

## КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

*Сколько игр вы знаете? Десять? Двадцать? Семьдесят? Прекрасно! А знаете ли вы, с кем, когда и в какие игры лучше всего играть? Определить возрастные границы применения игры достаточно просто (а многие игры и вовсе не имеют ограничений по возрасту, в них могут играть и взрослые, и малыши). Для того же, чтобы легче было выбрать из множества игр ту, которая решит вашу проблему на данный момент (займет ребят, познакомит, поможет выявить лидера, организовать активный отдых на перемене и т.д.), мы рекомендуем вам использовать следующую классификацию игр:*

**Художественные игры**, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

- а) музыкальные: “Песенный футбол”, “Песенный аукцион”, программа “Угадай мелодию”;
- б) актерские: “Американский студент”, “Спонтанный театр”;
- в) изобразительные: “Дополни рисунок”, “Рисунок с закрытыми глазами”;
- г) литературные (лингвистические): “Буриме”, “Рассказ на одну букву”.

**Спортивные игры**, направленные на физическое развитие:

- а) игры на местности (в т.ч. “лесные” игры): “Светофор”, “Бой за знамя”;
- б) эстафеты: “Бег в мешках”, “Бег на трех ногах”;
- в) игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию: “День-ночь”, “Кольцеброс”.

**Познавательные игры**, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:

- а) викторины, конкурсы: “Брейн-ринг”, программа “Счастливый случай”, игры “Контакт”, “Города” и т.п.;
- б) загадки и головоломки;
- в) ребусы, шарады и т.п.

**Интеллектуальные** (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:

- а) памяти: “Запомни символы”, программа “Меморина”;
- б) внимания: “Коленочки”, “Муха”;
- в) наблюдательности: “Опиши предмет”, “Три перемены в одежде”;
- г) логического мышления: “Мой Правый Сосед”, “Ренцзю”;
- д) воображения: “Групповой рассказ”, “Верю - не верю”.

**Психологические игры**, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:

- а) осознание себя, самопознание: “10 предметов, что меня характеризуют”, “Я - ассоциация”, “Красный стул”;
- б) доверие, взаимопонимание: “Зеркало”, “Поводырь”;
- в) умение слушать: “Рассказчик”, “Салонный разговор”;
- г) достижение согласия и разрешение конфликтов: “Необитаемый остров”, “Покупка”.

**Организаторские игры**, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

- а) знакомство с людьми и с местностью: “Снежный ком”, “Клубочек”, “Разведай. Выполни. Сообщи.”, “Найти человека”;
- б) разбивка на группы: “Молекула”, “Выбери пару”;
- в) выявление лидера: “Построения”, “Фотография”;
- г) раскрепощение, сплочение группы: “Путаница”, “Американская змея”, “Скульптор”;
- д) эротические игры: «Статуя любви», «Да-Нет-Да»;
- е) игры с залом: “Гол-мимо”, “Мы охотимся на льва”, “Барыня”.
- ж) игры-шутки

**Трудовые игры**, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:

- а) экономические: “Арбат”, “Менеджер”;
- б) профессионально-имитационные: “Почта”, “Кукольный театр”.

**Попробуйте распределить известные вам игры по нашей классификации. Вы убедитесь, что пользоваться ею очень удобно, т.к. она охватывает все разнообразие игр, необходимых в работе вожатого, воспитателя, руководителя.**

### Несколько советов для проведения игр

|  |   |  |
|--|---|--|
| ♦ Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв.   | ♦ Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы.   | ♦ Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой.   |
| ♦ Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего. | ♦ Одно из правил – надо избегать пауз. Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, но нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.   | ♦ Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.   |
| ♦ При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы.   | ♦ Чтобы руководить большой игрой в лесу, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт в лесу. | ♦ В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра. |

### Организаторам

Перед началом проведения игр организатору следует составить план, во что он будет играть и иметь с собой необходимый инвентарь.

Организатор должен всегда иметь при себе “шпаргалку” с играми, чтобы в нужный момент (в случае перемены плана, появлении свободного времени и т.п.) предложить ребятам новую игру.

Дома организатор должен иметь сборники игр. Их можно купить или составить самому. Некоторые игры, если в них долго не играть, забываются.

Удобно составить для себя игротечку с играми, записанными на карточки. (Такую игротечку можно брать с собой для работы). Организатору удобнее будет работать, если он не только будет пополнять игротечку, но и комментировать записанные уже игры, по возможности, внести какие-либо изменения или создать новые игры на основе старых.