его движение. После этого передаем ход своему соседу слева или справа. Ведущий начинает первым.

Анализ упражнения:

- Чьи имена тебе было легко запомнить?
- Чьи имена ты забывал?
- Чьи движения тебе понравились больше других?
- Знаешь ли ты, что означает твое имя или фамилия? (К. Фопель. Как научить детей сотрудничать?, 2006)

А ты кто?

Возраст участников: 7-13 лет.

1. Попросите участников собраться в круг.
2. Найдите добровольца, который возьмёт на себя роль «тренера памяти».
3. Один из участников представляется следующим образом: к имени прибавляется прилагательное, начинающееся с той же буквы. Например: «Привет, я – замечательная Полина». Желательно, чтобы прилагательные по возможности характеризовало говорящего. Потом игрок спрашивает любого члена группы: «А ты кто?»
4. Тот отвечает: «Привет, замечательная Полина, я – смешной Гоша», обращается к следующему и спрашивает: «А ты кто?» и т.д.
5. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не будет представлен группе участников (<http://summercamp.ru/>).

Давайте поздороваемся

Цель: снятие мышечного напряжения, переключение внимания.

Возраст участников: 6-14 лет.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

- 1 хлопок – здороваемся за руку;
- 2 хлопка – здороваемся плечиками;

3 хлопка – здороваемся спинами.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры (<http://summercamp.ru/>).

Угадай, о ком идёт речь

Возраст участников: 9-17 лет.

Оборудование и материалы: небольшой лист бумаги на каждого, ручка или карандаш.

1. Члены группы рассаживаются за столами так, чтобы все могли видеть друг друга.

2. Каждый участник выбирает кого-нибудь из группы и письменно фиксирует его особенности: черты лица, одежду, строение тела, характерные движения. Не следует давать никаких психологических заключений. Например: «Очень вредный, сейчас в хорошем настроении, постоянно хвастается...» Описание должно быть по возможности более точным, но не содержать указаний, которые позволили бы сразу же установить личность выбранного человека.

3. Членам группы следует работать аккуратно, чтобы никто не заметил, за кем ведется наблюдение. На составление письменного портрета отводится 6 минут.

4. Один за другим участники зачитывают заметки, а остальные каждый раз разгадывают, кто был описан (<http://summercamp.ru/>).

Правда или ложь?

Возраст участников: 10-15 лет.

Оборудование и материалы: половина листа бумаги на каждого участника, ручка или карандаш.

Подготовка. Члены группы садятся по кругу; у каждого должны быть наготове бумага и карандаши.

1. Предложите участникам написать три предложения, относящиеся лично к ним. Из этих трёх фраз две должны быть правдивыми, а одна – нет.

2. Один за другим каждый участник зачитывает свои фразы, все остальные пытаются понять, что из сказанного соответствует действительности, а что – нет. При этом все мнения должны обосновываться.

3. Посоветуйте авторам фраз не спешить со своими комментариями и внимательно выслушать догадки разных игроков (<http://summercamp.ru/>).

Эпитеты

Возраст участников: 9-18 лет.

Оборудование и материалы: листы бумаги 10x10 см на каждого, ручка или карандаш.

Подготовка. Проследите, чтобы все члены группы хорошо видели друг друга.

1. Объясните, что предлагаемая игра развивает интуицию.
2. Каждый участник подбирает и записывает три эпитета, характеризующих его личность.
3. Соберите листы бумаги и поочередно читайте записи. Игроки пытаются угадать, кто охарактеризовал себя подобным образом. При этом высказывающий соображения участник должен обосновать свою позицию, а также выслушать мнения других членов группы, которые могут соглашаться с его доводами либо опровергать их и выдвигать собственные.
4. Посоветуйте участникам не стремиться быть узнаваемыми сразу, поскольку тогда они смогут получить больше информации о том впечатлении, которое сложилось о них в группе.
5. Каждый сам волен решить, открыться ему в конце игры или остаться неузнанным.

Мы оба(6-18 лет)

Возраст участников: старше 9 лет.

Оборудование и материалы: лист бумаги на каждую пару, ручка или карандаш.

1. Игроки делятся на пары.
2. У каждой пары есть 5 минут, чтобы обнаружить и записать как можно больше общих черт. Эта работа не должна быть поверхностной. Нельзя отмечать тривиальные, очевидные сходства. Сходство должно быть найдено в ходе разговора.
3. Внесите в игру лёгкий элемент соревнования: «Мне любопытно, какая пара сможет найти больше общих черт за 5 минут». Такой подход «развяжет» игрокам языки, прогонит робость и смущение (<http://summercamp.ru/>).

Дракон, принцесса, самурай <http://som.fio.ru/>

Цель: энергетический настрой, сплочение участников группы, развитие экспрессивных способностей.

Возраст участников: 7-18 лет.

Участники разбиваются на две команды.

Инструкция: «Сейчас мы с вами разыграем этюд-соревнование. В этом этюде три действующих лица: принцесса, самурай, дракон. Принцесса

жеманно приседает придерживая руками подол юбки и издает звуки: «Хи-хи-хи-хи-хи». Самурай со звуком «Ха» делает шаг правой ногой вперед, при этом обе руки заносит над левым плечом «с мечом». Дракон угрожающе поднимает над головой обе лапы с растопыренными пальцами с угрожающим звуком «УУУ».

Каждая из групп должна выбрать одно движение и по команде ведущего участники обеих групп одновременно показывают соперникам свое движение. Почему соперникам? Потому что каждый из этих героев кого-либо побеждает: Дракон съедает принцессу, принцесса очаровывает самурая, самурай убивает дракона. Изображение одного и того же героя разными командами считается ничьей. Ошибка в показе хотя бы одного участника команды приносит победу соперникам. Ваша задача не только артистично изобразить героев, но и постараться обыграть противоположную группу. Играем до десяти побед.

Рефлексивные вопросы:

- Каким образом вы договаривались между собой о выборе героев?
- Какие факторы влияли на ваш выбор?
- Какая стратегия оказалась наиболее успешной?

Ты мне нравишься («Паутина»)

Цель: Знакомство, установление позитивных отношений в группе. Некоторые дети легко могут выражать свои эмоции, для других это — проблема. В этой игре все участники получают реальную возможность развить этот важный навык. "Паутина" представляет собой отличную метафору взаимосвязанности всех учеников класса.

Возраст участников: старше 8 лет.

Материалы: Клубок цветной шерсти.

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, все в один общий круг. Я хочу предложить вам принять участие в одной очень интересной игре. Мы все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой. Кроме того, каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим одноклассникам. Сейчас я покажу вам, как должна протекать эта игра.

Пару раз обмотайте свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатайте клубок в сторону одного из детей. Постарайтесь выбрать не самого популярного в классе ученика.

