Досуговая составляющая лагеря

[](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:11733099bffm.jpg)

*Человек только тогда является человеком, когда играет.*

*Фридрих Шиллер*

**О ДОСУГЕ**

* Любая досуговая модель есть урок творчества, так как заставляет детей без принуждения искать творческие решения, делать самостоятельные выводы, придумывать, фантазировать, действовать.
* Личность ребенка раскрывается и растет, когда он действует, отдает, создает полезное в духовном или материальном плане.
* Дети - великие фантазеры. Придумывать, выдумывать, воображать, мечтать - их привилегия. Все неправдоподобное, несбыточное, любая их причуда - это их волшебный мир.
* Детям всегда нужен «допинг» интереса, условия для самовыражения. Помочь ребятам «найти себя» - важная задача. Но для этого необходимо «поле творческой свободы» без криков, одергивания, заорганизованности. И еще нужна фантазия.
* Праздники занимают особое место в жизни школьников. Их любят за эмоциональность, сюрпризность, народный колорит, за возможность «себя показать, других посмотреть». Праздники как бы возглавляют эскадроны будничных дней. Они - некий рубеж в монотонности учебного года.
* Досуг обязан сотворить отношения дружеского партнерства взрослых и детей, которые обеспечивают их сотрудничество и сотворчество. Досуг в целом - дело коллективное. Даже радость удачи делится обычно для всех. Для того чтобы эффективность совместного творческого деяния была наивысшей, каждый его участник должен четко осознавать общественную значимость, как своих действий, так и действий соучастников в целом.
* Человеческая неповторимость - соль досуговой педагогики. Создавая добровольный союз самобытных индивидуальностей, мы создаем идеальную часть общества.
* Существует старая мудрость: ищи в ребенке хорошее, его всегда больше. Чтобы увидеть дурное большого ума не требуется. Увидеть добрые начала и опереться на них - вот принцип общей и досуговой педагогики.
* Положительное и прекрасное рождает добро само по себе. Качественный досуг одобряет, ободряет и реабилитирует детей. И вместе с тем, именно в его сфере так необходима опора на любые положительные ростки и обязательно на положительные эмоции ребенка. Такая опора окрыляет.
* Детские таланты оскудевают от невнимания. Ребенок кажется себе еще лучше, если кто-то замечает и оценивает его рост.
* Состязание - чисто детская привилегия, состязание - внутренняя «причина», раскручивание творческих сил, стимулирование к поиску, открытию, победам над собой. Состязание распространяется на все виды творческой деятельности, кроме нравственной сферы.
* Воздействуйте доверием, оно окрыляет, располагает к хорошему отношению. Возвышай ребят доверием, и они отплатят тебе чистой монетой верности.
* Укрепляйте у ребят веру в собственные силы - это действенный метод поддержки. Не бойтесь даже искусственно организовать успех у какого-то непутевого Петьки, у некрасивой Верочки, у слабого физически Сереги.
* Смелее используйте иронию и юмор - сильнейшие приемы общения. Во-первых, они оставляют за тобою добрую позицию, во-вторых, берегут твои эмоциональные силы. Чувство юмора - профессиональное чувство пионерского вожака.
* Влияйте через примеры взрослых. У одного мальчишки кумир - лучший футболист дружины, у другого - тренер, у третьего - библиотекарь, у четвертого есть симпатия в соседнем отряде. Чего никогда не добьешься сам, сделают другие люди.
* Ищите свой неповторимый подход к ребятам, свою интонацию обращения к ним, свою, основанную на доброте, уважении и требовательности, методику.

