



ДЕПАРТАМЕНТ  
ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ НАСЕЛЕНИЯ  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры



Бюджетное учреждение  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры  
«МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР  
РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ»

## **Возможности игровых методик для организации досуга детей в условиях проезда**

Сургут  
2009

**ББК 65.272**

**В 64**

**Ответственные за выпуск:**

**А.В. Бодак**, к.п.н., доцент, директор БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития социального обслуживания»;

**Н.Е. Панкратова**, заместитель директора БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития социального обслуживания».

**Составители:**

**М.И. Кузнецова**, начальник отдела организационно-методического сопровождения отдыха и оздоровления несовершеннолетних БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития социального обслуживания»;

**Ю.С. Рябенко**, методист отдела организационно-методического сопровождения отдыха и оздоровления несовершеннолетних БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития социального обслуживания».

Печатается по решению методического совета Бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Методический центр развития социального обслуживания», г. Сургут.

**В 64** **Возможности игровых методик для организации досуга детей в условиях проезда** / составители: М.И. Кузнецова, Ю.С. Рябенко. – Сургут, 2009. – 36 с.

Данное методическое пособие предназначено для лиц, осуществляющих сопровождение детских коллективов. Сборник содержит психологическую характеристику детей разных возрастных групп, рекомендации по организации и проведению игр, а также игровые методики, которые могут быть использованы в условиях проезда.

**ББК 65.272**

© Бюджетное учреждение  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры  
«Методический центр развития социального обслуживания», 2009

## Оглавление

Введение.....	4
<b>Раздел I. Игра – особый вид деятельности</b> .....	5
<b>Раздел II. Младшая возрастная группа</b>	
Развитие детей младшей группы.....	8
Рекомендуемые игровые методики для младшей группы детей.....	10
<b>Раздел III. Средняя возрастная группа</b>	
Развитие детей средней группы.....	14
Рекомендуемые игровые методики для средней группы детей.....	16
<b>Раздел IV. Подростковая возрастная группа</b>	
Развитие детей подростковой группы.....	20
Рекомендуемые игровые методики для подростковой группы детей..	22
<b>Раздел V. Старшая возрастная группа</b>	
Развитие детей старшей группы.....	27
Рекомендуемые игровые методики для старшей группы детей.....	29
Заключение.....	35
Литература.....	36

## Введение

Главной функцией сопровождающего является контроль безопасности организованных групп детей во время пути к месту отдыха и обратно. Наиболее остро этот вопрос стоит при организации проезда железнодорожным транспортом.

Дети, отъезжающие в летний лагерь, возможно впервые в жизни оказываются на длительное время оторванными от привычной обстановки. Происходит разрыв старых дружеских связей, дети не знают друг друга, у них нет общих воспоминаний, и нет еще общих интересов. И вот образуются группировки, происходит формирование симпатий и антипатий. На этом фоне у детей могут возникнуть проблемы в общении. Если ребенок активный, самостоятельный, ищущий приключений, он будет стремиться делать то, что ранее не мог себе позволить – у сопровождающего одни заботы. Если ребенок неуверен в себе, тоскует по дому, по близким, испытывает чувство одиночества – у сопровождающего другие заботы. Поэтому в организации досуга во время поездки железнодорожным транспортом заинтересованы как дети, так и сопровождающие. Детям дорога не покажется долгой, скучной и не придется от безделья доставлять неприятности себе и другим, а сопровождающим намного легче и спокойней руководить организованной, дисциплинированной группой.

Чтобы добиться успеха в своей работе, сопровождающий должен стать для детей и подростков не только руководителем и организатором, но и человеком умеющим чувствовать настроение, мудро реагировать на шалости, умело предоставлять детям разумную свободу и правильно организовывать досуг детей. Для этого сопровождающему необходимо знать, выполнять свои обязанности и права, с уважением относиться к детям вне зависимости от их нравственных качеств. Знание возрастных особенностей детей и подростков, особенностей их поведения в том или ином возрасте, умение заинтересовать, направить их деятельность в позитивное русло поможет в процессе организации деятельности при поездке.

# Раздел I

## Игра – особый вид деятельности

Для того чтобы работа с детьми доставляла удовольствие и не создавала дополнительных проблем, а детям было комфортно в условиях проезда железнодорожным транспортом, наиболее подходящим способом организации досуга, на наш взгляд, является игра.

Во-первых, потому что играть приятно, играть легко, играть весело, в игре мы проживаем счастливое состояние.

Во-вторых, играют, чтобы играть. Получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры, обеспечивает ощущение легкости. И хотя все знают, что игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее говорят, что «играть», в отличие от «работать», вовсе не трудно. Зная это, человек вступает в «игру» открыто, без опасений и боязни, потому что принимает расхожее отношение к игре как к делу несерьезному – такому, что не может поколебать его авторитет и подорвать его репутацию.

В-третьих, любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщить человека к какому-то виду деятельности, еще не освоенному им. Вот почему игра – дело серьезное с точки зрения развития ребенка: через игру он вступает в мир человеческой деятельности уже в некоторой степени оснащенным, подготовленным. В игре заложена возможность незаметно овладевать некоторыми умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности и для общения.

В-четвертых, в игре минимальное количество правил, соблюдать их нетрудно, а все остальное – поле для свободного проявления индивидуального «Я». Простая фабула игры позволяет каждому играющему выстраивать свой вариант сюжетного развития игры. Это придает интригу, держит интерес играющих на уровне высокого внимания, а деятельность на уровне высокой активности.

В-пятых, игра – самый демократичный вид деятельности здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. В игре все равны и все испытывают счастье от равенства, которого так недостает в социальном мире. Ребенок оказывается в демократическом окружении, никто не помнит о его учебных неудачах, плохом поведении либо блестящих отметках. Игра – общение равных.

На первый взгляд, игровые методики просты и общедоступны. Они не предъявляют, казалось бы, к руководителю детской группы высоких квалификационных требований, не нуждаются в научной подготовке ведущего, не зависят от качества помещений (что в условиях проезда является положительным моментом), абсолютно свободны от финансового состояния. Однако простота игровых методик иллюзорная.

Большое значение имеет грамотная организация игры. Вот некоторые общие рекомендации.

Свое первоочередное внимание руководителю необходимо направить на создание в группе наилучшей психологической атмосферы как неперемного условия. Здесь ведущая роль принадлежит: голосу, мимике, жестам, темпоритму движений, лексической и мелодической окраске речи.

Начало игры советуем начать с установки на позитивную, благоприятную обстановку. Например так:

- обращение к детям, подчеркивающее уважительное отношение взрослого ко всем членам группы (дамы и господа, друзья, судари и сударыни, мои дорогие, уважаемые и т.д.);
- проявление заботы об обустройстве всех детей для предстоящей работы (Все ли удобно? Все ли хорошо расположились?);
- персональный вопрос каждому участнику (Как ты себя чувствуешь?).