Вы видите, что я сейчас сделала. Я выбрала ученика, который должен быть следующим в "паутине". После того, как мы передали кому-то клубок, мы говорим этому ученику фразу, начинающуюся с одних и тех же слов: "Коля (Маша, Петя)! Ты мне нравишься, потому что..." Например, я говорю: "Коля! Ты мне нравишься, потому что сегодня перед началом уроков ты вежливо открыл передо мной дверь в класс". Выслушав обращенные к нему

слова, Коля обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута. После этого Коля должен подумать и решить, кому передать клубок дальше. Когда клубок окажется у следующего ученика, то Коля обращается к нему с фразой, которая начинается с тех же слов, что и моя. Например: "Яна, ты мне нравишься, потому что вчера ты помогла мне решить трудную задачу по математике". При этом вы можете говорить о том, чем вас обрадовал этот человек, что вам в нем нравится, за что вы хотели бы его поблагодарить. И так продолжается наша игра все дальше и дальше... Постарайтесь хорошо запомнить то, что вам скажут, когда будут передавать клубок.

Внимательно проследите, чтобы в ходе игры все дети получили клубок. Объясните детям, что в каждом есть что-то такое, что достойно уважения и любви. Если у некоторых детей будут сложности с произнесением начальной фразы "Ты мне нравишься, потому что...", то позвольте им заменить ее словами "Мне понравилось, как ты...".

Постепенно "паутина" будет расти и заполняться. Ребенок, получивший клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении. При этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Анализ упражнения:

- Легко ли тебе говорить приятные вещи другим детям?
- Кто тебе уже говорил что-нибудь приятное до этой игры?
- Достаточно ли дружна наша «семья»?
- Почему каждый ребенок достоин любви?
- Что-нибудь удивило тебя в этой игре? (К. Фопель. Как научить детей сотрудничать?, 2006)

2. Игры в дороге

Мафия

Возраст участников: старше 7-8 лет.

Оборудование и материалы: карты

Место игры: оптимальное - помещение, где игроки располагаются по периметру так, чтобы видеть всех остальных, на диванах, стульях и т.п. Возможное - в лесу, в купе поезда, везде, где можно играть, наблюдая остальных играющих.

Количество играющих: оптимальное - 11-15 человек (игра в 4-6 туров, считая день-ночь одним туром). Лучше нечетное количество играющих для того, чтобы избежать проблемы с равенством голосов при голосовании. Возможное: от 2 до 30. При малом количестве игроков игра быстро заканчивается, при большом из-за общего шума и разбиения на кучки обсуждающих теряет смысл.

Пример: можно играть вдвоем, раздавая три карты, из которых одна - закрытая. Игроки решают, кто из них мафия, или мафия - закрытая карта. Затем они голосуют за закрытую карту, если та честная - мафия выиграла, если мафия - мафия проиграла. Либо один из игроков убеждает другого, что он сам честный, а другой - мафия и открывает закрытую карту. Если она мафиозная - мафия выиграла.

Карты (немятые, непомеченные, с одинаковыми «рубашками»):

- "честные"- красные (буби или черви),
- "мафия" – черные (пики или крести),
- "Комиссар" - туз бубей (червей), либо король этих же мастей.

Вместо карт возможно использовать: любые мелкие предметы двух типов - монетки, пластиковые яйца из "киндер-сюрпризов", камешки на пляже (по цвету или трещинам), ракушки, небольшие листочки бумаги с написанной на них ролью...

Раздача: Один из игроков тщательно тасует карты и обходит всех остальных, выдавая карты на выбор из развернутых веером рубашкой, вверх карт, оставляя себе последнюю. Получая карту, необходимо незаметно для соседей ее посмотреть и положить в карман.

Возможен другой вариант раздачи карт: После тасования колода передается по кругу, каждый достает одну карту и передает дальше. Минус - могут упасть карты. Далее карты кладутся на стол или игрок садится на свою карту. Минус - когда карты лежат на столе, игроки их часто путают. Если на карте сидеть, она мнется и далее легко определяется.

Реакция на раздачу: Многие неопытные игроки, оказываясь мафией, проигрывают в момент раздачи, если за ними наблюдали. Неопытные и начинающие игроки, получая мафиозную карту, радуются - "не надо

определять, кто честный, а кто мафия - шлепай всех подряд". По их радости можно понять их мафиозную принадлежность. Опытные игроки не показывают радости, но часто имеют какие-либо привычки - оказываясь в мафии, начинают: качаться на стуле, потирать руки, чесать в затылке, берут что-нибудь со стола и начинают жевать.

Первая ночь: Любой из игроков (обычно один из опытных) или ведущий (он не играет) интересуется, все ли посмотрели свои карты. Далее командует: "Все закрыли глаза, наступила ночь". Все игроки, в том числе и говорящий, закрывают глаза. Этот же игрок говорит: "Мафия открыла глаза и знакомится". Игроки с черными картами открывают глаза и начинают озираться в поисках неспящих игроков. Ведущий в это время может сказать: "Считаю до 5. Раз, два, три, четыре, пять. Все. Мафия познакомилась и уснула. Наступило утро. Все проснулись".

Мафия в первую ночь: мафия обязана просыпаться в первую ночь, чтобы познакомиться. Тот, кто не проснулся, нарушает правила игры - далее при обсуждении днем члены мафии будут опираться на неверные данные. Знакомиться необходимо максимально осторожно и беззвучно.

Честные в первую ночь и последующие: Один из вариантов (для начинающих) - это сидеть как можно тише и слушать, кто и где шевелится, скрипят ли стулья, кровати, не хрустит ли чья-то шея в поисках друзей. Но это не игра на лучший слух, не возбраняется шуметь, шевелиться и даже разговаривать - объяснив: "Это я во сне...". В критических ситуациях - честных на 1-2 больше - оптимальный вариант - сидеть тихо. Не запрещено, но неприято держать соседей за руки или закрывать глаза - игра не на то, как можно показать на кого-то коленкой.

Ведущий в первую ночь: То, как ведущий говорит в эту ночь - одна из тем обсуждения на первый день. Поэтому лучше не вертеть головой из стороны в сторону и говорить одновременно - если ты в мафии. Впрочем, можно всегда сказать, что вертел головой специально.

Первый день: Игроки имеют информацию: о реакции на раздачу, как вел ведущий, что было слышно ночью, как изменилось настроение игроков за ночь. Беседа может протекать любым способом: "Только он один в очках - значит мафия". "Она всю ночь шевелилась". "Вася ночью пил чай и не облился - значит мафия". "Ведущий ночью сказал - а, мафий то 3, а я думал 4". Как честные, так и мафия, для убеждения окружающих в своей правоте могут использовать честные и нечестные аргументы, как правдивую, так и ложную информацию. В первый день легко «убиваются» начинающие игроки - мафия, обрадовавшиеся при раздаче, мафия, неудобно расположившаяся ночью и вынужденная шумно знакомиться, а также ведущий, сделавший серьезные ошибки. Опытные игроки, оказавшись в мафии вместе, после первой ночи иногда начинают весело смеяться, надеясь легко выиграть - это их и подводит. Часто убивают в первый день единым

порывом: опытный игрок долго держит руку поднятой за кого-либо, уговаривая всех убить данного товарища.