**АЛГОРИТМЫ НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ДЕЛ**

Игра по станциям

1. Сюжетный ввод.
2. Передвижение по станциям либо одновременно по “Вертушке”, либо по очереди через интервал времени.
3. Оформление каждой станции, старта и финиша.
4. Число станций не менее 4, но не более 2-х отрядов одновременно на станции.
5. Задания должны быть такие, чтобы время их выполнения не превышало 5 – 10 минут.
6. Время между станциями – 3-5 минут.
7. Общее время игры, включая ввод и подведение итогов – 1.5 часа.
8. Подведение итогов и награждение – обязательно.
9. Наличие маршрутных листов или поводырей из ребят. А также хронометристов для строгого соблюдения графика.
10. Единая система оценок на всех этапах.

**Дискуссионные формы работы**

Дискуссии, проблемные столы, диспуты

1. По построению – ведущий против зала или между различных мнений. Первый вариант более жесткий, и требует от ведущего максимальной концентрации. Открытая конфронтация – дискуссия, только два диаметрально противоположных мнения.
2. Задание проблемы (явно или опосредованно через фильм, книгу, обыгранный сюжет).
3. Мнение сторон и аргументы (различные свидетельства, чем-то напоминает суд, где есть судьи, адвокаты и так далее). В случае проблемных столов – обсуждение в группах и предоставление результата группового и затем общего решения.
4. Подведение итогов.
5. При необходимости для снятия излишнего накала страстей – музыкальные паузы, гости и так далее.
6. Число обсуждаемых проблем не более трех.
7. Продолжительность 1 – 1.5 часа.

Тематическая беседа

1. Заранее известная тема.
2. Готовится совместной группой из вожатого и детей.
3. Красивый ввод (как правило – песня, легенда, рассказ).
4. Обмен мнений в максимально доброжелательной форме и по желанию.
5. Продолжительность не более 1 часа.
6. В конце необходима АКЦИЯ (изложение, рисунок, поделка и так далее) обо всем услышанном.

Конкурсные программы

1. Подготовка (красивое оформление, сюрпризы …)
2. Предварительные игры с залом.
3. Организационные моменты (объяснение правил, представление участников и жюри, почетных гостей и так далее).
4. Число конкурсов не менее трех + финал, но не более 6-8.
5. Не должно быть никаких пауз. Все паузы заполняется музыкой, песнями, играми.
6. Общая продолжительность – 1.5 часа. Не более.
7. Особое внимание на сильный ввод и сильный финал.

РОЛЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА РЕБЕНКА

Досуг только тогда становиться и временем отдыха, и временем саморазвития, когда выбор деятельности основан на абсолютной добровольности, на интересе, удовольствии и психологическом комфорте. Педагог как раз и должен давать детям возможность добровольно выбирать занятия, развивать самодеятельность и самоуправление, пробуждать интерес к социально ценностным видам деятельности.

Ведущим средством пробуждения такой заинтересованности в каникулярное время, выступает игра и различные ее модификации. Игра – важнейшая сфера жизнедеятельности ребенка. Окружающая природа – богатейший источник эмоционального воспитания, познания, биологических, географических явлений, основа для экологического просвещения и воспитания. И игра здесь – прекрасное средство активации эстетических чувств и познавательных интересов. Немаловажно максимальное использование того общественного окружения, той социальной среды, в которой находится лагерь. Исторические места, места боевой славы, расположенные экскурсионные объекты дают возможность развить кругозор у ребят.

Без игры и романтики детям жить оказывается скучно, неинтересно. Когда воспитатели забывают о детской природе, отводят взгляд от ребячьих глаз на вечернем огоньке, дневной планерке, и даже на спортплощадке, получается не что иное, как бездумное, формальное отношение к делу. Но игру не зря называют королевой детства, при умелом использовании она может стать незаменимым помощником педагога.

Игра выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению назревших актуальных потребностей. С другой – игра всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а так же для физической закалки развивающегося организма. Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми и игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство познавательных и подвижных игр, сюда относят так же развивающие интеллектуальные игры, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они – в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика. Рассмотрим в общих чертах особенности типов игр. Подвижные игры – важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных действий, направленных на достижение условной цели оговоренной в правилах.

