

Кудашов Григорий

16+



Игровое конструирование и  
моделирование

# **Григорий Николаевич Кудашов**

# **Игровое конструирование**

# **и моделирование**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=37894210](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=37894210)*

*SelfPub; 2018*

## **Аннотация**

В книге представлен широкий спектр методов разработки новых, интересных, разнообразных, педагогически продуктивных игр. Автор – кандидат педагогических наук, игропедагог и тренер-игротехник с 25-летним практическим опытом – предлагает читателям простую, но эффективную технологию, используя которую, педагоги, родители, тренеры смогут значительно разнообразить и сделать более увлекательным и содержательным досуг, обучение в школе, дома, в организации.

# Содержание

Введение	4
Сущность и значение игры	18
Принципы игрового конструирования	57
Методы и приёмы игрового конструирования	73
Метод оптимального изменения в соотношении формы и содержания	76
Конец ознакомительного фрагмента.	100

# Введение

В своё время, начиная работу над оформлением идей, изложенных в этой книге, я попробовал проанализировать тот путь, который в конечном итоге и привёл меня к мысли о необходимости написания такой работы. Память «услужливо» предложила мне несколько наиболее ярких образов, вернее, эпизодов, характеризующих основные вехи этого пути.

## *Эпизод 1:*

Примерно в середине 80-х годов прошлого столетия, ещё будучи школьником, я вместе с родителями был в гостях у своих родственников в Ульяновске, где одним из пунктов досуговой программы было посещение огромного музейного комплекса В.И.Ленина. Среди множества музейных реликвий, всевозможных макетов и прочих достопримечательностей, имеющих историческую и материальную ценность, меня больше всего поразили ... шахматы. Уже не помню, в каком именно контексте были представлены эти шахматы (то ли они принадлежали каким-то подпольщикам, то ли сам Ленин любил играть в эти шахматы – в общем, это и не важно), но именно они с особенной силой поразили моё воображение, направив его в новом направлении и открыв дверь в необъятное царство интеллектуального творчества. Дело в том, что в отличие от обычных шахмат, у этих, кроме черных и белых фигур, были ещё два вида (цвета) фигур – си-

ние и красные фигуры. При этом с каждой стороны шахматной доски было добавлено по две клеточных линии, на которых выстроились шахматные фигуры. То есть в эти шахматы одновременно играли четыре человека! И каждый из них одновременно играл против троих! Представляете себе, как в этом варианте преобразуется сам смысл игры в, казалось бы, привычные шахматы, не говоря уже о том, как изменяется процесс игры – насколько более захватывающим и многогранным он становится при таком варианте! Досугово-развивающий потенциал игры в этом случае увеличивается сразу в несколько раз (это я осознал уже потом, через много лет, когда организация игровой деятельности стала неотъемлемой частью моей профессиональной деятельности).

Вернувшись домой, я смастерил такие же шахматы и предложил поиграть в них своим товарищам... На какое-то время окружающий мир просто перестал быть интересным для нас, когда на шахматном поле одновременно сходились фигуры черного, белого, красного и синего цветов – это были непередаваемые ощущения, связанные с тем, что практически абсолютно по-новому заработал мозг каждого из нас, пытающийся просчитать невообразимое количество возможных вариантов. Когда страсти по такой «четырёхцветной» игре слегка поутихли, мы «пошли дальше», изобретая новые варианты игры в шахматы: мы меняли количество и состав шахматных фигур (пешки против пешек, восемь коней против восьми коней и т.п.), количество и расположение шах-

матных клеток («вытягивали» шахматную доску в длину или ширину, добавляли клеточные «карманы» с каждой стороны доски, придумывали определённые игровые «права» и «табу» для тех или иных клеток и др.). Кроме того, мы экспериментировали с шашками, рэндзю, нардами и многими другими играми.