Голосование: Голосование - это процесс, когда живые играющие поднимают за кого-либо руки и держат их некоторое время (от 5 секунд и больше). Если один из игроков, поднявших руку за, опустил руку до этого времени, при этом не больше половины игроков за, то тот, за кого голосовали, остается в живых. В критических ситуациях так поступать можно, в начале игры это производит плохое впечатление. Если игрок убит - больше половины игроков держали руки за него больше 5 секунд, он не имеет никакого "последнего слова". Если же его возгласы убедят часть игроков опустить руки - то он может говорить "последнее слово", а может и не говорить. "Последнее слово" не является частью игры, это один из способов в процессе обсуждения сохранить себе жизнь. После голосования игрок по желанию открывает свою карту, всякое обсуждение заканчивается, игроки стараются запомнить, кто голосовал за и против. Если игрок честный, то те, кто его убивал - под подозрением, если мафия - то кто не голосовал. Первый убитый становится ведущим до конца игры. Если игрок был мафией - честные игроки днем должны наблюдать за ним в процессе обсуждения, так как по его реакции можно вычислить мафию.

Ночь: Ведущий объявляет: "Все заснули. Проснулась мафия (злая, коварная и т. п.) и выбирает жертву". В это время мафиозные игроки совещаются взглядами и показывают, например, пальцем, кого убить. Либо ведущий показывает по очереди на спящих, а мафия машет утвердительно головой. Мафия старается убить наиболее опытных игроков, которые могут ее вычислить, либо тех, кто очень убедительно отговаривается и тяжело убивается днем, тех, кто высказывал на нее подозрения в предыдущий день, а также комиссара. Впрочем, для интересной игры в равном составе обычно не убивают опытных игроков - так делает начинающая мафия, поэтому ее потом легко вычислить. Тот, кто высказывал подозрения, убивается не всегда - перед ночью они говорят: "Ну, все. Я вычислил мафию - это ты, ты и ты. Теперь этой ночью меня убьют". Поэтому его оставляют в живых. Оптимальный вариант - это убить комиссара. Можно также убить члена мафии (обычно в некритической ситуации), про которого все уже уверены, что он мафия, и его убьют днем точно. Ведущий ночью старается не говорить, смотря все время на мафию, чтобы ее не выдать. Игрок считается убитым ночью, если все члены мафии согласны. Ночью мафия обязана договориться об одном убитом.

Утро: Ведущий объявляет: "Мафия выбрала свою жертву. Мафия уснула. Проснулся комиссар". Просыпается комиссар и выбирает, кого проверить. Можно проверить только одного игрока. Комиссар указывает на кого-либо. Ведущий молча кивает "Да, мафия", либо машет головой: "Нет, честный". Если комиссар этой ночью убит, еще до его проверки ведущий показывает скрещенные руки - это означает, что комиссар убит. Если комиссар

показывает на игрока, а тот только что убит, то ведущий тоже показывает скрещенные руки - труп не может быть честным или мафией. Комиссар проверяет игроков, вызывающих у него наибольшие подозрения, либо абсолютно честных, чтобы было ясно, на кого опираться при обсуждении. Если игра идет с маньяком, то ни вопрос комиссара ведущий вертит пальцем у виска, показывая, что проверяемый игрок - "маньяк" (а не комиссар – идиот). День. Ведущий говорит: "Комиссар проверил. Все выяснил. Заснул. Все проснулись. И только Петя не проснулся..." Карта убитого ночью не открывается, чтобы было неизвестно, жив ли комиссар. Если комиссар убит днем, то далее ведущий пропускает утро комиссара, если ночью - тогда всегда проводит утро так, как будто комиссар жив. Во второй и все последующие дни имеется огромное количество информации: кто и когда за кого голосовал, что происходило и кого убили ночью, кто как себя вел, жив ли комиссар, если жив, то кого проверял, сколько осталось мафий. Игроки пытаются составить цепочки: "Если Миша в мафии, то кто еще? Маша и Ваня". Заподозренные составляют свои. Происходят голосования, когда игроки не набирают половины голосов. Составляются списки для голосования (устные) - типа: "Были предложены Алла, Петя, Ваня. Голосуем за Аллу" (Игры для подростков. <http://wikipedia.ru/>).

Таможня и контрабандисты

<http://www.viplager.ru>

Возраст участников: старше 7 лет.

Оборудование и материалы: какой-либо предмет для игры.

Выбранный доброволец (потенциальный контрабандист) выходит за дверь и берет с собой небольшой предмет, например скрепку или ластик. До начала объяснения условий игры лучше придумать про вывозимый предмет какую-нибудь легенду, чтобы придать значимости происходящему. «Контрабандист» входит в комнату три-пять раз и только в один из них он прячет и берет с собой этот предмет. Группа может просить его выполнить определенные задания и по его поведению должна догадаться, в какой раз он заходил, спрятав предмет. Контрабандисты могут отказаться выполнять задания таможенников. Тактильный контакт исключен.

Можно увеличивать количество контрабандистов до 3-х. Тогда таможенники должны определить кто из контрабандистов, и в какой попытке провозил контрабанду (только один и только в одной попытке).

Угадай принцип (Доктор-сумасшедший)

Возраст участников: 6-11 лет

Ведущий (доктор в сумасшедшем доме) выходит. Группа договаривается, по какому одному принципу все будут отвечать на вопросы ведущего (при ответе чесать нос, качать ногой, использовать только существительные и т.д.). Ведущий входит, начинает задавать вопросы и по ответам «сумасшедших» старается с 3-х попыток угадать используемый принцип ответов (установить диагноз). (<http://summercamp.ru/>)

Контакт

Возраст участников: не имеет возрастных ограничений и с возрастом только наращивает уровень сложности.

Группа играет против одного ведущего и имеет целью путем формулировки определений разных понятий угадать загаданное ведущим. Правила, также как и «Брейн – ринге», сложны только на первый взгляд, но первый раунд с учениками лучше провести как репетиционный. Итак, ведущий загадывает понятие и сообщает группе лишь первую букву. В группе по заранее определенной очереди (в каждом раунде очередность надо менять) участник пытается предположить, что это может быть за понятие. Но высказывает он свое предположение не прямо, а косвенно, в виде определения. Например, если я считаю, что на букву «в» ведущий загадал слово «волк», то спрашиваю его «это дикий хищник?». И тут вступает в работу правило: если ведущий угадал, что я подразумевал в своем определении, он должен ответить на вопрос, назвав мое понятие: «нет, это не волк» (если он загадал другое понятие) или «да, это волк» (если я угадал его понятие). Если же ведущий не может по моему определению понять, что я имею в виду, а кто-то из членов команды считает, что он понял меня, он кричит «Контакт!» и мы с ним считаем до 10 вслух. Как только мы сказали «десять!», мы должны с тем, кто крикнул «Контакт!» одновременно выкрикнуть определенное мною слово. Если я и мой партнер по контакту крикнули оба одно слово (в нашем примере «волк»), а ведущий за это время не догадался, что я имел в виду и не ответил на мой вопрос, то он должен назвать команде следующую букву задуманного им слова. Если мы с партнером по контакту крикнули разные слова (я - «волк», а он – «вампир»), то игра продолжается, и следующий по очереди участник команды дает определение своей версии того слова, которое задумал ведущий. Хорошо сработавшая группа в результате игры отходит от формальных определений понятий и дает более творческие, нетрадиционные определения, чтобы ведущий не смог понять их, рассчитывая на взаимопонимание участников команды. Заодно получает обратную связь, насколько одноклассники готовы понимать его «с полуслова». (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Снежный ком (Симановский А.Э., 1996)

Возраст участников: 7-14 лет.