У малышей подвижные игры чаще всего бывают связаны с сюжетом и ролью («Вы будете тройкой, а я – кучер», или «Кошки-мышки»), с использованием предметов (мяч, скакалка, резиночка), Характерная черта игр детей начиная с 6 лет – появление четких правил, умение подчиняться им. Многие игры сопровождаются музыкой, хороводом. Основные особенности подвижных игр школьников – их соревновательных, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях.

Игры развивают чувство товарищеской взаимопомощи, ответственности за действия друг-друга. Необходимость подчинения правилам, на страже которых стоит общественное мнение, формирует честность, справедливость, дисциплинированность.

Дидактические игры – разновидность игр по правилам, которые специально создаются педагогикой, в целях обучения и воспитания детей. Воспитательно-образовательное содержание таких игр формулируется в стиле дидактической задачи, однако, для детей эта задача не выступает открыто, а через игровые действия, игровую задачу и правила. Увлечение игрой мобилизирует интеллектуальные силы ребенка, а наличие занимательности, шутки, юмора облегчает выполнение задачи.

По характеру используемого материала дидактические игры подразделяют на три группы: Предметные (в основном это дидактические игрушки и материалы); Настольно-печатные: игры основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино) или сложения из частей целого (разрезные картинки), а так же иные игры развивающие логическое мышление.

Словесные игры включают в себя большинство народных игр («Краски», «Черное и белое»); сюда относятся многие игры-упражнения, воображаемые игры-путешествия, игры-предположения («Что было бы если бы?») и др. Иногда дидактические игры рассматриваются слишком узко – лишь как средство интеллектуального развития ребенка. Однако это совсем не так. Некоторые дидактические игры несут в себе воображаемую, мнимую, игровую ситуацию, имеют сюжет, требуют разыгрывания ролей. Например, для развития умения вести диалог у младших школьников используется игра «Узнай по голосу», для распознания животных, «Из какой я сказки», для запоминания героев. Особенно часто познавательная активность стимулируется соревнованием, прятаньем и поиском предметов. Таким образом, на базе игровых интересов формируются интересы познавательные, художественные, культура общения.

Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка, ибо отражают существо отношений в обществе.

Отличительные особенности игровой деятельности обычно усматривают в ее добровольности, в высокой активности и контактной зависимости участников. Но нельзя забывать и другое: игра – едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей (к искусству или технике), а способности к творчеству в целом.

В интеллектуальных играх творческая задача – быстро прими решение в нестандартной ситуации. В сюжетно-ролевых, играх драматизациях задача другая, но, не менее творческая, - вообрази, придумай, изобрази. И вместе с тем во всех групповых играх единая задача – найди способ сотрудничества, взаимодействия на пути к общей цели, действуй в рамках установленных норм и правил.

Воспитателю использующему игровую деятельность в качестве педагогического средства важно понимать и скрытые механизмы, благодаря которым происходит ее влияние на развитие личности школьника. Один из подходов к раскрытию такого механизма состоит в следующем: Представим себе, что в процессе игры у детей возникают три вида целей. Цель первая – наиболее общая – наслаждение, удовольствие от игры. Ее можно было выразить двумя словами: «Хочу играть!». Эта цель представляет собой установку, определяющую готовность к любым действиям, связанным с данной игрой.

Вторая цель – это и есть собственно игровая задача, т.е. задача связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли. Особенности игровой задачи в том, что она заранее задана: соглашаясь играть, каждый автоматически принимает и игровую задачу, существующую в виде правил, и руководствуется ей в своих действиях. Но если первая цель – «хочу», то вторая цель – игровая задача существует в виде «надо»! «Надо играть так, а не иначе!» (своеобразная форма осознанной необходимости).