При этом, правда, мы не достигли каких-то спортивных результатов – просто цели такой перед собой не ставили. Но зато наш досуг был крайне интересен и содержателен, нам всегда было чем заняться и никогда не было скучно. Может быть, именно поэтому никто из нас в этом «опасном» возрасте не заинтересовался алкоголем, сигаретами или какими-то сомнительными делами, интерес к которым у молодого человека возникает, как правило, только тогда, когда больше нечем заняться и в жизни нет какого-либо устойчивого интереса, дающего материал для развития тела, души и мозга.

### *Эпизод 2:*

Во время одного из походов мы взяли с собой футбольный мяч, который периодически (на стоянках и больших остановках) доставали, чтобы поиграть в футбол. Но на одной из стоянок не было ни одной подходящей ровной площадки, свободной от деревьев. Тем не менее, кто-то достал мячик и начал его слегка «попинывать». Через некоторое время к нему присоединился второй, потом третий, а ещё через некоторое время мы уже играли, разбившись на две ко-

манды, сделав импровизированные ворота. Это была нормальная игра в футбол с тем лишь отличием, что проходила она ... среди деревьев, прямо в сосновом лесу. Но это была бесподобная, очень весёлая и экстремальная игра. Ведь мяч в этой игре мог, ударившись о дерево, полететь в самом непредсказуемом направлении (в том числе в ворота). Игроки могли в буквальном смысле заблудиться, пытаясь довести мяч до ворот, и постоянно теряя при этом нужное направление.

Впечатления от этой игры надолго врезались в мою память. Впоследствии (хотя до сих пор очень слабо играю в футбол и не являюсь страстным поклонником этой игры) я при любом удобном случае пробовал какие-то новые формы организации пространства этой игры: на склоне холма, в большой луже или даже грязи в хорошую погоду, игра на одних (или, наоборот, трое или больше) ворота и пр. В каждом конкретном случае было море восторга, веселья, интересных впечатлений и нового опыта. Я в очередной раз понял, что правила и условия любой игры изменяемы. Именно изменение условий игры (или какого-либо из элементов игры) позволяет создавать новые, порою в значительной степени более интересные формы организации досуга.

### *Эпизод 3:*

На четвёртом курсе я начал работать педагогом дополнительного образования в клубе по месту жительства («Хобби-Центр», г. Тюмень). В клубе существовало несколько

подростковых досугово-развивающих объединений, каждое из которых здесь получило рабочее, вернее, игровое название – «семья». Я руководил (вместе с напарницей) «семьёй» «Комарики». Суть нашей работы заключалась в том, что мы 3-4 раза в неделю (вечерами или в выходные дни) собирались вместе с ребятами и в течение 2-3-х часов «что-то делали»: разучивали и пели песни под гитару, готовились к каким-либо клубным мероприятиям и концертам (придумывали, репетировали), поздравляли друг друга с днями рождения и всевозможными праздниками и др. Но самой «популярной» формой организации наших занятий, конечно же, была игра, точнее, игры: коммуникативные, интеллектуальные, подвижные, ролевые, шуточные, театрализованные и др. По большому счёту, вся деятельность, организуемая в рамках «семьи», была игрового характера. Игра была главным педагогическим средством (инструментом) в нашей работе с подростковым коллективом.

Но через некоторое время этот инструмент стал приходить в негодность. Дело в том, что состав ребят, занимающихся в объединении, практически не изменялся (кстати, с этим, почти не изменяемым, составом мы с напарницей проработали в течение семи лет). Поэтому вполне естественной реакцией ребят на предложение в ...дцатый раз поиграть в ту или иную игру, было лёгкое разочарование, постепенно перерастающее в безразличие, творческую апатию, безынициативность и даже лёгкую раздражительность. Некоторые



из ребят просто перестали посещать наши занятия и встречи, зная, что ничего нового и удивительного их там не ждёт и, следовательно, потеряв к ним интерес.

Но чем их можно удивить, мы, честно говоря, в то время плохо представляли, так как не имели необходимого опыта: я имел только опыт работы в качестве вожатого на одной из смен загородного лагеря (это была обязательная «пионерская» практика, которую мы проходили после второго курса университета и к которой нас никто тогда не готовил), а моя напарница вообще никакого вожатского опыта не имела.