Нельзя оставлять без внимания группу наблюдателей: необходимо наделить их важной ролью арбитра; следя за игрой, арбитр делает выводы, дает оценку ходу событий, но ни в коем случае не производит персональных оценок в адрес играющих.

В игре каждый персонаж имеет право на свободное проявление персонального «Я». Следовательно, ход игры непредсказуем и если игра принимает новое направление, руководитель подхватывает этот сюжетный поворот и корректирует его дальнейшее движение.

Чрезвычайно важно сохранять этику взаимоотношений во время игры, не допуская обидных и грубых выпадов детей друг против друга, которые в запальчивости они могут допустить. Здесь многое зависит от тона самого руководителя, в котором совмещается мягкость, веселость, четкая распорядительность, исключаяющая небрежное отношение к человеку. Профессиональная сложность определяется напряженным вниманием ко всем формам взаимоотношений, разворачивающимся во время игры: обращение к человеку, просьба к человеку, оценка игрового действия и т.д.

Все дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «он очень честно соблюдал правила игры»...

Водящий может быть выбран с помощью считалки или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

Разделить детей на команды можно так: выбираются (назначаются) ведущие, которые вызывают по одному члену в команду; вызванный член команды вызывает следующего по своему усмотрению. Так комплектуются команды.

Если по правилам игры ребенок вынужден выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.

Заканчивая игру, нужно отметить лучших, инициативных игроков и поблагодарить участников.

Учитывая все вышеперечисленные условия проведения игр, необходимо соблюдать главное – *распределять огромное количество игровых методик по возрастным ступеням*. Бесспорно, такое распределение очень условно, так как игра настолько многозначна, многоаспектна, что меняющиеся ракурсы ее трактовки позволяют одну и ту же игровую форму использовать во всех возрастных группах. Но все-таки, чтобы дети были увлечены и вступали в игру с удовольствием и желанием, необходимо произвести их сознательный отбор. Для этого необходимо владеть знанием возрастных особенностей детей и непосредственным материалом игровых методик. Чтобы облегчить работу сопровождающего, мы предлагаем краткую характеристику и возрастные особенности детей, а также условное группирование игровых методик.

## Раздел II

### Младшая возрастная группа

#### Развитие детей младшей группы (5-8лет)

Особенности данного возрастного периода заключаются в том, что в это время у детей происходит возрастной перелом (кризис). Главной задачей развития становится полноценная социально-психологическая адаптация к новой ситуации развития (школа). Ведущим видом деятельности является сюжетно-ролевая игра.



*Проявляются следующие особенности поведения:*

- высокий уровень активности;
- неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном;
- стремление к общению вне семьи;
- стремление получить время на самостоятельные занятия;
- стремление научиться различать, что такое плохо и хорошо;
- появляется ориентация на совместную деятельность со сверстниками;
- высокий авторитет старшего товарища;
- суждения и оценки взрослых становятся суждениями и оценками самих детей;
- все предложения, которые принимаются ребенком, выполняются им очень охотно;
- ребенок может быть целеустремленным, самоуверенным, агрессивным;
- любознательность;
- конкретность мышления.



### *Перспективные задачи развития*

1. Развитие интеллектуальных возможностей, в частности – логического мышления, освоение культурного опыта.
2. Формирование чувства полноценности, умелости, прежде всего в предметной деятельности и общении со значимыми взрослыми.
3. Развитие произвольности (осознанное принятие решений).

### Советы сопровождающему для организации досуга в условиях железнодорожного транспорта

1. Изложите детям содержание игры кратко, образно.
2. Правила игры желательно давайте не все сразу, так как быстро усвоить их дети не смогут, и невольно будут нарушать. В дальнейшем правила игры пусть дети вспоминают сами.
3. Для поддержания интереса поручения должны быть игровыми, простыми, понятными, чтобы их можно было выполнить и в тоже время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять.
4. Обеспечьте конкретность поручений и творческую свободу детей при выполнении заданий.
5. Учите детей играть без нарушений правил, приучайте их действовать по сигналу.
6. Помните, что, играя и слушая взрослого, дети в этом возрасте учатся действовать в коллективе.
7. Используйте ритмические виды деятельности, пение.
8. Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию функции торможения.
9. Включайте сюжетно-ролевые игры (исполнение ролей животных и т. д.).

## Рекомендуемые игровые методики для младшей группы детей

### Рука все помнит

(развитие сенсорной памяти)

Ведущий раскладывает на столе 6 – 10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20 – 30 секунд. Он завязывает глаза одному из играющих, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения. При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием, ему предлагают поменять местами следующие два предмета и т.д. Победит тот, кто сумеет предложить большее количество предметов.

### Рисунок пальцами

(развитие воображения и внимания)

Двое или несколько ребят становятся напротив друг друга и поочередно «рисуют» в воздухе различные предметы, животных, машины. Соперники должны угадать и назвать «рисунок».

### Автограф

(развитие терпеливости, аккуратности)

Группа ребят по команде одновременно выкладывает из спичек (пишет) свои имена и фамилии. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и качественнее.

### Скопируй позы

(развитие зрительной памяти)

Двое ребят становятся лицом друг к другу. Один принимает на 5 секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить, далее они меняются ролями.

Затем выходят две пары и тоже становятся лицом друг к другу. Оба игрока одной пары принимают на 2 – 3 секунды каждый свою позу, любой участник другой пары по знаку ведущего должен показать их одну за другой. И вновь пары меняются ролями.

### **Сурдоперевод**

(развитие артистического воображения)

Участники одной группы ведут рассказ, читают стихи, поют песни. Другие «переводят», находясь рядом, как специальные дикторы на телевидении, изображая руками и мимикой содержание текстов. Понятно, что это чистая импровизация, но зато какой в ней скрыт простор для выдумки!

### **Изобрази без предмета**

(развитие артистического воображения)

Предложите детям, проявив воображение, проделать публично следующее:

- подбросить и поймать мяч;
- перебрасываться с другом мячом;
- перенести предмет с одного места на другое;
- перелистать книгу с тонкими страницами и альбом с толстыми;
- развернуть и сложить газету;
- поднять вещи весом в 1, 2, 5, 10 килограммов;
- брать поочередно в руки очень холодный, теплый и горячий предмет;
- разрезать на ломти арбуз и съесть один кусок.

### **А ну, попробуй!**

(развитие мелкой моторики)

Предложите детям вытянуть вперед руку с раскрытой ладонью. Мизинец прижат к ладони, остальные пальцы должны быть развернуты. Получилось? Не тут-то было!