Третья цель непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, а потому всегда ставит перед личностью задачу творческую. Включившийся в игру ребенок непременно должен ответить на один из вопросов, выполнить ряд заданий, составляющих сердцевину той или иной игры: «угадай», «найди», «поймай», «спрячься», «перевоплотись», «изобрази». Чтобы справиться с этими заданиями, необходимо мобилизировать максимум духовных и физических (или тех и других) сил: проявить смекалку, сообразительность, способность ориентироваться в обстановке, а во многих играх поступить так, как другие не догадались бы поступить. Тут надо не просто повторить, уже известное решение, но из множества возможных вариантов выбрать наиболее удачный или уже из известных составить игровую комбинацию. Подобные действия, хотя и в микромасштабах представляют собой творчество. Они сопровождаются высоким эмоциональным подъемом, устойчивым познавательным интересом, а потому являются наиболее мощным стимулятором активности личности.

В трехступенчатой мотивации игры – «хочу!» – «надо!» – «могу!» - заключен, очевидно, основной механизм ее влияния на личность, секрет самовоспитания. Хороший помощник воспитателю – игровой прием. С его помощью можно создать положительный настрой на дело. У малышей – появление любимого персонажа фильма, спектакля, сказки (Незнайка приглашает на конкурс знатоков, Мишка – почетный гость спортивного праздника); у подростков – «тревога», «срочное задание»; у старших – «зона заботы», «живая газета», «командировка в младший отряд». Другой аспект использования приема – выход из сложной жизненной ситуации путем создания ситуации игровой. Бывает, что желающих убрать зал после праздника не находиться. Вот здесь и уместны и считалочка, и жребий, и любой конкурс-молния, что бы выявить проигравшего. Или следующее решение: «Пусть сегодня останутся все Алеши и Татьяны» и т.п.

Следует учитывать и возрастной состав играющих. В одних случаях (некоторые подвижные игры, игры-праздники) общение младших и старших возрастов необходимо для поддержания игровой атмосферы, развития межколлективных связей, в других – нежелательно, так как мешает развитию духа соревнования, творческой раскованности (например, так влияет присутствие малышей на игровом вечере старшеклассников). Кроме того, в неконтролируемых играх младшие дети в процессе общения со старшими могут получить нравственно искаженную информацию. Умелый руководитель игр может иногда вовсе не заниматься вопросами непосредственной организации игры, целиком передав это заранее подготовленным из самих воспитанников организаторам игры. Должностное педагогическое руководство обеспечивается в этом случае подбором и подготовкой актива организаторов, способных самостоятельно осуществить проведение игры. Можно иногда услышать, что ребята «сами организовали игру лучше, чем вожатый». Продолжить наш разговор я хочу о символах и символике в игровой деятельности. В пионерском коллективе игровой элемент присутствует уже во внешнем виде ребенка. Известно, как дети любят переодеваться, перевоплощаться. Приняв внешний облик другого человека, ребенок как бы санкционирует себе на время возможность стать этим другим человеком, проникнуть в его внутренний мир, войти в сферу его переживаний и поступков, подражать ему в лучших проявлениях. Символика, элементы костюмирования – незаменимое средство и для сплочения коллектива – рождения чувства «мы», и для создания общего романтического или игрового настроения, праздничной атмосферы жизни. Известно, что в переводе с греческого языка, слово «символ» обозначает вещественный знак, воплощающий определенную идею. Галстук, салют, знамя, девиз, торжественное обещание – все это символы, все это помощники превращения отряда в одно общее «мы».

Чаще всего на сборе лагеря слово для анализа ситуации предоставляется активу. Всем известно, как трудно порой сделать отчет командира живым, интересным, добиться того, чтобы их рассказ отражал сделанное глубоко и всесторонне. И тут полезной бывает игра. Выходят к микрофону одновременно сразу все председатели отрядов – и начинается рассказ-эстафета «А что у нас». Получил в руки микрофон и рассказывай о жизни отряда. Остановился ,не знаешь, что сказать дальше – микрофон, как эстафетная палочка, сразу передается другому. Разгорается состязание, увлекаясь игрой, ребята не только припоминают все большие и маленькие отрядные дела, но, и начинают говорить о том, о чем ни в какой другой форме отчета не решались бы сказать: о разговорах, спорах, возникающих в палате; об играх, которые никто не намечал и не планировал; о негласном соревновании, которое возникло между мальчиками и девочками. Так неформальная жизнь коллектива становится открытой для общественной оценки.