Поначалу мы бросились на поиски новых игр к различным печатным изданиям (о сети Интернет, в которой сегодня можно найти любую информацию, в те годы ещё никто из нас и не подозревал): методическим пособиям и сборникам, периодическим изданиям (очень много полезной информации я извлёк, например, из журнала «Вожатый» разных годов выпуска) и пр.

Собранного материала хватало ненадолго. Связано это было, в первую очередь, с тем, что правила, условия организации и проведения большинства игр не подходили под те условия, в которых находились мы: в одних случаях несоответствие носило пространственно-временной характер, в других случаях проблема заключалась в отсутствии необходимого игрового инвентаря, в-третьих – в количестве и половозрастном составе участников и т.п. В определённый момент мне стало искренне жаль «терять» интересные идеи,

заключённые в играх, от которых приходилось отказываться (ввиду их несоответствия нашей действительности) и я, набравшись творческой наглости, решился на эксперимент.

Эксперимент был по сути своей крайне прост и заключался в том, что я изменял отдельные правила и элементы известных игр, перестраивая (подстраивая, адаптируя) их под «мои» условия. Например, если по первоначальным правилам игры предполагалось, что активная роль может принадлежать одному участнику, а остальные выступают в пассивной роли зрителей (что меня, как организатора активности и творчества ребят, не очень устраивало), то я изменял это правило, делая так, чтобы все были активными участниками, а кто-то один – зрителем, но тоже активным и инициативным.

В какой-то определённый момент я осознал, в чём именно здесь заключается секрет, и интуитивно обозначил для себя основной метод создания новых игр. Мною была перефразирована известная поговорка «Всё новое – это хорошо забытое старое», которая в контексте моей профессионально-педагогической деятельности стала звучать следующим образом – «Новая игра – это разнообразные элементы нескольких уже существующих игр, объединённых в одно целое». То есть, такое игротехническое творчество заключалось в том, что я просто делал своеобразный коктейль из игр, уже «отработавших своё», но получавших новое оформление и «новую жизнь» после такого рода обработки.

В результате, через некоторое время, потребовавшееся для апробации и закрепления этого метода, мы с напарницей просто забыли о том, что у нас когда-то были проблемы, связанные с организацией интересного досуга наших «подопечных». Каждый раз, идя на очередную встречу с ребятами, мы имели в запасе несколько новых игр, что во многом способствовало нам в решении практически всех педагогических задач, актуальных в тот или иной момент развития коллектива и каждого отдельного подростка.

#### *Эпизод 4:*

После нескольких лет работы с постоянным подростковым коллективом, когда был накоплен довольно большой багаж идей и конкретных наработок, связанных с организацией игровой деятельности, мне представилась возможность поработать вожатым в одном из областных загородных центров. Мне было интересно «попробовать себя» с незнакомыми детьми, так как несколько лет работы с одними и теми же ребятами, как мне тогда казалось, несколько «расслабили» меня. Ведь, хотя с одной стороны, такая работа требует значительно более ощутимых усилий в плане привлечения каких-то новых, интересных средств, но зато, с другой стороны, я чувствовал, что становлюсь менее гибким в общении с ребятами, с которыми у нас уже выстроились достаточно чёткие и однозначно понимаемые отношения.

Уже в самые первые часы и дни работы в лагере (я работал на самом старшем отряде и с неопытной напарницей) я

ощутил некоторую эйфорию. Я был максимально успешен во всех своих вожатских ролях – ведь мне было чем удивить ребят, многие из которых вообще впервые приехали в лагерь и не имели опыта занятий в каких-либо досугово-развивающих и творческих объединениях.

Но эта эйфория прошла очень быстро. И причин тому было несколько.