Ведущий говорит группе простую, короткую фразу. Каждый участник группы по очереди должен добавить в эту фразу одно слово так, чтобы она сохранила свою лексическую и синтаксическую грамотность. Причем каждый последующий участник работает не с изначальной, а уже с видоизмененной фразой. Таким образом, фраза обрастает словами как «снежный ком» снегом и заставляет учащихся более внимательно относиться к каждому сказанному ими слову.

Песни

Возраст участников: 8-18 лет

Ребята в автобусе делятся на несколько "секторов" и им дают задание: Сейчас я вам даю слово, которое должно присутствовать в песне. Итак, слово - (к примеру) - МОРЕ. Дается минута на "обдумывание"...минута закончилась.

команда №1 - ребята поют..."Моооооре, мооооре...мир бездонный..." - ПРИНЯТО.

команда №2 - " А там за морями, где бушуют бураны, жила там девчонка с именем странным, и часто бывало: она на просторе в мечтах уплывала в синее море...Алые паруса, алые паруса..." - ПРИНЯТО!

команда №3 - Нам нужны моря и океаны, стены и преграды не нужны...(современная песня – если знает кто-нибудь кроме команды – подходит.)

и т.д. выигрывает команда, знающая больше всего песен.(<http://wikipedia.ru/> «Игры для подростков»)

Да - Нетки

Возраст участников: 7-13 лет

Ведущий рассказывает часть странной, запутанной истории, а отгадывающие должны восстановить всю ситуацию. Войдя в меню "Отгадать" и выбрав данетку для отгадывания вы можете задать свои вопросы, на которые можно ответить "Да", "Нет" или "Несущественно". Ваш вопрос появится в списке только после того, как администратор данетки ответит на него. Также возможны вопросы, в которых Ведущему предлагается выбрать из нескольких вариантов. Если ведущий считает, что на вопрос нельзя ответить однозначно - он также может ответить "Некорректно". Внимательно читайте уже заданные вопросы и ответы на них - возможно, там уже есть требуемая вам информация. Тем более что дублирующиеся вопросы все равно будут удаляться ведущим. Если вы знаете ответ - не стоит принимать участие в отгадывании - все равно ваш вопрос будет удален ведущим со словами "Ты знал!" Чтобы отгадывать и загадывать данетки, вы должны зарегистрироваться. После регистрации на сайте вы

также получите некоторые дополнительные возможности. Пример разгадывания:

– От тщеславия она лишилась пищи...

– Она - человек?

– Нет.

– Зверь/птица/рыба/другое?

– Птица.

– Домашняя/дикая?

– Дикая.

– Это ворона?

– Да.

– Ворона и сыр?

– Да. Данетка отгадана. Рекомендуется использовать следующие отступления от стандартных правил:

- Разрешается напрямую спрашивать числа. Ибо их можно отгадать методом перебора, разбития на интервалы и т.п.

- Всем действующим персонажам стоит сразу давать имена в соответствии с их полом. По усмотрению администратора данетки может быть отказано в ответе на вопросы, целью которых является выяснить:

- Литературный или кинематографический источник
Размеры и вес участвующих в данетке предметов. (<http://wikipedia.ru/> «Игры для подростков»)

Ассоциации

Возраст участников: 6-18 лет

Описание игры:

Из группы игроков выбираются два человека: ведущий и загадывающий слово.

Они удаляются в другую комнату, чтобы никто их не услышал, и там загадывающий слово говорит загаданное слово ведущему. После возвращения к остальным игрокам - этим двоим запрещается произносить что-либо и тем самым давать подсказки.

Теперь ведущий должен показать всеми доступными жестами это слово, а участники должны его отгадать.

Отгадавший слово - становится новым ведущим, а старый становится загадывающим слово.

Правила игры

1. Из игроков выбираются два человека: ведущий и загадывающий слово.

2. Загадывающий слово в тайне от всех остальных (в другой комнате) озвучивает его ведущему. Слово должно быть в именительном падеже, единственном числе и означать какой-либо предмет, действие или понятие.

3. Ведущий и загадавший слово возвращаются к остальным и ведущий пытается показать загаданное слово всевозможной мимикой и жестами. Остальные же участники пытаются отгадать это слово.

4. Как только кто-то произносит загаданное слово – игра останавливается. Отгадавший становится новым ведущим, а старый ведущий становится загадывающим слово.

Примечания

Разрешается пользоваться дополнительными подсказками для отгадывающих. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Испорченный телефон

Возраст участников: 6-18 лет

Команда стоит цепочкой один за другим. Ведущий пальцем рисует несложный рисунок (квадрат, букву, цифру) на спине последнего игрока. Тот аналогичным образом рисует то, что почувствовал на спине впереди стоящего и т.д. Впереди стоящие игроки не видят задних. Все игроки молчат. В итоге первый игрок рисует на листе (или называет) то, что он почувствовал. Для ускорения процесса можно ограничить время. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

3. Игры в помещении

Моргалки

Возраст участников: 6-16 лет

Игроки стоят (в кругу или на линии) парами, один за другим. Один остается без пары. Он, мигая глазами, зовет к себе любого игрока, стоящего впереди пары. Тот, кому одинокий мигнул, старается перебежать к нему, а задний должен его удержать. Если не успеет, сам становится одиноким. Игроки, стоящие сзади, должны держать свои руки за спиной. После каждой перебежки игроки в паре меняются местами. (<http://summercamp.ru/>)

Наперсток

Возраст участников: 7-11 лет

Цели: Эта очень простая игра развивает наблюдательность детей, а также предоставляет всему классу прекрасную возможность прийти в состояние покоя и сосредоточенности. Проведите это упражнения два или три раза.

Материалы: Один наперсток.

Инструкция: Я спрятала в классе наперсток, который вам необходимо найти. Вы можете повсюду ходить и заглядывать во все углы. Нет необходимости искать его на ощупь, открывать шкафы и парты, так как он лежит на видном месте. Тот, кто найдет наперсток, должен сохранить свою находку в тайне, не выдавая себя ни смехом, ни намеками. Он просто должен сесть на свое место и молча наблюдать, как остальные продолжают поиск. Тот, кто первым найдет наперсток, в следующий раз прячет его.

Анализ упражнения:

- Быстро ли ты нашел наперсток?
- Все ли дети четко придерживались правил игры?
- Ты наблюдательный человек?
- Как ты искал наперсток? (К. Фопель. Как научить детей сотрудничать?, 2006)

Дождик

Возраст участников: 5-18 лет.

Подставьте ладонь начинающемуся летнему дождику.

Падает 1 капелька (ведущий бьет одним пальцем по развернутой ладони).

Падают 2 капли (2 пальца).

Падают 3 капли (3 пальца).

Начинается дождь! (Бьет ладонью о ладонь.)

Сильный дождь! Ливень! (Звук нарастает.)

Гром! Град! (К шуму ладоней добавляются топот ног.)

Дождь затихает.

4 капельки, 3, 2, 1.

Тишина...

Снова появилось солнце! (<http://summercamp.ru/>)

Друг к дружке!

Возраст участников: 5-13 лет.

Цели: Это упражнение обеспечивает возможность контакта и взаимодействия почти всех детей друг с другом, также оно является быстрой освежающей разминкой во время перемены или отдыха. В этой игре дети могут почувствовать все свое тело. Кроме того, детям самого младшего возраста это упражнение помогает научиться более точно идентифицировать различные части тела.