В другой раз приглашаем к микрофону по одному «оптимисту» и «пессимисту» от отряда. Один должен защищать, отстаивать позитивную точку зрения по любому вопросу, другой – отрицать, критиковать ее. Объясняем, что критика должна быть предметной, исходить из реальной жизни коллектива. Ведущий задает вопросы типа: «Всегда ли можно в нашем лагере высказать свое мнение?», «нужны ли нам законы коллективной жизни и нужно ли нам наказывать тех, кто их не соблюдает?», «Назовите три самых интересных коллективных дела этой смены?» Оптимисты и пессимисты отвечают на них каждый согласно своей роли. Разгорается спор. По сути, это и есть анализ жизни: что в ней хорошо, а что плохо. Такая форма помогает более четко очерчивать нравственные позиции коллектива, развивать глубину аргументации в оценках ребят, стимулировать их активность.

Помочь ребятам вычленить самое главное, принципиальное в жизни коллектива может и такая игровая ситуация, предложенная ведущим сбора: «Представьте себе, что вы встретились со своим закадычным другом после лагеря… Что Вы ему расскажете о нашем лагере? А что, Вы расскажете врагу?» Такой поворот разговора обязательно затронет не только самые яркие и запоминающиеся коллективные дела. Но самое главное – он поможет выявить атмосферу коллективной жизни, характер взаимоотношений между детьми, душевный комфорт, созданный коллективом каждому ребенку, степень удовлетворенности позицией взрослых в лагере, потому что игра помогает сделать оценку коллективной жизни неформальной.

Отношения между мальчиками и девочками – это одна из самых трудных сфер в организации отдыха, особенно у старших отрядов. Не допустить искаженных отношений между мальчиками и девочками – одна из основных задач отрядных вожатых. Безусловно, большое значение имеют и индивидуальная работа с подростками, и пример вожатых, и нравственное просвещение и интересная деятельность не только в отряде, но, и за его рамками. Но, и хорошим помощником может послужить и игра. Выходом из подобных ситуаций является проведение такого дня, когда центром заботы и внимания мальчиков становятся девочки и все дела посвящаются им (а затем ответного шага, когда все дела посвящаются мальчикам). Утром, мальчишки еще до подъема вставали, и готовили серенады, что бы создать романтическое настроение своим дамам, клали на подоконники лесные цветы. Чинно, как в «полонезе» шествуют по дорожкам лагеря пары, мальчики «распределили» себе девочек, и сопровождают их повсюду. Даже самые отчаянные мальчишки в этот день ведут себя галантно, берут на себя все трудовые дела, готовят для девочек праздничный концерт, различные аттракционы: ателье мод, для приготовления костюмов из нетрадиционных материалов, конкурс Несмеян, проведение комического футбола, где команда мальчиков соревнуется с командой девочек, причем, мальчики были переодеты в сказочных персонажей, побеждали в этом футболе, конечно же девочки. Завершается такой день балом, на который приходят парами, ну, а если пар не хватает, то, мальчик заводит двух девочек.

В день мальчиков девочки стирали, чинили, гладили их одежду. Потом пригласили на концерт, на конкурс поэтесс. Кульминация – посвящение мальчиков в рыцари и проведение бала. В игре мальчики и девочки проявляли такой уровень заботы и внимания друг о друге, который им не под силу сделать нормой повседневной жизни. Но, она показала им образец таких взаимоотношений, и они старались общаться друг с другом в соответствии с созданными в коллективной игре нормами, учились радовать друг друга весельем и творчеством, брать на себя трудную работу, учились доброте и отзывчивости. И после этих дней отношения в отряде менялись в лучшую сторону.