Во-первых, в отряде всё-таки было несколько ребят, которые либо уже бывали когда-то в загородных лагерях (некоторые по 5-6 раз), либо были участниками или даже активистами общественных организаций, клубов и т.п. у себя в городах. И хотя таких ребят было всего несколько человек, но кто-нибудь из них постоянно, когда я организовывал наш внутриотрядный досуг, бросал реплики типа «Я эту игру знаю...», «Мы у нас в клубе в это уже играли...», «В прошлом году на смене мы это тоже делали...» или ещё что-нибудь в том же духе. Меня такие комментарии слегка коробили, разрушая мой интеллектуально-душевный комфорт и несколько сбивая меня с общего позитивного настроения.

Во-вторых, я очень быстро понял, что психология и педагогика отношений во временном детском формировании и в постоянном коллективе довольно ощутимо отличаются. Большое значение здесь имели, опять же, пространственно-временные аспекты организации совместной и индивидуальной деятельности.

К примеру, в отличие от постоянного объединения, с ко-

торым я, как педагог-организатор, встречался 3 раза в неделю по 2 часа (правда, это продолжалось в течение нескольких лет и очень часто выходило за временные рамки, обозначенные в расписании занятий), во временном коллективе эта работа продолжается почти круглосуточно (хотя и в течение всего трёх недель). Следовательно, вожатый должен быть готов к тому, чтобы организовать игровую ситуацию в самых разных условиях и сферах деятельности: во время утренней пробудки, в процессе ожидания завтрака перед столовой, во внутриотрядное время, перед началом вечерней программы на сцене, на вечернем «огоньке», в процессе купания, на дискотеке, во время «тихого часа» и т.д.

Кроме того, если в подростковом клубе в моём распоряжении была какая-то определённая комната, предназначенная для занятий, то в загородном лагере в качестве игровой площадки выступала вся территория лагеря (доступная детям) и каждый элемент этого огромного по объёму пространства можно было (не только можно, но даже и необходимо) использовать в качестве игрового антуража, инвентаря или даже условия той или иной игры.

Также, необходимо было учитывать и то, что во временном коллективе ребята были значительно более разные (географически, социально, интеллектуально, морально, психологически и т.д.) и значительно менее подготовленные к совместной деятельности, нежели ребята из постоянного коллектива, в котором уже сформировались целые пласты тра-

дий, правил, норм, регулирующих отношения и делающих их более оптимальными и гармоничными. В постоянном коллективе ребята, если так можно выразиться, уже во многом «смотрят, дышат и идут в одном направлении», в то время как во временном коллективе эту направленность и определённое (разумеется, педагогически целесообразное) единообразие ещё только нужно сформировать.

Таким образом, я очень быстро убедился в том, что весь мой прежний, довольно богатый игротехнический опыт здесь, в загородном лагере, в работе с временным детским коллективом, во многом теряет свою ценность, а в чём-то он даже становится вреден (на уровне следования каким-то стандартам и стереотипам в восприятии окружающей действительности и взаимодействии с ней). Осознание этой проблемы вновь побудило меня к творческому поиску, ориентированному на создание новых игровых форм, оптимально адекватных тем социально-педагогическим, морально-психологическим и материально-бытовым условиям, в которых существует и развивается детский или подростковый временный коллектив (отряд) и каждый ребенок. В итоге, на этой трёхнедельной смене я придумал и впоследствии оформил столько новых игровых форм, сколько я не придумывал за несколько лет работы до этого.

### *Эпизод 5:*

Защитив диссертацию и став преподавателем в университете, я по-прежнему активно использовал игровые формы,

но теперь уже в преподавательской деятельности – преимущественно на семинарских занятиях. Я прекрасно понимал, что сущностный потенциал игры поможет не только делать учебные занятия более интересными для студентов (да и для меня, в общем то, тоже), но и будет способствовать более результативному усвоению студентами учебного материала.

Но, на первых же занятиях, я снова столкнулся с тем, что любая, «готовая» игра эффективна только в том случае, если она соответствующим образом обработана или переработана. То есть, если она адаптирована к учебным условиям: количество студентов, курс (а значит, степень их зрелости и подготовленности), специальность, объём изучаемого материала, особенности изучаемой дисциплины и многое другое.