Инструкция: Сейчас вы будете играть в одну очень интересную игру, во время которой все нужно делать очень-очень быстро. Вы покажете мне, насколько внимательно вы меня слушаете и насколько быстро вы можете сделать то, что я буду вам говорить. Сейчас у вас ровно пять секунд, чтобы выбрать себе партнера и быстро-быстро пожать ему руку... А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро "поздороваться" друг с другом:

— правая рука к правой руке!

— нос к носу.

— спина к спине.

Ну, что ж, это вы смогли сделать быстро. А теперь запомните, пожалуйста, следующее. Каждый раз, когда я крикну: "Друг к дружке!", вам будет нужно быстро-быстро найти себе нового партнера и пожать ему руку. А после этого я снова буду называть части тела, которыми вы должны будете дотрагиваться друг до друга. Итак: "Друг к дружке! Ухо к уху!"

— бедро к бедру!

— пятка к пятке!

Пусть дети поменяют пять или шесть партнеров. Всякий раз называйте новые части тела, посредством которых дети должны вступать в контакт друг с другом.

Анализ упражнения:

— Понравилась ли тебе игра?

— Легко ли тебе было действовать столь быстро?

— Были ли названы такие части тела, которые ты не сразу понял? (К. Фопель. Как научить детей сотрудничать?, 2006).

Гусеница

Возраст участников: 6-10 лет.

Описание игры:

Игроки образуют цепочку (встают друг за дружкой) - "гусеницу". Первый игрок - "голова", последний - "хвост".

Включается музыка и гусеница начинает движение вперед, при этом голова показывает различные танцевальные движения (руками, телом, ногами, головой), а остальные игроки стараются повторить эти движения.

Когда "голова" устает, он поворачивается к следующему за ним игроку, гладит его по голове, а сам переходит в хвост гусеницы.

Эта игра, продолжается с новым ведущим и с новыми движениями, так до тех пор, пока звучит музыка.

Правила игры

1. Игроки становятся в цепочку друг за дружкой, образуя гусеницу.
2. Игрок во главе гусеницы начинает движение вперед под музыку с различными танцевальными движениями.
3. Остальные игроки стараются в точности повторить все движения этого игрока.
4. Когда "голова" устает, он поворачивается к игроку сзади, гладит его по голове и становится в хвост гусеницы.
5. Поглаженный игрок становится ведущим, и вся игра повторяется с новой головой и новыми движениями.
6. Игра продолжается пока звучит музыка.

Примечания

У игры нет проигравших или выигравших (<http://summercamp.ru/>).

Земля, вода, воздух, огонь

Возраст участников: 8-11 лет.

Оборудование и материалы: мяч.

Описание игры

Играющие становятся в круг, в середину которого встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "огонь" или "воздух". Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» - названием птицы. При слове «Огонь!» все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему.

Если игрок ее успел назвать слово или ошибся – он «платит» фант, и игра продолжается.

Правила игры

1. Играющие становятся в круг, в середину которого встает водящий.
2. Водящий бросает кому-нибудь мяч, произнося при этом одно из четырех слов – вода, земля, огонь или воздух.
3. При слове «Земля» - поймавший мяч должен быстро назвать любое домашнее или дикое животное и вернуть мяч водящему.

4. При слове «Вода» - название рыбы.
5. При слове «Воздух» - название птицы.
6. При слове «Огонь» - все должны помахать руками.
7. Если игрок не успел назвать слово или ошибся – он «платит» фант, и игра продолжается. (<http://summercamp.ru/>)

Копия памятника

Возраст участников: 6-11 лет.

Описание игры

Из присутствующих выбирается два игрока. Одного из них (копировальщик) выводят из помещения и завязывают глаза, второй (памятник) в это время должен принять какую-нибудь интересную позу и застыть в ней. Вводят игрока-копировальщика с завязанными глазами. Он должен на ощупь определить позу, в которой застыл игрок-памятник, и принять точно такую же. Когда игрок-копировальщик принимает позу, то ему развязывают глаза и все сравнивают то, что получилось.

Правила игры

1. Выбирается два игрока.
2. Игрока-копировальщика выводят из помещения и надевают ему повязку на глаза.
3. Игрок-памятник принимает какую-нибудь позу и застывает в ней.
4. Вводят копировальщика, он должен не снимая повязку, на ощупь определить позу памятника и принять точно такую же.
5. Как только копировальщик принял позу, повязку с глаз снимают.
6. Все сравнивают оригинал памятника и то, что получилось у копировальщика.
7. Копировальщик становится памятником, а на место копировальщика выбирают кого-то из присутствующих

Примечания

У игры нет проигравших или выигравших (<http://summercamp.ru/>).

Ветер дует (Поменяйтесь местами те, кто...)

Возраст участников: 6-18 лет.

Оборудование и материалы: стул.

Цель: развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул за круг, таким образом, получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: Меняются местами те, у кого ... (светлые волосы, часы и т. д.). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим. (<http://summercamp.ru/>)

Броуновское движение

Возраст участников: 8-13 лет

Оборудование и материалы: теннисные мячики

Цель: развитие умения распределять внимание.

Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры – установить командный рекорд по количеству мячей в круге. (<http://summercamp.ru/>)

Король сказал...

Возраст участников: 7-13 лет

Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов.

Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова «Король сказала». Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов «Король сказал» можно добавлять и другие, например, «Пожалуйста» или «Командир приказал». (<http://summercamp.ru/>)

4. Активные игры на воздухе

Мяукаем и хрюкаем

Возраст участников: 5-10 лет

Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда "мяукает", другая - "хрюкает". Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в "кучу", не выходя из круга. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

«**Колечко, колечко, выйди на крылечко...**» (с сайта www.pedlib.ru)

Возраст участников: 5-11 лет

Оборудование и материалы: колечко

Играющие стоят в шеренгу, держа руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (колечко, фантик из фольги). Ведущий идет и каждому как будто кладет колечко в руки.

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом отходит и говорит: "Колечко, колечко, выйди на крылечко!" Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а остальные дети должны постараться задержать его.

Правила игры. После слов: "Колечко, выйди на крылечко!" — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Охота

Возраст участников: 7-18 лет

Оборудование и материалы: карточки с именами, музыка

Описание игры

На карточках записывают имена всех участвующих в игре игроков. Карточки перетасовываются и раздаются играющим. Игроки танцуют под музыку и в это время следят за тем, чье имя записано на его карточке (добыча) как можно незаметнее. Как только музыка останавливается (если нет музыки, можно дать команду «Охота»), охотник должен схватить свою добычу. Но каждый игрок-добыча в свою очередь, должен схватить другого игрока, для которого он является охотником.

Правила игры

1. На карточках пишутся имена участников игры.
2. Карточки перетасовываются и раздаются игрокам.
3. После включения музыки каждый игрок танцуя, следит как можно незаметнее, за своей целью (добычей).
4. После выключения музыки цель "добыча" должна быть схвачена игроком (охотником)

5. После этого карточки могут быть собраны, перетасованы и игра может начаться снова.