### **Вращай одновременно**

(развитие координации движений)

Предложите детям вращать руку справа налево и одновременно ногу в противоположную сторону. Пусть ребята постараются сделать то же обеими руками и ногами.

### **Едем на необитаемый остров**

(формирование позиции «Я в обществе»)

Образ необитаемого острова традиционно используется психологами и педагогами для диагностирования ценностных предпочтений детей. В данной игре диагностируется представление детей о достойной человека жизни.

Им предлагается взять на необитаемый остров всех тех людей, без которых они не представляют себе жизни, достойной человека. Такова фабула игры.

Организация игры имеет много вариантов: индивидуальный набор-приглашение на остров; командно-состязательный набор-приглашение, оцениваемый арбитрами; определение ролей всех присутствующих в труппе, которая якобы оказалась в полном составе на острове; вариативный набор-приглашение, когда из некоторого количества решений наблюдатели отдают предпочтение одному варианту путем голосования и т.д.

Острова могут иметь название, герб, основной закон, занятия, увлечения, то есть описание содержания жизни, вплоть до описания костюма жителя острова.

Центральный вопрос, вокруг которого выстраивается игра, – будет ли жизнь на острове, достойная Человека?

*Предостережение:* непозволительно переходить границу игры и создавать концертное представление разудалого увеселительного плана – не потому, что последнее плохо, но потому, что последнее имеет другие цели и используется при других педагогических замыслах.

### **Терем-теремок**

(формирование позиции «Я - человек нравственный»)

В этой игре есть интрига, поэтому она относится к самым веселым и увлекательным формам групповой деятельности. Ее используют для гуманизации групповых взаимоотношений, для диагностирования нравственных отношений, для формирования некоторых поведенческих привычек детей.

Игра строится на воспоминании школьников о всем известной сказке «Теремок». Сюжет сказки переворачивается: мышка-норушка всем зверюшкам, просящим пристанища в теремке, отказывает, говоря: «Нет, не пущу, мне и без тебя хорошо!» Активные участники игры, получившие роли зайца, лисы, волка, ежа, козлика, петуха и т.д., исполняют скорее роль статистов – они только произносят слова: «Кто, кто в теремочке живет?» и «Пусти меня к себе жить». Основная нагрузка падает на всех наблюдателей происходящего: они обращаются к мышке-норушке «Уважаемая мышка-норушка!», или «Дорогая мышка!», или «Сударыня мышка!» и приводят разнообразные аргументы в пользу иного решения, прося пустить в теремок сказочного персонажа. Например: «Пусти его, пожалуйста, он тебе другом станет» или же «...он станет мести двор».

Мышку уговаривают, пока она не согласится, либо герой-проситель остается «на улице».

Интересно наблюдать, какие аргументы станут приводить дети и какие из них окажут решительное воздействие на главную героиню. В итоге, как правило, все звери поселяются в теремке; финалом завершается общая игра: жители теремка берутся за руки.

Затем все участники размышляют о том, что они извлекли из игры, не напрасно ли прожиты ими эти минуты, что было для них главным в прослеживании хода игры.

## Раздел III

### Средняя возрастная группа

#### Развитие детей средней группы (9-11лет)

Данная возрастная категория отличается от предыдущей тем, что отмечается стабильное психологическое развитие. Главная задача развития – полноценное адаптивное в социально-психологическом плане к новой ситуации. Ведущий вид деятельности – учебная.



*Проявляются следующие особенности поведения детей:*

- энергичность, быстрота в действии, настойчивость, инициативность;
- бурно проявляются эмоции;
- повышенное стремление к спорам, неуступчивость;
- укрепляется волевая сфера;
- мыслят более отвлеченно, критично;
- увлекает совместная коллективная деятельность;
- мальчики играют с девочками, стремятся к соперничеству. При этом девочки более спокойны, рассудительны, послушны, любят общественные дела. Мальчики энергичны, непоседливы, более эмоциональны, уклоняются от общественных дел, настойчиво ищут пример для подражания;
- успех вызывает эмоциональный подъем;
- боятся поражения, чувствительны к критике. Неудача вызывает резкую потерю интереса к делу;
- интересы постоянно меняются, пробуждается интерес и любопытство ко всему вокруг;
- стремятся «испытать» себя в активной практической деятельности;
- легко и охотно выполняют поручения, но не безразличны к той роли, которая им выпадает;
- далекие цели и перспективы не увлекают так же, как неконкретные поручения, отвлеченные беседы.

### *Перспективные задачи развития*

1. Развитие новых возможностей мыслительной сферы психики.
2. Нравственное развитие.
3. Переход от догматической правильности к критической оценке и выработке индивидуальных норм поведения.
4. Развитие способности занять ответственную позицию в отношениях с педагогами и сверстниками.

### Советы сопровождающим для организации досуга в условиях железнодорожного транспорта

1. Организуйте коллективные игры, занятия в группах по интересам.
2. Устраивайте групповые состязания.
3. Разумно направляйте пробуждающийся интерес к окружающему миру.
4. Стремитесь обстоятельно отвечать на многочисленные вопросы детей.
5. Подвижные игры выбирайте такие, которые бы не содержали излишних эмоциональных нагрузок.
6. Некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек.
7. Объяснять правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе, образность не обязательна.
8. Помните, что взрослый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой «изнутри».
9. Если дети принимают ошибочное решение, не спешите его отменять; лучше вначале убедите детей в его ошибочности, можно даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).

## Рекомендуемые игровые методики для средней группы детей

### Вспомни, не глядя

(развитие зрительной памяти)

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет, в классе, где учится? Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше – Коля или Витя и т.п.

### Рассказать жестами

(развитие артистического воображения)

Двум – трем группам даются небольшие сюжетные тексты (рассказ, сказка). Командам необходимо прочесть этот текст и «пересказать» его жестами, мимикой. Соперникам надо быстро догадаться, о чем идет речь, перевести жесты на язык слов.

### Сколько чего?

(развитие внимания)

Ведущий просит ребят осмотреть помещение, в котором находятся дети, и назвать как можно больше имеющихся здесь предметов начинающихся на букву «К» или «Т». Можно называть не только целые предметы, но и их детали. Ребята могут называть предметы по очереди. Далее можно попросить «засечь вниманием» круглые или полукруглые предметы, затем квадратные и прямоугольные, далее металлические, потом – деревянные и т. д.

### Отдай честь!

(развитие координации движений)

Предложите ребятам отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: «Во!». Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки.

### На ощупь

(развитие органов осязания)

В темный мешок из материала складывается 8 – 10 небольших предметов: авторучка, катушка ниток, пробка от бутылки, ложка, часы и т.п.