Кроме того, в какой-то определённый момент, мне самому надоело делать одно и то же (правда, студенты при этом менялись). Мне стало просто неинтересно при изучении определённой тематики облекать учебный процесс в одну и ту же, пусть даже и очень удачную, игровую форму. Подойдя к определённой границе, я понял, что если просто буду из года в год использовать одни и те же, неоднократно отработанные (а, значит, прекрасно «отточенные» и проверенные на успешность) формы, то, в какой-то момент я и сам не замечу, как остановлюсь в своём профессионально-творческом развитии. Стояние на месте, как известно, означает движение назад, что особенно актуально в современных условиях. В погоне за профессиональным успехом всегда

есть риск того, что, отказавшись от трудностей творчества, можно «попасть в кабалу» к своим собственным шаблонам профессиональной деятельности и стереотипам.

Осознавая всё это, я вновь был внутренне вынужден пересмотреть своё видение процесса организации игровой деятельности и конструирования новых игровых форм, дабы сделать свою преподавательскую работу более результативной и интересной (как для студентов, так и для себя). Для себя я решил, что каждые два-три года я буду практически полностью обновлять свой преподавательский «репертуар», разрабатывая новые игровые формы организации учебной деятельности студентов. Правда, решение данной задачи в немалой степени осложнялось тем, что уж больно узкими были рамки изучаемых тематик, в результате чего далеко не каждая игровая форма (не говоря уже о содержании) была оптимально соответствующей учебным целям и задачам. Но, с другой стороны, именно это обстоятельство делает процесс игрового конструирования особенно интересным и творческим.

Таким образом, в течение практически всей своей жизни я оказывался в ситуациях, когда создавать новые игры мне было либо крайне интересно, либо просто необходимо. Как интерес, так и необходимость постепенно приводили к осознанию и оформлению ряда идей, представляющих (в относительно законченном варианте) своего рода методику конструирования игровых форм организации досу-



гово-развивающей деятельности детей, подростков, молодёжи и взрослых. Данные идеи выкристаллизовались в результате пятнадцатилетней профессионально-педагогической и научно-исследовательской деятельности в сфере организации детско-юношеского, молодёжного досуга и социального творчества. В представленной Вашему вниманию книге эти идеи изложены в форме методики игрового конструирования.

Очень надеюсь, что Вам, уважаемый Читатель, эта книга покажется интересной, а ещё лучше – полезной, и предложенные здесь идеи вы сможете использовать на благо себе и другим людям. Успехов Вам в этом деле!

*Кудашов Григорий,*

*кандидат педагогических наук, преподаватель, игропеда-*

# Сущность и значение игры

Любой растущий человек обладает мощнейшим потенциалом развития, который может проявиться в любой сфере: интеллектуальной, физической, духовной. Понятно, что сам по себе потенциал может остаться нереализованным и, даже наоборот, не найдя выражения в социально приемлемых формах, «выплеснуться» в различных негативных проявлениях, к сожалению, в различной степени знакомых любому человеку: неадекватные агрессивные реакции, подростковый и молодёжный экстремизм, различные акты вандализма, пошлость и т.п. Изучением данной проблемы – проблемы полноценной реализации потенциальных возможностей растущего человека и, соответственно, подбора и выработки наиболее оптимальных средств, способствующих осуществлению этого процесса – занимается целый ряд наук: педагогика, психология, физиология, антропология, социология и др. Тем не менее, в современной практике организации развивающей деятельности детей и молодёжи проблема выбора, создания и обработки наиболее эффективных и педагогически целесообразных средств является одной из самых актуальных.

Подобная постановка вопроса делает закономерным вывод о необходимости выделения и, соответственно, разработки педагогических и организационных средств, позволя-

ющих эффективно решать проблему создания благоприятных условий для реализации и развития потенциальных возможностей растущего человека. Как показывает анализ научно-методической литературы и наш личный практический опыт, наиболее оптимальным, по большому счету, универсальным средством решения задач, встающих перед педагогами в процессе их работы с детскими, юношескими и молодёжными коллективами, является **игра**.