Приведем примеры, а так же анализ опыта широкого включения игры в жизнь детского лагеря, постоянно убеждают нас, что именно игра дает возможность сплачивать коллектив, гибко и мягко воздействовать на внутренний мир подростка, укреплять добрый и бодрый дух отряда. Для сплочения своего коллектива мои коллеги вожатые придумали достаточно интересную игру, для пионеров младшего отряда. Игра «С лангорьерами – за дружбу». Ребята, при уборке территорий и палат, ежедневно то в конфетных бумажках, то, в скомканной постели, то, на крыльце своего домика находили записки от лангорьеров – воображаемых жителей лагеря, которые объявили войну малышам, считая их не дружными и не трудолюбивыми детьми. Задача ребят состояла в том, что бы доказать лангорьерам, что они дружные и трудолюбивые. Пол смены длилась эта игра. И если в начале игры жители гор выступали как противники детей, то, под конец смены они поняли, что отдыхающие в отряде ребята – дружные и трудолюбивые. Естественно, они захотели с ними подружиться. Встреча лангорьеров с малышами происходила на пляже (в роли лангорьеров выступали переодетые и загримированные ребята старших отрядов). Они показали детям песни и пляски своего народа, а так же вручали им подарки моря. А малыши поведали лангорьерам, как тяжело им оказалось разгадать их письма. Сначала они думали, что лангорьеры злые, а потом, оказалось, что те желают им добра и хотят с ними дружить. А еще, о том, как, выполняя задания лангорьеров, они стали самым дружным отрядом в лагере и научились все делать быстро и хорошо: убирать свой дом и территорию вокруг него, умываться и следить за одеждой. Рассказывают они и о том, как подружились мальчики и девочки, когда стали все делать вместе: и корабли запускать, и концерт готовить и играть в разные игры. Так, сказочные лангорьеры помогли сплотить отряд, как не смогли в этом деле бы помочь десятки воспитательных бесед, осуждений и наказаний.

Очень важную работу по сплочению Вашего отряда, становлению дружной атмосферы в лагере выполняют специально подготовленные игровые ситуации. Так, например, «боление» на стадионе за команду мальчиков из своего отряда вызывает чувство сопереживания и доброжелательного отношения, когда заранее проведена определенная подготовка: вместе с детьми придуманы лозунги, приветствия, кричалки, утешительные призы, когда педагог непосредственным участием в игре «болельщиков» показывает пример этического поведения. Такие ситуации очень сплачивают коллектив, так как у детей появляется положительный опыт коллективного переживания за успех своих товарищей. Так же, много интересных ситуаций, могут быть обыграны, под определенной событие – «новоселье», «поход в гости», «дружеский концерт».

Познавательные игры дают возможность решать сразу целый ряд задач обучения и воспитания. Во-первых, они таят огромные возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе обучения и симулируют важный процесс – переход от любопытства к любознательности. Во-вторых, являются прекрасным средством развития интеллектуальных творческих способностей. В-третьих, снижают психические и физические нагрузки. В познавательных играх нет прямого обучения. Они всегда связаны с положительными эмоциями, чего нельзя порой создать в непосредственном обучении. Познавательная игра – не только наиболее доступная форма обучения, но, и, что очень важно, наиболее желаемая ребенком. В игре дети готовы учиться сколько угодно, практически не истощаясь и обогащаясь эмоционально. В-четвертых, в познавательных играх всегда эффективно создается зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового.

Но роль и место непосредственного процесса познания различны в разных играх. В интеллектуальных играх на первое место выходят логические операции, требующие индукции, дедукции, пространственного воображения и т. п. В викторинах, конкурсах, занятных задачках, загадках тренируется сообразительность, быстрота реакции, память, умение обобщать и выделять существенные признаки, внимание, особенно произвольное и многое другое. Но, они одновременно могут нести и новую познавательную информацию.