Выше ноги от земли (Салки – Ножки на весу)

Возраст участников: 5-14 лет

Описание игры

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

Правила игры

1. Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.
2. Затем выбирают одного ловца.
3. Он начинает ловить игроков, что убегают.
4. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить.
5. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

Примечание

Ловцу запрещается подстерегать игрока, а остальные не должны оставаться с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Коршун

Возраст участников: 5-11 лет

Для этой игры выбираются коршун и наседка, все остальные – цыплята, которые становятся за наседкой в колонну по одному. Цыплята держатся за пояс впереди стоящего. Коршун старается схватить последнего цыпленка в колонне. Наседка старается помешать этому. Размахивая руками – крыльями, она бросается вправо и влево, а вместе с ней и вся колонна цыплят, стараясь защитить последнего цыпленка. Ведь коршун может схватить только его. Но если цыплята оторвались от колонны и не успели встать на место, то они становятся добычей коршуна. Схваченные коршуном цыплята выбывают из игры. Когда коршун поймает 5-7 цыплят, он сам становится наседкой, а прежняя превращается в последнего цыпленка. Выбирается новый коршун, и игра продолжается. (Калугин М. А. и Новоторцева Н. В. «Развивающие игры для младших школьников»)

Перетягивание каната

Возраст участников: 5-18 лет

Оборудование и материалы: канат

Играющие делятся на две команды. Посередине площадки кладется канат. Середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. В 2-3 метрах от нее проводится параллельно еще две черты. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат на свою сторону. Канат считается перетянутым, если его середина окажется в 3 метрах от средней линии на стороне одной из команд. Перетягивать канат можно только после сигнала. Игру проводят несколько раз. Выигрывает команда, которая перетянет канат на свою сторону большее число раз. (Калугин М. А. и Новоторцева Н. В. «Развивающие игры для младших школьников»)

Желе

Возраст участников: 7-11 лет

Цели: Эта игра помогает пробудить новые жизненные силы после долгой сидячей работы, требующей сосредоточенности. После нее дети могут с новыми силами и вниманием начинать новую тему. Кроме того, эта игра может быть прекрасным завершением урока.

Инструкция: Подойдите все ко мне и встаньте напротив, плотно прижавшись друг к другу. Смотрите на меня. Представьте себе, что вы все вместе — это блюдо с желе. Можете ли вы сказать мне, какое это желе на вкус? Ванильное, банановое, малиновое? Хорошо, пусть вы будете блюдом с малиновым желе. Я сейчас начну встряхивать блюдо с желе. Когда я буду легонько его встряхивать, вы будете раскачиваться медленно. Когда я начну встряхивать блюдо сильнее, вы должны будете раскачиваться быстрее. Чтобы увидеть и понять, как вам надо раскачиваться, следите за моими руками...

В течение одной минуты показывайте, как Вы держите в руках огромное блюдо и встряхиваете его, сначала легко, а потом все сильнее и сильнее. Затем резко остановитесь—дрожашее желе успокоится не сразу.

Теперь представьте себе, что я забыла убрать блюдо с желе и оставила ее на солнце. И что стало с замечательным желе? Оно начало таять и растекаться... Начинайте таять, опускайтесь на пол и растекайтесь во все стороны. (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Челнок

Возраст участников: 6-13 лет

Оборудование и материалы: мел.

Участвуют две команды. Капитан одной посылает первого игрока к средней линии, который выполняет прыжок в длину с места толчком двух ног. Мелом отмечается результат прыжка по пяткам. Затем капитан другой команды посылает своего игрока, который прыгает с места приземления

первого игрока к средней линии и т. Д. если последний игрок перепрыгивает среднюю линию. То выигрывает его команда. А если нет, то команда проигрывает. (Калугин М. А. и Новоторцева Н. В. «Развивающие игры для младших школьников»)

Акулы и матросы

Возраст участников: 6-11 лет

Цели: Для этого упражнения Вам понадобится много свободного пространства. В зоне игры не должно находиться никакой мебели с острыми углами и прочих препятствий. С помощью этого упражнения дети могут вступить в честную борьбу и померяться между собой в силе, ловкости и решительности.

Время от времени Вы можете использовать данное упражнение в качестве зажигательной разминки перед занятиями, в которых необходим хороший контакт между детьми. Особенно эта игра эффективна в ситуациях, когда класс ведет себя слишком шумно, когда детям не хватает движения, или когда в группе проявляются признаки скрытой напряженности. Во всех этих случаях игра "Акулы и матросы" помогает установить и закрепить в группе благоприятный психологический климат.

Материалы: Мел или скотч для разметки круга диаметром примерно в 5 метров. Вы можете придать "кораблю" и другую форму, если это позволяет интерьер и площадь класса.

Инструкция: Вы видите перед собой на полу большой круг, начерченный мелом. Представьте себе, что это корабль. В океане вокруг корабля плавают в большом количестве акулы. Эти акулы пытаются затащить матросов в море, а матросы стараются затащить акул на корабль. Когда акулу полностью затаскивают на корабль, она тут же превращается в матроса, а если матроса вытягивают в море полностью, то он превращается в акулу.

Знаете, как вы можете перетягивать друг друга через эту границу? Сейчас я вам расскажу. Хватать друг друга можно только за руки. Кроме того, действует важное правило: один матрос — одна акула. Никто больше не должен вмешиваться. Запомните, что вы сможете тянуть гораздо сильнее, если будете немного сгибать колени. Ведь при этом ваш центр тяжести оказывается ниже, и окружающим становится труднее сдвинуть вас с места.

Все хорошо поняли правила? Теперь нам нужно договориться еще об одном сигнале. Если кто-нибудь из вас испугается, ему будет неприятно или больно, он всегда может крикнуть: "Стоп!", тогда вся борьба на время прекращается, но все остаются на своих местах. Когда "Стоп!" крикну я, происходит то же самое.

А теперь вы можете разделить на команды. Одна половина детей "забирается на корабль", а вторая становится "акулами, прожорливо рыскающими вокруг судна".

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Кого ты тянул?
- Все ли дети боролись по-честному?
- Какая техника борьбы оказалась самой эффективной?
- Смогла ли одна из команд победить? (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

4. Творческие игры

Дирижер

Возраст участников: 8-13 лет

С поэкспериментировать со своим голосом. Кроме того, необычная структура игры обеспечивает особую концентрацию детей на происходящем и заставляет их внимательно слушать друг друга. Конечно же, при этом развивается музыкальная эрудиция и способность творческого самовыражения. Оптимальный по сложности "инструмент" Вы можете составить из пятерых детей. Помогите детям придумать звучание и тональность их инструмента, а через некоторое время передайте им и роль Музыканта. После того, как Вы несколько раз проведете эту игру, Вы наверняка заметите, что дети становятся все изобретательнее и изобретательнее при выдумывании новых форм и окрасок звучания "инструмента".

Инструкция: Сегодня я хочу "построить" из вас такой музыкальный инструмент, какого в природе не существует. Разбейтесь, пожалуйста, на группы, по шесть человек в каждой. Пятеро из вас станут музыкальным инструментом, а один — музыкантом. Я помогу каждой группе начать работу.

Начните работать с одной из групп, а остальные пусть пока посмотрят.

Пусть кто-то один из вашей группы ляжет на пол. Клава, какой нотой, каким звуком ты хочешь стать? Этот звук ты можешь сейчас пропеть. Но помни, что эту ноту тебе придется в ходе игры пропевать много раз, и делать это все время одинаково. (Попросите ребенка воспроизвести выбранный им звук.) Теперь пусть к Клаве присоединится следующий ученик. Ложись, пожалуйста, перпендикулярно Клаве на пол и положи свою голову ей на живот. А ты каким звуком хочешь стать?