О первостепенном значении игры для естественного развития ребёнка свидетельствует тот факт, что ООН провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребёнка. Игра – это единственная деятельность ребёнка, имеющая место во все времена и у всех народов. Можно привести немало характерных примеров того, как дети различных национальностей и рас, принадлежащие порою к абсолютно разным группам (отличающимся по уровню владения материальными ценностями и духовными, благами и навыками цивилизации и т.п.), тем не менее, с большим удовольствием и искренней радостью играли в одни и те же игры.

Уникальным свойством игры, подтверждающим родовую потребность ребенка в игре, является, в первую очередь, то, что детей не нужно учить играть (хотя, разумеется, в рамках организованного педагогического процесса предполагается создание необходимых условий для овладения детьми основными навыками игровой культуры) и, самое главное, не нужно заставлять их играть. Как правило, дети играют

спонтанно, охотно, с большим удовольствием, не преследуя никаких определённых целей. Стоит хотя бы вспомнить всем знакомый пример из старого советского фильма «Джентльмены удачи», когда дети в детском садике, отказывающиеся есть суп, вдруг стали уплетать его с удовольствием, лишь только им было предложено сыграть в космонавтов и поесть «самый настоящий космический суп».

Очевидно, что игра – это феномен человеческой культуры вообще... Это явление, суть которого так до сих пор окончательно и не раскрыта, что связано с его неоднозначностью. Стоит хотя бы вспомнить многообразие определений к слову «игра»: спортивная, музыкальная, актерская, военная, шахматная, детская, математическая, любовная, воображения, на нервах, ва-банк, природы, без правил, втемную и т.д.

В связи с тем, что нет однозначного и общепринятого смысла понятия «игра», возникают и проблемы с определением места игры в ряду педагогических средств. В педагогической литературе и в повседневной речи ученых и практиков неоднократно можно встретить такие выражения, как «обучающие игры», «развивающие игры», «педагогические игры», «педагогические игровые технологии», «игровые методики», «принцип игры», «игровые методы», «игровые приемы», «игровая форма» и др.

Например, в теории и практике организации как учебной, так и внеучебной деятельности не только детей и молодёжи, но и взрослых часто используется понятие «принцип иг-

ры» (или «игровой принцип»). Основное требование этого принципа предполагает организацию обозначенной деятельности в игровых формах, что, наряду с соблюдением других принципов, позволяет в значительной степени повысить эффективность педагогического процесса.

Также можно встретить и такие понятия, как «игровые методы» и «игровые приёмы», не говоря уже о том, что в первую очередь игра рассматривается как собственно форма (одна из форм) организации воспитательной и учебной работы.

Справедливости ради стоит отметить, что все эти понятия являются достаточно корректными, устойчивыми и, в то же время, гибкими, мобильными. В этом также проявляется особенность игры как одновременно широко и глубоко выраженного явления. Игра не имеет ограничений для опосредованного проявления и целенаправленного использования её в самых разных сферах человеческой деятельности, на практически всех уровнях и с участием практически всех субъектов (независимо от пола, возраста, возможностей, интересов, социального и материального положения, этнической принадлежности, степени развития личностных качеств и др.).

Всё это, в свою очередь, позволяет говорить о двойственном проявлении исключительно творческого характера игры.

Во-первых, игра – это фантастических объёмов поле для

проявления и развития творчества, которое в игре может быть любой направленности (иметь разные смыслы его осуществления), принимать любую форму и наполняться практически любым содержанием (при условии, конечно же, позитивно ориентированного характера осуществляемой деятельности).

Во-вторых, само поле игрового творчества также не является статичным, застывшим состоянием, а, в зависимости от целого ряда всевозможных внутренних и внешних факторов, может быть подвергнуто изменению различных его характеристик и составляющих.