Особое значение познавательные игры приобретают в каникулы, когда процесс непосредственного обучения прерывается и у детей появляется значительно больше свободного времени. У детей младшего возраста (6-8 лет) распространенными являются игры, которые по своей сути (и по названию) можно отнести к дидактическим (обучающим). Особенно широко они применимы в дошкольной педагогике. Оттуда взяты и названия: игры-занятия, игры-упражнения. К ним, например, относятся мозаики, резные картинки, различные лото, игры на обобщение и выделение существенного признака ряда предметов, игры на наблюдательность (типа «Что изменилось?», «Чего здесь не хватает?», «Что лишнее?»).

Многие из подобных игр широко распространены и среди старших детей. Подростки, например, любят игры, связанные с тренировкой сообразительности, смекалки, скорости реакции, наблюдательности. К таким играм можно отнести головоломки всех видов, многие настольные игры, забавы, некоторые фокусы, занимательные задачи, загадки (причем, не только отгадывание, но, и значительнее сложнее и интереснее для старших детей – загадывание загадок).

К этим же играм относятся разнообразные драматизации. Младшим детям можно сначала прочитать произведение, рассказать, что-либо, потом они в любой форме, иногда с изменением сюжета, разыгрывают всевозможные сценки (сами, с куклами). Более старшие дети используют маски и т. п. Эти игры часто практически невозможно отличить от сюжетно-ролевых. В подобных играх каждый ребенок имеет возможность проверить свои знания, способности, потренировать память, наблюдательность, внимание, приобрести навыки логического мышления, построения рассуждений. Как уже говорилось, эти игры можно проводить с детьми любого возраста, помня о следующих правилах.

Во-первых, игра должна соответствовать имеющимся у школьников знаниям. Задачи, для решения которых у детей нет никаких наличных знаний, не вызовут интереса и желания их решать. Слишком трудные задачи, могут отпугнуть ребенка. Здесь особенно важно соблюдать возрастной подход и принцип от простого к сложному. Только в этом случае игра будет носить развивающий характер, у школьника появится «умственный аппетит».

Во-вторых, интерес к играм, требующим напряженной, мысленной работы, есть далеко не у всех детей, поэтому предлагать такие игры следует тактично, постепенно, не оказывая давления, чтобы игра не воспринималась как преднамеренное обучение. Игра есть игра, и она не должна выполняться как упражнение в школе.

Широкое распространение получили познавательные игры, в которых основной момент – соревнование (чаще всего командное). Эти игры формируют потребность в расширении кругозора, развивают творческое мышление. К ним относятся почти все познавательные игры-конкурсы, проводимые в процессе отдыха ребят в пионерском лагере («Турнир эрудитов», «Что? Где? Когда?», КВН, викторины, конкурсы знатоков, актеров и т. п.) Эти игры эмоциональны, коллективны по своей сути, учат слушать других, умению корректно высказывать свои суждения, переживать за других членов команды. Они требуют предварительной подготовки, как взрослых, так и детей.

К познавательным можно так же отнести игры направленные на процесс социализации (Кто я есть? Мое место в мире? Кем я кажусь другим людям? и т.п.). Интерес подростков и старшеклассников к подобным играм объясняется возникающим чувством взрослости, интересом к морально-нравственным проблемам, потребностью определить свое место в обществе взрослых. Эти игры не требуют специальной подготовки, места и хорошо известны. («Мнения» - когда надо по высказыванию о тебе самом, угадать, кто о тебе так сказал; «Ассоциации» - по свободным ассоциациям угадывается человек, которого загадали; игры в которых надо изобразить кого-либо из присутствующих – пантомимически или словесно – и угадать, кого изображали и т. п.) Опыт показывает, что познавательные игры – наиболее благоприятная сфера сотрудничества взрослых и детей, способствующая созданию атмосферы состязания, творческого интеллектуального напряжения, взаимопомощи.

[](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:08_01_04m.jpg)