Надо на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Ткань мешка не должна быть грубой или слишком тонкой.

### **Еще раз, но одновременно**

(развитие координации движений)

Предложите детям правой ногой крутить «от себя», а правой рукой крутить к «себе». Левой рукой хлопать себя по голове, одновременно правой рукой гладить свой живот справа налево и слева направо. Точно так же можно левой рукой как бы забивать гвоздь молотком, а правой гладить что-то утюгом.

### **Колодец**

(развитие терпеливости, аккуратности)

Необходимо из спичек сложить колодец. Побеждает тот, у кого колодец получится самым высоким и простоит дольше.

### **Рисуем спичками**

(развитие воображения)

Рисуем – значит, выкладываем из спичек какие-то заданные или производные фигуры или предметы: животных, домик, птиц, человечка, кораблик и т.п. Автор самого остроумного и качественного рисунка становится победителем.

### **Час тихого чтения**

(формирование позиции «Я – человек разумный»)

«Час тихого чтения» возникает в противовес увлечению школьников теле- и видеофильмами, вытесняющими из их жизни общение с книгой, освобождающими развивающуюся психику юного человека от усилий воображения, мышления и памяти.

«Час тихого чтения» – это чтение внепрограммных книг. В период выделенного времени каждый в тишине и удобстве может спокойно почитать выбранную им книгу.

Прочитанное за этот «час» (его продолжительность определяется возрастным и интеллектуальным развитием детей), как правило, не обсуждается. Если руководитель сочтет необходимым такое обсуждение, то ребятам предлагается рассказать о книге, которую они читают. При этом чрезвычайно важной является одна методическая и этическая деталь: что бы ни читали дети, их выбор не должен иметь оценки, нет «хорошего» или «плохого» чтения – всякое чтение достойно, из всякой книги можно извлечь ценное, будь это сказка или философский трактат.

### Нашел на дороге ...

(формирование позиции «Я – человек нравственный»)

Эта групповая форма работы – своеобразный психологический тренинг. Дети должны в процессе игры побывать в таких жизненных ситуациях и состояниях, когда необходимо не только принимать решения, но и производить действия, совершать поступки. Фабулой игры может стать любое жизненное событие. Например: человек шел по безлюдной дороге и нашел кошелек с деньгами. Разыгрывается ситуация: обозначается дорога; по ней идет человек; на дороге лежит кошелек, в него вложена карточка с надписью «Деньги» (сумму лучше не обозначать, так как она не имеет принципиального значения).

Избирается ребенок, играющий роль удачливого пешехода. Все остальные участники игры – наблюдатели. После того как пешеход предложит свой вариант действия в этой ситуации, ведущий обращается к наблюдателям: «Как вы себя чувствуете в связи с происшедшим?», «Как вы себя поведете, если этот кошелек окажется у вас?» и т.д.

На втором этапе условия игры усложняются: теперь в кошельке находятся не только деньги, но еще и ключи от квартиры. На следующем этапе кошелек дополняется еще каким-либо предметом: деньги, ключи, валидол; деньги, ключи, валидол, фотография человека; деньги, ключи, валидол, фотография, визитка и т.д.

Ведущий обязан четко обрисовать происходящее событие, интонационно расставить акценты. Например, он должен уточнить, что на дороге никого нет, что ключи от квартиры, в которую человек теперь не может попасть, что молодые люди редко носят с собой валидол, скорее всего, владелец кошелька далеко не молод...

В ходе игры ведущий не имеет права оценивать ситуацию сам и должен удерживать от возможной критики других. Поэтому, обращаясь с вопросами к наблюдателям, он должен спрашивать их не о поведении конкретного ученика в предложенной ситуации, а о действиях субъекта, роль которого сыграл этот ученик.

### Добрый след

(формирование позиции «Я – человек нравственный»)

Глубокие преобразования социально-политической жизни общества характеризуются переосмыслением ценностных ориентаций личности. Возникает необходимость более осознанного восприятия картины мира каждым человеком.

«Добрый след» – это созвездательная форма духовной деятельности детей, содействующая обобщению реальности, отражению явлений жизни и ее характеристик.

Для проведения игры организуются две команды, представители которых поочередно выбирают карточку с одним из перечисленных слов (костер, краски, семена, песня, игла, лупа, земля, книга, ключ и т.п.). Количество карточек зависит от количества туров.

Согласно условиям игры каждая из команд должна предложить ряд добрых дел, которые можно совершить с помощью выбранного слова. Так, например, костер поможет обогреть людей, накормить их, им отпугивают хищных животных, у костра люди могут вести душевный разговор и развлекаться, он также может служить сигналом к чему-либо.

Победителем становится команда – обладатель большего количества добрых дел. Время для обдумывания строго ограничивается. Результаты каждого тура оценивает жюри, и подсчеты должны быть видны на доске или табло. Число туров (от 5 до 10) зависит от возраста участников.

Данная форма духовной деятельности детей помогает им выйти на наиболее значимые и глубинные стороны жизни. Дети в игровой форме, в результате определенных духовных усилий учатся за объектами реальной действительности видеть нечто другое, ценностно-эстетически относиться к вещам, предметам, природе, одухотворять и олицетворять, т.е. субъективировать окружающий мир.

Таким образом, игра способствует развитию абстрактного мышления и творческого воображения, умению выходить в целях развития к рассмотрению одного и того же явления, действия, предмета с разных сторон.

Разумеется, игра таит в себе огромную опасность формирования демагогии – привычки красиво выстраивать рассуждения о должном, не выходя за пределы словесной активности. Поэтому она проводится при условии подготовленного замысла реального красивого доброго следа, который дети могли бы оставить где-то на земле. Прежде чем играть, педагог продумывает возможности практических выходов.

Наилучший вариант, когда такая игра проводится после доброго дела, уже совершенного усилиями детей.

## Раздел IV

# Подростковая возрастная группа

### Развитие детей подростковой группы

В этот период наступает очередной возрастной перелом (кризис). Главной задачей развития становится самоидентификация, то есть нахождение себя в мире, развитие чувства самоуважения и самопринятия. Развитие способности к целеполаганию в любых видах своей деятельности. Ведущим видом деятельности является социально-значимая деятельность.



*Проявляются следующие особенности поведения:*

- противостояние между мальчиками и девочками;
- склонность мальчиков к групповому поведению;
- стремление к соревновательности, подчинение своих интересов мнению команды;
- сопротивление критике;
- поиск кумира;
- стремление найти свое место среди сверстников. Оценки товарищей приобретают большое значение;
- подверженность влиянию группы, трагическое переживание невключенности в группу сверстников;
- надежда на неопределенное светлое будущее;
- абстрактность мышления;
- чувство «взрослости»;
- автономная мораль;
- важность авторитета культурного носителя языка. Огромное значение приобретает письменная речь. Появляется слэнг – языковая игра, возможность уйти от социального контроля.