Расположите всех пятерых детей "лесенкой" на полу так, чтобы каждый следующий положил голову на живот предыдущему. Пусть перед этим каждый ученик продемонстрирует свой звук.

Шестой ученик будет Музыкантом. Потом он сможет поменяться местами с кем-нибудь из "инструмента". Поэтому постарайся заранее продумать свое собственное звучание...

А теперь я покажу вам, как нужно "играть на этом инструменте". Когда я буду прикасаться к твоему лбу, ты будешь петь свой звук до тех пор, пока я

не уберу руку. Таким образом я буду "играть" одну ноту. Одной рукой можно "играть" только одну ноту. Если я буду "играть" двумя руками, то смогу извлечь из "инструмента" сразу два звука, они могут быть разными по длине.

Продемонстрируйте разные возможности "инструмента" и передайте роль Музыканта шестому ученику. Помогите затем и остальным группам сформировать свои "инструменты". Проследите за тем, чтобы в ходе игры как можно больше детей побыли Музыкантами. (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

Картонные башни

Возраст участников: 6-10 лет

Цели: Это очень увлекательная игра, в ходе которой дети пытаются самостоятельно наладить взаимодействие друг с другом для того, чтобы вместе справиться с трудным заданием. При этом они могут создать реально работающую команду. Есть два варианта игры:

Невербальный. В этом случае дети не имеют права говорить друг с другом в ходе выполнения задания, а могут общаться только без слов.

Вербальный. В этом варианте дети могут обсуждать между собой процесс выполнения задания.

Невербальный вариант имеет то преимущество, что заставляет детей быть более внимательными. Возможно, этот вариант проведения игры более подойдет для первой игры, а через некоторое время игру можно будет повторить в вербальном варианте.

Материалы: Для каждой малой группы необходимо 20 листов цветного картона для уроков труда размером 6x10 см (цвет картона у каждой группы — свой), кроме того, каждой группе необходимо иметь по одной ленте скотча.

Инструкция: Разбейтесь на группы по шесть человек. Каждая группа должна построить сейчас свою башню. Для этого вы получите по 20 листов картона и рулон скотча. Пожалуйста, не используйте больше ничего в своей работе. У вас ровно 10 минут, чтобы построить башню. А теперь очень важный момент — пожалуйста, не разговаривайте друг с другом, найдите другие способы взаимодействия между собой. (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

Рисунок в два этапа

Возраст участников: 6-11 лет

Цели: В этой игре взаимодействие детей друг с другом разнообразно. На первом этапе они могут использовать свою интуицию и все одновременно рисовать с закрытыми глазами. На втором этапе они могут дорисовать рисунок с открытыми глазами.

Материалы: Каждой паре детей нужен большой лист бумаги (лучше всего ватман) и фломастер. У каждой пары должен быть фломастер своего

цвета.

Инструкция: Разбейтесь на пары и сядьте на пол. Положите лист ватмана между собой и возьмите по одному фломастеру. Поставьте фломастером точку в центре листа и не отрывая руку, закройте глаза. Теперь я даю вам 2 минуты, чтобы вы пропутешествовали своим фломастером по всей поверхности листа, не отрывая его от бумаги. Рисуйте во все стороны, пока вам не покажется, что вы побывали во всех уголках ватмана... (2 минуты.)

А теперь откройте глаза и попробуйте сделать картину из того, что нарисовано на бумаге. Если хотите, вы можете при этом разговаривать друг с другом. (10 минут.)

У вас осталось еще одна-две минуты, чтобы завершить рисунок и решить, как вы его назовете.

Пусть затем каждая пара покажет свой рисунок всем остальным.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли тебе рисовать с закрытыми глазами?
- Каким образом ты находил общий язык со своим партнером, когда у вас были закрыты глаза? Говорил ли ты с ним?
- Как в вашей паре происходило дорисовывание картины?
- Как ты сотрудничал со своим партнером?
- Насколько ты доволен вашим рисунком? (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

Двое с одним, мелком

Возраст участников: 6-11 лет

Цели: В этой игре партнеры не должны разговаривать друг с другом. Общение между ними может быть только невербальным. Для того, чтобы сделать атмосферу более приятной, в ходе игры должна звучать музыка — та, которая нравится детям.

Материалы: Каждой паре нужны один большой лист бумаги (формат А3) и один восковый мелок; в качестве сопровождения должна звучать популярная или классическая музыка (в зависимости от музыкальных вкусов учеников класса).

Инструкция: Разбейтесь на пары и сядьте за стол рядом со своим партнером. Положите на стол лист бумаги. Сейчас вы — одна команда, которая должна нарисовать картину. И рисовать вы должны одновременно одним и тем же мелком. При этом строго следуйте правилу, запрещающему говорить друг с другом. Вы не должны договариваться заранее о том, что будете рисовать. Оба человека в паре должны постоянно держать мелок в руке, не выпуская его ни на мгновение. Постарайтесь понимать друг друга без слов. Если захочется, вы можете время от времени поглядывать на партнера, чтобы увидеть, как он себя при этом чувствует и понять, что он хочет нарисовать. А вдруг он хочет нарисовать что-то совсем другое? Чтобы

подбодрить вас, я приготовила небольшой сюрприз — вы будете рисовать под красивую музыку. У вас три-четыре минуты времени. (Подберите музыкальную композицию соответствующей длины.) Как только закончится музыка, завершайте свою работу и вы.

По завершении игры попросите команды показать получившиеся у них изображения.

Анализ упражнения:

- Что ты нарисовал, работая в паре со своим партнером?
- Сложно ли было вам рисовать молча?
- Пришел ли ты со своим партнером к единому мнению?
- Трудно ли было тебе оттого, что изображение постоянно изменялось? (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

Групповой портрет

Возраст участников: 6-18 лет

Цели: "Групповой портрет" дает возможность отработать сотрудничество и конструктивное взаимодействие в малых группах. Задача — нарисовать общий портрет, на котором присутствует каждый ребенок — усиливает у детей чувство принадлежности к группе. В этой игре наряду со способностью к кооперации развиваются навыки наблюдательности и творческого самовыражения.

Чтобы дети могли выполнить свою задачу в спокойной обстановке и отнеслись к ней с должным вниманием, в некоторых случаях имеет смысл проводить игру в несколько этапов, растянув ее на 2-3 дня.

Материалы: Каждой подгруппе понадобится большой лист бумаги (как минимум размером А3, лучше - лист ватмана) и восковые мелки.

Инструкция: Разбейтесь на четверки. Каждая группа должна нарисовать картину, на которой будут изображены все участники команды. Свой собственный портрет рисовать нельзя, попросите кого-нибудь из группы сделать это. Подумайте вместе, как вы расположите рисунок на листе, каков будет сюжет вашей картины.

Когда все группы нарисуют свои портреты, нужно провести подробное представление всех картин. Перед этим можно дать группам время подумать, как они будут представлять свою работу остальным ученикам и какие пояснения будут давать при этом.