### *Перспективные задачи развития*

1. Определение места своего «Я» в более широкой системе социальных связей и отношений.
2. Стремление к «взрослости».
3. Формирование собственного мнения.

### Советы сопровождающему для организации досуга в условиях железнодорожного транспорта

1. Организуйте коллективные игры (различные для мальчиков и девочек).
2. Используйте общий энтузиазм при выполнении порученных заданий.
3. Используйте игры с имитацией социальных ролей (общественно одобренное и ожидаемое от человека в определенных обстоятельствах поведение). Идея социальной роли импонирует школьнику, находящемуся в поисках самого себя.
4. Предоставьте детям право выразить свое отношение к происходящему.
5. Ориентируйте детей на правильное отношение к вещному миру. В этом поможет следующая позиция: вещи – средство жизни, но не содержание ее; материальное – средство для существования духовного, которое выступает содержанием нашей жизни.
6. Помогите детям в осмыслении роли социальных норм жизни, и роли общества для отдельного человека. Наличие норм и их исполнение обеспечивают регулированность жизни.

## Рекомендуемые игровые методики для подростковой группы детей

### На ком оборвется?

(развитие слуховой памяти)

Число игроков должно быть четным. Все садятся в круг и рассчитываются на первый-второй. Первые – одна команда, вторые – другая.

Начинает любой игрок: он говорит какое-нибудь слово, сидящий рядом с ним повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым; третий повторяет первые два слова и говорит свое (например: крыша, булка, Иван и т.д.). Так говорят по кругу все подряд, до тех пор, пока кто-либо не забудет последовательности слов. И тогда его команда проигрывает.

Игра начинается снова, первым говорит тот, кто сидит рядом с проигравшим.

### Из начала и конца

(творческое задание на сочинительство)

Предложите ребятам начало и конец истории, которые могут стать рассказом, сценарием фильма, пьесой, сказкой. Важно, чтобы первая и последняя строчки, предложенные автором, как бы не стыковались. В этом вся «загвоздка» задания. Например: «Шла собака по роялю...»; «Город был взят...»; «Летели гуси высоко...»; «Шпион давал показания до утра...»; «Кошка заболела вечером...»; «У клоуна был рыжий парик...» и т.д.

### Может быть? Не может быть?

(развитие воображения)

Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (газету, пакет, зонтик и т.д.). Каждый придумывает новые назначения этого известного предмета. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения предмета, который может «гулять» по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

### **Полслова за вами**

(пополнение словарного запаса)

Участники игры садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч (легкий предмет). При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова, а тот, кто ловит должен назвать его вторую половину. Например: паро-воз, теле-фон. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку игрок выбывает из игры.

Условия можно усложнить. Ведущий говорит половину слова каждому сидящему в круге ребенку, и каждый должен продолжить вторую половину. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например «теле...». Дети продолжают: телефон, телеграф, телеграмма, телескоп, тележка, телетайп и т.д. В случае невыполнения задания дается штрафное очко.

### **Делай одновременно**

(развитие координации движений)

Предложите ребятам одновременно отбивать носком одной ноги два удара, а носком другой – три.

### **Алфавит вокруг нас**

(развитие зрительного внимания,  
пополнение словарного запаса)

Ведущий предлагает детям в течение 5 – 10 минут в алфавитном порядке написать названия находящихся вокруг них предметов и вещей. Можно писать по несколько предметов на одну букву. Главная трудность отыскать предметы на все буквы алфавита. Победит тот, чей список будет самым длинным. К тому же дети должны обязательно показать, где расположен названный предмет.

### **Сколько места занимает предмет?**

(развитие глазомера)

Ведущий быстро показывает ребятам какой-либо предмет (блюдец, тетрадь, коробочку, безделушку).

Игроки, приготовив для себя четыре соломинки или тонкие хворостинки, узко нарезанные полоски картона или, наконец, четыре спички без головок, ограничивают на глаз с четырех сторон место, на котором должен поместиться предмет.

Ведущий быстро обходит всех играющих и проверяет точность их измерения.

Игра повторяется несколько раз, причем предметы каждый раз меняются, их предлагают сами игроки.

## **Кружка**

(развитие культуры моего «Я»)

Игра выводит детей на уровень культуры мыслительной деятельности современного человека. В основании игры лежит положение о многомерности мира, которое говорит о том, что любое явление мира, точно так же, как и весь мир в целом, обладает разными характеристиками одновременно, будучи рассмотренными, с разных точек зрения и измеренными различными мерками.

Фабула игры: двое играющих (их может быть трое, четверо, в зависимости от конфигурации, раскраски предмета) занимают разное положение по отношению к предмету, установленному на столе. Пусть это будет кружка. Глядя на неё, игроки сообщают всей группе о том, что видят. Их описания явно не совпадают: один видит, что кружка имеет ручку, но этого не видит другой; один видит рисунок на кружке, но другой сообщает, что кружка одноцветная и т.д. Ведущий убирает предмет и просит субъектов побеседовать друг с другом о предмете, стоявшем на столе. Наблюдающие не должны вмешиваться.

В ходе беседы субъекты приходят к выводу, что различие описаний одного и того же предмета зависела от ракурса восприятия предмета. Они предлагают друг другу поменяться местами. И утверждают в том, что их несхожие характеристики зависели не от их личностных особенностей (кто-то плохо смотрел? кто-то из них ущербный человек?), а оттого, что объективно предмет с разных точек зрения выглядит иначе и может иметь несхожие оценки.

После этого ведущий предлагает наблюдателям высказать впечатление от происшедшего на их глазах. Здесь важно проследить, чтобы дети не пришли к выводу, что «надо уважать мнение каждого». Объективно мнение каждого имеет свое основание в мире. Дело тут не столько в уважении к мнению другого, сколько в объективно существующих равномерных характеристиках одного и того же предмета.

На этапе рефлексии полезно акцентировать внимание детей на то, как часто люди ссорятся, обижают друг друга, приписывают человеку низкую оценку только потому, что не хотят увидеть тот ракурс, с которого этот человек воспринимает предмет.

## **На твоём бы месте...**

(развитие культуры моего «Я»)

В этой игровой методике участники занятий поочередно сообщают о некоторой проблеме своей жизни, (проблема может быть надуманной и даже фантастической). Слушатели высказывают ряд



предложений, как можно было бы решить проблему. Начальная фраза такова: «Если бы я был на твоём месте ...».

Понятно, что субъект не сможет воспользоваться серией советов, но он может избрать предлагаемый выход из трудного положения и сказать: «Я, пожалуй, попробовал бы ...».

Прежде чем начать игру, все играющие договариваются, сколько проблем они на этот раз смогут обсудить: пять? четыре? семь? десять?.. Договоренность строго соблюдается, иначе невольно появляются обиженные, которым кажется, что их обошли вниманием.

Обычно объявляются проблемы самого банального порядка, но это не даёт оснований для пренебрежительного отношения к их оглашению. Очень полезно, если в числе «оказавшихся в трудной ситуации» вдруг окажется педагог – это придаёт игре особую серьёзность, хотя и не зачеркивает условности игрового взаимодействия.

Введение игры в традиционные формы групповой работы снимает необходимость группового обсуждения ряда острых дискуссионных проблем, возникающих в жизни группы. Пока высказывается ряд индивидуальных мнений по поводу возникшей проблемы, осмысление производится и общественное мнение уже высказано, а значит, нет надобности специального обсуждения случившегося.

Большое значение имеет рефлексия, фокусирующая общественное мнение и распределение духовных сил на разных оценочных полюсах. Только не надо выделять лиц, которые причастны к случившемуся, их мнения выслушиваются в качестве равных со всеми.

Со временем выдвигаются и проблемы социального плана, общечеловеческого, такие, например, как «нищета в стране», «бандитизм и терроризм», «низменные интересы», «власть имущих» и прочее.

### **Репка**

(формирование позиции «Я и моя социальная роль»)

За основу сюжета игры берётся русская народная сказка «Репка». Каждый из нас с детства помнит эту сказку. Но как она нас увлекала своим незамысловатым сюжетом, и сколько раз мы могли рассказывать её друг другу!

Вырастая, мы забываем и перестаём читать или перечитывать сказки, они как бы становятся нашим прошлым, но мы не забываем тех счастливых мгновений, когда, восхищаясь, открывали для себя мир сказок, мир добра, любви, правды и красоты.

В школьном возрасте во время игры у детей особенно ярко проявляются умения видеть хорошее и плохое, восхищаться и огорчаться, импровизировать и обмениваться собственными впечатлениями. Педагог может и должен использовать это в своей работе с детьми.

Для того чтобы помочь ребятам войти в игру, можно вместе с ними вспомнить сюжет и героев этой сказки.

Сюжет сказки остается без изменений, только должно выполняться следующее условие: бабушка, внучка, Жучка, кошка и мышка не спешат на помощь дедушке, при этом, объясняя причину, почему так поступают. А ему необходимо их уговорить помочь ему в работе, аргументируя свою просьбу. При этом он не должен забывать, что в данном случае он единственный представитель сильной половины человечества, он, мужчина, зовет на помощь представителей женского пола.

Таким образом, мы выясняем в ходе игры представление детей, каким должно быть поведение мужчины в тех случаях, когда ему (сильному, главному в семье) требуется помощь, а его окружают в такой момент только женщины и дети.

### **Смотрю в себя**

(формирование позиции «Я и искусство»)

Методика «Смотрю в себя» – простейшая из всех простых, но сложнейшая из всех сложных, потому что здесь решать будет тональность занятия, атмосфера в группе, расположенность к духовному напряжению каждого участника группового занятия.

Простота в фабуле: все закрывают глаза и уходят в свой внутренний мир, остаются наедине с собою.

Через некоторое время педагог просит открыть глаза и сообщить, было ли скучно наедине с собою. Если звучит утвердительный ответ, то педагог предлагает следующие минуты встречи с собою провести с опорой на руку товарища, на чувство рядом находящегося друга (подруги). Протянув руки вперед, касаясь руки соседа, вновь уйти в себя.

Когда рефлексия завершится, педагог предлагает детям провести дома такую минуту «наедине с собою», отмечает, что внутренний мир каждого из нас чрезвычайно интересен, но мы по лености или по непониманию не интересуемся этим миром.

## Раздел V

### Старшая возрастная группа

#### Развитие детей старшей группы (15-17лет)

Данная возрастная категория отличается от предыдущей тем, что в данное тем, что в данное время отличается стабильное психическое развитие. И основными задачами развития становятся: в интеллектуальной сфере – достижение стадии формальных операций. Профессиональное и личностное самоопределение. Психологическая готовность к принятию новой социальной роли и позиции. Ведущим видом деятельности является познавательная деятельность.



*Проявляются следующие особенности поведения:*

- растет социальная активность;
- идет поиск себя;
- происходит выбор будущей профессии;
- появление интереса к заработку;
- проявляются крайности в поведении, например, «я знаю все»;
- энтузиазм, который быстро гаснет, если не может претвориться в какое-либо действие;
- формируется собственная точка зрения на взаимоотношения между людьми, на моральные требования и оценки;
- развивается самооценка, самосознание, стремление определить свое место среди сверстников и взрослых;
- появляется стремление к объединению в различные группы, ставятся цели: быть как все, не отстать от друзей, занять место лидера;
- неприятие подростками всего, что они слышат от взрослых.

### *Перспективные задачи развития*

1. Становление личностной гражданской позиции.
2. Формирование чувства значимости.
3. Способность к самообразованию и психологическому саморазвитию.
4. Готовность к ответственным социальным отношениям.
5. Начало профессионального самоопределения.

### Советы сопровождающему для организации досуга в условиях железнодорожного транспорта

1. Руководство поведением ребят постройте так, чтобы оно было без излишнего вмешательства и давления взрослых.
2. Учитывайте возрастные особенности, проявляющиеся в повышенном интересе к другому полу.
3. Оказывайте помощь ребятам в том, чтобы все они были приняты своими сверстниками.
4. Помните, что игра должна быть осмысленной, деятельной, достаточно сложной. Она может быть рассчитана на длительную подготовку.
5. Важно, чтобы подростки осознавали необходимость игры, ее пользу.

## Рекомендуемые игровые методики для старшей группы детей

### Увидел, услышал – запомни!

(развитие слуховой и зрительной памяти)

Игроки садятся в круг. Кто-то записывает для себя пять однозначных чисел. Затем один раз четко их произносит. После этого каждый должен написать их на своей бумажке в том же порядке. Продиктовавший проверяет их у всех.

Затем его сосед, написав 5 других однозначных чисел, в течение 5 – 7 секунд показывает их играющим.

Когда его бумажка уже спрятана, каждый пишет эти числа у себя, и вновь происходит проверка.

Затем один за другим играющие последовательно пишут 6,7 однозначных, 3,4 двузначных, 2,3 трехзначных числа, все время чередуя тренировку зрительной и слуховой памяти.

Игра проводится в течение 7 – 10 минут.