Анализ упражнения:

- Кого ты выбрал художником, рисующим твой портрет?
- Что ты чувствовал, когда рисовали тебя?
- Кто выбрал тебя художником?
- Как вы пришли к решению, кого где нарисовать?
- Ты доволен своим портретом?
- Насколько тебе понравилось работать вместе с другими ребятами из твоей подгруппы?

- Насколько ты доволен тем портретом, который ты рисовал сам?
- Какой команде потребовалось больше всего времени?
- Портрет какой команды тебе понравился больше всего? Почему? (Фопель «Как научить детей сотрудничать?»)

6. Активизирующие игры

Бразилия

Возраст участников: 7-14 лет

Играющие иллюстрируют движениями слова ведущего. Играющие повторяют за ведущим слова и движения: "У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (показывает большой палец, все повторяют). У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (все показывают). И вот такой рот (кривит рот, все повторяют)" У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (все показывают). И вот такой рот (все показывают) Вот такие глаза (тарачат глаза, все повторяют)" К этим фразам добавляют все новые и новые: Вот такие плечи (правое плечо вверх, левое - вниз). Она постоянно прыгает (все показывают). И кричит: "Ах, какая я красивая! Почему меня никто не любит?" (все кричат). После паузы, когда стихнет смех, ведущий говорит: "Какова бабушка, таковы внуки".

Петьки-Васьки

Возраст участников: 6-11 лет

Ребята делятся на две команды: одна – «Петьки», другая – «Васьки». Далее все вместе на мотив «Смуглянки»:

На солнечной поляночке
Стоит зелёный дом.
А на крылечке домика
Сидит весёлый гном.

Далее ведущий кричит: «Как тебя зовут, гном?» и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!
Я пришёл к вам, де-е-тки,
Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!
Я пришёл из ска-а-зки,
Потому что я хоро-о-ший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры – на обе команды сразу, и одна из них должна перекричать другую (<http://summercamp.ru/>).

Охота на льва

Возраст участников: 8-13 лет

Ведущий, обращаясь к ребятам:

— Вы умеете охотиться на льва? Сейчас проверим! Я буду говорить слова и показывать движения, а вы будете за мной повторять, договорились? Тогда положите все руки на колени, и начнем охотиться.

Вариант 1

Хлопая себя руками по коленям, играющие говорят хором слова:

«Мы охотимся за львом,
Не боимся мы его,
У нас хорошее ружье
И каленый меч».

Далее слова сопровождаются соответствующими жестами. Все: «Ой! Что это?». Ведущий: «Это – озеро (далее - болото, луг, в конце - лев). Все: «Его не обойдешь. Над ним не пролетишь. Под ним не проползешь. Дорога напрямик» Буль-буль-буль (или чав-чав-чав, шур-шур-шур, а-а-а). После слова – «лев», все повторяют движения и звуки в обратном порядке.

Вариант 2

При повторе слов ребята повторяют и движения.

- Мы охотимся за львом (хлопают руками по коленям)
- Не боимся мы его (покачивают головой)
- Будем драться насмерть с ним (хлопают руками по коленям)
- И, конечно, победим, ух! (победно выбрасывают вверх руку)
- Ой, кто же там? (прикладывают руку козырьком к голове)
- А, это лес!
- Над ним не пролетишь (поднимают руки вверх и описывают дугу)
- Под ним не проползешь (описывают дугу снизу вверх)
- Вокруг не обойдешь (как будто охватывают руками большой надувной мяч)
- Надо ж напрямик! (взмах рукой вперед)

Далее слова повторяются сначала, но слово «лес» ведущий заменяет поочередно словами: пруд, тополь, нора, хвост, постепенно понижая интонацию.

(Ребята копируют интонацию ведущего.)

После слов:

- А, это хвост...
- Над ним не пролетишь,
- Под ним не проползешь,
- Вокруг не обойдешь,
- Надо ж напрямик.
- А-а-а, лев!

Побежали! (Ударяя руками по коленям, ребята изображают быстрый бег.)
Далее звонким голосом ребята проигрывают первый куплет до слов:
— И, конечно, победим, ух! (Сайт: <http://summercamp.ru/>)

7. Формы вечернего сбора «Семьи»

Вечером вы обязательно собираетесь с группой («семьей») и анализируете день, главным условием вечерних сборов должно быть: присутствие живого огня (свеча, костер), дети должны сидеть в кругу.

Вопросы с коллективным обсуждением:

- Что мне удалось сегодня и почему?
- Как можно использовать достигнутое?
- Что мне не удалось и почему?
- Что отняло у меня слишком много времени?
- Что я сделаю завтра для более рациональной работы?

Метод анализа «Пять пальцев». Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.

1. Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.
2. Безымянный (Б) – «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
3. Средний (С) – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.
4. Указательный (У) – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?
5. Большой (Б) – «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

Можно сделать в форме личных дневников.

Метод оценки. Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибальной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.

«Я хочу сказать» (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т. д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.

«Если бы я был...». Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы...»

- исправил...
- сделал...
- добавил...

«Эмоциональный термометр». Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.

Метод коллективного рассказа. Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»

Метод фотосъемки. Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.

- а) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;
- б) и кадры, которые получились «не очень».

Выставка картин. Каждому ребенку предлагается нарисовать картину сегодняшнего дня (для этого заранее приготовить краски, фломастеры, альбомные листы). Каждый ребенок представляет свою картину – как она называется, что на ней изображено, и т. д. Все работы вывешиваются на стенд.

Рассказ-эстафета, с передачей предмета. К кому попадает предмет, тот и высказывается по дню. Что для меня сегодняшний день? Работает правило свободного микрофона, т. е. кто хочет сказать, тот передает и говорит. Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершении вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, педагог подводит итоги сам.

«Ниточка». Перед началом вечернего сбора («свечки») руководитель «Семьи» предлагает ребятам взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше? каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Т.о., выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.

«Строим дом». Каждый представляет лист («кирпичик»), на котором рисует, как он себя видит себя в сегодняшнем дне и комментирует свой рисунок. Из

этих «кирпичиков» потом строится дом, а на крыше пишется анализ дня.(Сайт: <http://summercamp.ru/>)

Выводы: Материал, собранный в сборнике и представленный в сценарии предварительного занятия не претендует на полноту и не гарантирует успеха социальных практик. Но это первый шаг в методическом обеспечении социальных практик, которое может широко использоваться всеми их участниками. Психологическая игра- понятие неоднородное. Мы выбрали только малые психологические игры. Интересно дополнить в будущем эту разработку большими психологическими играми, тестовыми методиками и анкетами. Примерами из прошлых социальных практик, статистикой.

Список использованной литературы

1. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. / Под ред. М.Р. Битяновой / 2-е издание. – Спб. : Питер, 2009. - 304 с.
2. Калугин, М. А., Новоторцева Н. В. Развивающие игры для младших школьников. – Ярославль: Академия Развития, 2006.
3. Симановский, А.Э. Развитие творческого мышления детей. - Ярославль: Академия развития, 1996.
4. Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. Часть 1-4. – М. : Генезис, 2006. – 541 с.
5. Фопель, К. Сплоченность и толерантность в группе. – М. : Генезис 2006, 336 с.

Сайты:

6. <http://summercamp.ru/>
7. <http://wikipedia.ru> /Игры для подростков.
8. <http://www.viplager.ru/>
9. <http://som.fio.ru/>