### Иди сюда!

(развитие артистического воображения)

Предложите произнести фразу «Иди сюда!» 16-тью различными интонациями: восклицательной, вопросительной, удивленной, ошеломленной, иронической, сатирической, уничижительной, любовной, доносительной, безразличной, саркастической, униженной, насмешливой, жестокой, командирской, просительной, и т.п. Можно произносить любую другую фразу.

### Сантиметр всегда с собой

(развитие глазомера)

Предложите ребятам максимально раздвинуть большой и указательные пальцы и определить на глаз, сколько сантиметров между их концами. Пусть ребята сантиметром проверят свои замеры. Пусть также определяют на глаз, проверят и запомнят, сколько сантиметров между их указательным и средним пальцами, между средним и безымянным, между безымянным и мизинцем, между мизинцем и большим. Сколько сантиметров от конца среднего пальца до локтя, от конца среднего пальца до плеча, между концами указательных пальцев, когда руки раздвинуты в стороны. Свой рост и шаг в сантиметрах... Много еще можно сделать измерений, но все это бесполезно, если не постараться это надолго запомнить.

Организуйте групповые или индивидуальные соревнования в точном определении размеров с помощью руки – это не только интересно, но и развивает глазомер. Руки человека – его собственный сантиметр.

### **Умей слушать и слышать многих**

(развитие слухового внимания)

В этой игре упражнении дети учатся слушать сразу нескольких говорящих.

Сначала двое игроков одновременно и довольно быстро говорят два разных слова. Если водящий их различил, трое игроков, затем четверо говорят три-четыре разных слова. В том случае, если водящий способен различить слова, пусть двое ребят, а затем трое скажут одновременно две-три короткие фразы.

Проделайте то же самое перед целой группой играющих и выявите тех, кто обладает такой способностью. Похвалите этих ребят.

### **Слово наоборот**

(разминка для ума)

Ведущий быстро называет слова. Дети должны переставить буквы этого слова наоборот и тут же записать «задом наперед». Можно начинать с коротеньких слов, заменяя их на более длинные.

### **Геометрическая задача**

(логическое задание)

Предложите детям только из шести спичек сложить четыре треугольника. (Из трех спичек сделать треугольник, остальные три поставить внутри пирамидой).

### **Определи на глаз количество**

(развитие глазомера)

Пусть ребята потренируются и посоревнуются в определении на глаз следующего:

- пощупав лист, определить, сколько страниц в данной книге;
- в книгу вложены 3 – 4 закладки. Определить, на каких они страницах;
- сколько букв в одном газетном листе;
- сколько орехов в банке.

## Проехали километр?

(развитие глазомера)

Столбы вдоль шоссе и железной дороги, на которых обозначают километры, стоят всегда по одну сторону от полотна. Можно в дороге организовать соревнование на проверку глазомера.

Ведущий, увидев километровый столб, делает знак рукой, и все играющие, смотря в противоположное окно, рассчитывают по скорости движения, когда транспорт минует километр. Сделав расчет, участник поднимает руку, а ведущий определяет, кто не ошибся и был наиболее точен. Потренировавшись в определении одного километра, можно перейти к соревнованию на определение расстояния 2 – 5 километров.

## «Хочу» и «Надо»

(формирование позиции «Я – стратег своей жизни»)

Субъективная позиция ребенка развивается и формируется тогда, когда он отдает себе отчет в собственной жизни. При этом его «хочу» из эмоционально окрашенного желания иметь что-либо трансформируется в «хочу» как стремление действовать в соответствии с выдвигаемой целью.

Групповая игра «Хочу» и «Надо» проводится как командное состязание. Игроки команды «Хочу» поочередно высказывают какие-либо желания. Команда «Надо» после непродолжительного обсуждения выдвигает ряд условий, которые необходимо выполнить, чтобы реализовать эти желания.

Например, первый игрок говорит: «Я хочу отправиться в Швейцарию покататься на горных лыжах». На это команда «Надо» отвечает: «Для этого тебе нужно: купить горные лыжи; научиться кататься на них; получить загранпаспорт и визу; заработать необходимую для поездки сумму денег; выучить иностранный язык» и т.п.

Игрок из команды «Хочу» решает, насколько реально для него в данный момент это желание. И если он сам приходит к выводу, что его «хочу» пока невыполнимо, то он покидает свою команду и отправляется в «Область мечты». Команда «Надо» при этом получает одно очко.

Первый тур игры проводится как разминочный, поэтому всем игрокам команды «Хочу» выдаются карточки с заранее написанными желаниями. Например: «Я хочу иметь большой и красивый дом», «Я хочу иметь роскошный автомобиль», «Я хочу, чтобы моя речь была красивой и логически стройной», «Я хочу быть закаленным и физически крепким», «Я хочу, чтобы у меня было много отзывчивых и преданных друзей» ...

Ведущему необходимо следить, чтобы в первом туре записи желаний на карточках, которые зачитывают игроки команды «Хочу»,

начинались с материальных ценностей и переходили к духовным. Это позволяет вывести разговор второго тура на более высокий уровень человеческих ценностей и отношений. Победителями в итоге становятся все: и педагог, и дети, и те, кто играл в командах, и те, кто был зрителем.

Для второго свободного тура команды можно полностью поменять. Карточки с желаниями здесь уже не обязательно раздавать, так как дети быстро усваивают основной принцип игры и, прежде чем сказать о своем «хочу», мысленно продумывают, насколько реальна эта мечта.

### **Последствия**

(формирование позиции «Я – стратег своей жизни»)

Игре под таким названием предшествует короткий разговор с группой об отличительной особенности человека в ряду биологических существ – способности превосходить события, предвидеть будущее путем логических операций, анализа события, поступка, привычки, слова, действия.

Фабула игры: субъект сообщает о совершенном действии, словах либо о каком-то пристрастии; перед ним возникают Последствия происшедшего; Последствие-1 сообщает, что последует «сейчас» после совершенного субъектом; Последствие-2 предупреждает, что ожидает субъекта «через неделю»; Последствие-3 рисует картину «через месяц»; Последствие-4 предвидит неотвратимое «в зрелые годы»; а Последствие-5 сообщает об итоге, к которому придет субъект в конце жизни. Выслушав предсказания будущего, субъект принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждает в значимости для своей жизни того, что он совершает.

Так как содержание того, что делает субъект, написано на карточке, которую играющий выбирает из «корзины», то при отказе от действия на будущее играющий рвет карточку, а при утверждении своего поступка он оставляет карточку себе как знак «присвоенного» поступка.

Инструкция перед игрой может предстать в качестве ролевой картинки: ты идешь по узкой тропинке, видишь, что непременно столкнешься с идущим навстречу человеком – что делаешь заранее: хочешь столкновения, не хочешь конфликта, как избежать сложностей, которые могут нарушить душевное равновесие обоих?

Содержание веера предлагаемых играющему карточек самое разнообразное, например: «Я принес и вручил цветы хорошему человеку», «Я грубо надсмеялся над товарищем», «Я помыл пол в квартире, пока мама находилась на работе», «Я люблю приврать,



приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть», «Я начал курить», «Нашел чей-то кошелек и присвоил себе деньги», «Я много читаю», «Начал по утрам делать зарядку», «Потихоньку списываю все контрольные работы у соседа», «Сказал некрасивой, что она некрасивая».

После того как субъект оглашает свое поведение, перед ним поочередно встают Последствия одно за другим, произнося: «Я твое последствие первое, и я говорю тебе...» Игра обрывается по мере психологической необходимости, когда педагог почувствует, что игра достигла своего апогея. Рефлексия проводится легким штрихом: что думалось во время игры?

Чтобы всем членам группы удалось принять активное участие, следует менять состав Последствий всякий раз, как только сменяется субъект действия.

*Предостережение:* ни в коем случае не допускайте педагогических корректив предвидений – игра должна течь своим игровым течением, лишь тонкие педагогические реплики разрешаются по завершении одного цикла – выбора субъекта.

*Замечание попутно:* дети, как правило, медленно входят в игру, но зато глубоко схватывают смысл предложенного, и предвидения Последствий от цикла к циклу становятся все более серьезными и основательными.

### **Взгляд**

(формирование позиции «Я – человек нравственный»)

Игроки садятся так, чтобы оказаться лицом к лицу. Звучит музыка. Ребята молча смотрят в глаза друг другу. По сигналу ведущего (звонок, хлопок, условный звук) ребята встают и меняются местами, постепенно продвигаясь по кругу. Таким образом, происходит смена партнеров. Она протекает ритмично, но достаточно быстро. Игра заканчивается, когда игроки вернутся к своему первоначальному партнеру.

Теперь начинается важный момент – осмысление происшедшего. Ребята поочередно должны рассказать, как они себя чувствовали, все ли взгляды были добрыми, удалось ли им передать взглядом свою доброжелательность, симпатию по отношению к другому и т.д.

Ведущему необходимо быть максимально наблюдательным и очень собранным. Первые две-три минуты дети могут смущаться, хихикать, отводить глаза, ерзать от скованности – многим из них не свойственно открыто глядеть на человека, с которым они общаются. Но уже на четвертом переходе внешнего круга обычно наступает тот наиважнейший миг, ради которого собственно и проводится игра: возникает интерес к другому, симпатия, серьезность и уважительность.

## Подарок судьбы

(формирование позиции «Я и искусство»)

Игра «Подарок судьбы» знаменует выход педагога с детьми на уровень символического языка, когда с помощью знаков передается информация идеологического плана, отражающая вполне определенную духовную ценность социального значения и личностного смысла. Обращение к символическому языку имеет глубокое педагогическое основание: современная культура стремительно обретает систему ценностных символов, расширяя рамки национальных языков и, наряду с интернациональным языком искусства, создавая способ интернационального общения.

«Подарок судьбы» обращает внимание детей и на то, что человек волен распорядиться случаем жизни: если он осознает случившееся, то становится господином судьбы; если не понимает происшедшего, то упускает возможность использовать подарок судьбы.

Фабула игры: из мешка с подарками (карточки, на которых написано, какой подарок подбросил человеку случай) ведущий достает и вручает поочередно каждому из играющей группы некоторый подарок; получивший дар судьбы должен прочесть символическое значение врученного; если ему удастся разгадать символику, заложенную в предмете, то он становится обладателем данного подарка судьбы.

Для игровой интриги участники разбиваются на группы, между которыми завязывается легкое состязание: какая из групп станет полным обладателем посланного судьбой? При разбиении на группы подарки из мешка может доставать представитель группы. А ведущий лишь следит за ходом игры, корректирует ритмичность, контролирует символическое прочтение знака.

Вывод игры: каждому человеку судьба посылает случай стать счастливым, только не каждый достойно распоряжается посланным.

Перечислим слова, обозначающие подарок судьбы: «свеча», «топор», «дом», «блокнот», «мяч», «мыло», «звезда», «настольная лампа» и др.

## Заключение

Понять природу игры, ее поразительный воспитательный потенциал – это понять ребенка, своих воспитанников. Американский психолог Джорж Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостью» человека – собрание своего «Я». Игра – мощнейшая сфера «самости»: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм дети учатся доверять самим себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире. Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность – словом, все, что составляет богатство человеческой личности.

Ребенок, играя, все время стремится вперед, а не назад. В играх дети все как бы делают вдвоем: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно, участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно.

## Литература

1. **Браум, Х.** Крокодилопопугай. Игры в помещении для развития и отдыха / Х. Браум; перевод с нем. О. Ю. Поповой. – М. : Теревинф, 2003.
2. **Гемезо, М. В.** Возрастная и педагогическая психология / М. В. Гемезо, Е. А. Петрова, Л. М. Орлова. – М. : Педагогическое общество России, 2004.
3. **Игры – обучение, тренинг, досуг...** : в 5 т. / под ред. В. В. Петрусинского. – М. : «Новая школа», 1994.
4. **Кулагина, И. Ю.** Возрастная психология : полный жизненный цикл развития человека / И. Ю. Кулагина, В. Н. Коллюцкий. – М. : Творческий Центр «Сфера», 2005.
5. **Куприянов, Б. В.** Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. – М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001.
6. **Сысоева, М. Е.** Организация летнего отдыха детей / М. Е. Сысоева. – М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999.
7. **Шмаков, С. И.** Игры шутки – игры минутки / С. И. Шмаков. – М. : Новая школа, 1993.
8. **Щуркова, Н. Е.** Практикум по педагогической технологии / Н. Е. Щуркова. – М. : Педагогическое общество России, 2001.
9. **Щуркова, Н. Е.** Классное руководство: игровые методики / Н. Е. Щуркова. – М. : Педагогическое общество России, 2002.

Учебное издание

**Возможности игровых методик  
для организации досуга детей  
в условиях проезда**

Составители:  
**Кузнецова Марина Ивановна,  
Рябенко Юлия Сергеевна**

Технический редактор  
Ю. Б. Васильева

Подписано в печать... Гарнитура Arial.

Оригинал-макет подготовлен в информационно-издательском отделе  
БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития социального  
обслуживания»

Отпечатано в типографии информационно-издательского отдела БУ ХМАО –  
Югры «Методический центр развития социального обслуживания»

**БУ ХМАО – Югры «Методический центр развития  
социального обслуживания»  
628418 Тюменская обл., ХМАО – Югра, г. Сургут,  
ул. Лермонтова 3/1  
т./ф.: (3462) 52-11-94**