Другими словами, **игровое творчество – это то, что происходит как с участниками игры, так и с самой игрой.** Именно это обстоятельство даёт широчайшие возможности для **создания**, то есть, **конструирования** бесконечного множества новых игр, позволяющих педагогам различного уровня и направленности деятельности как совершенствовать педагогический процесс (степень эффективности которого может выражаться в самых разных продуктах – положительные изменения в уровне развития коллектива и отдельной личности, гармонизация отношений, решение актуальных проблем и др.), так и совершенствоваться самим. Именно различным средствам (принципам, методам, приёмам, формам) и посвящается данное научно-методическое пособие.

Но, прежде чем рассматривать способы конструирования

игры, необходимо рассмотреть изначальное понятие – ИГРА – что именно мы с вами будем вкладывать в это сложнейшее, несмотря на свою кажущуюся простоту и привычность, понятие? Какие смыслы и возможности кроются за этим, знакомым с раннего детства, словом?

Несмотря на разницу в смыслах, все значения слова «игра» имеют явно позитивную окраску: радость, удовольствие, веселье, ребячество. Не случайно, что некоторые исследователи дают такую трактовку смысла понятия «игра»: «игро» – власть, сила; «Ра» (бог солнца в древнеегипетской мифологии) – солнце, свет («Радуга», «Радость» и др.). Таким образом, возможно в игру изначально вкладывался такой смысл – «сила солнца», «власть света», что в наибольшей степени раскрывает сущностный, глубинный смысл любой (но, в особенности, детской) игры.

О неоднозначности понимания смысла слова «игра» говорит хотя бы тот факт, что в английском языке этому слову соответствуют два понятия: «play» (собственно игра как таковая) и «game» (конкретная игра, имеющая определенные правила).

Все игры можно разделить на две группы: одни – уводят от реальности, другие – помогают адаптироваться к ней. Образование (в особенности, дополнительное, внешкольное образование) имеет (должно иметь) дело только со вторыми: играми, способствующими полноценной адаптации к окружающему миру. Именно об этих играх, вернее, об их со-

здании, конструировании будет идти речь в представленном сборнике.

Значение игр безмерно велико. Об этом свидетельствует хотя бы то, что в игры человек играет всегда и везде – даже в самых трагических условиях, бросая этим вызов судьбе (в Иерусалиме в Музее жертв геноцида хранится самодельное игровое поле «Монопольки», вручную изготовленное в Варшавском гетто).

О сущности и педагогическом значении игры разными исследователями написано уже достаточно много. Например, нидерландский историк культуры Йохан Хейзинга в один ряд с такими общепринятыми определениями человека как *Homo sapiens* (человек разумный) и *Homo faber* (человек-созидатель) ставил еще одно: *Homo ludens* (человек играющий), считая, что оно выражает столь же существенную функцию человека, как и два предыдущих определения. Всестороннее изучение феномена игры позволило Й. Хейзинге выделить следующие её признаки:

- игра – свободное действие: игра по принуждению не может оставаться игрой;
- игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь, игра – это выход из такой жизни в иную, преходящую сферу деятельности с, опять же, иными, её собственными устремлениями, поэтому игра полностью захватывает тех, кто в ней принимает участие;
- игра всегда «разыгрывается» в определенных рамках



пространства и времени;

– игра всегда устанавливает определённый порядок, который может выражаться в самых разных образах и который всегда обязателен, поэтому потенциально игра склонна быть красивой (даже термины, которые применяются для обозначения элементов игры большей частью лежат в сфере эстетики: напряжение, равновесие, колебания, чередования, контраст, вариация, завязка и развязка, разрешение и др.);

– игра – это практически всегда определённой степени напряжение, которое подвергает силы игрока испытанию: его физической силы, упорства, изобретательности, мужества, выносливости, а также духовной силы, так как он, желая выиграть, вынужден держаться в рамках обозначенного дозволенного;

– каждая игра имеет свои правила, которыми определятся то, что должно иметь силу в выделенном игрою (ограниченном рамками пространства и времени) мире; правила игры обязательны для выполнения и не подлежат никакому сомнению – нарушение правил игры равноценно её разрушению; игра просто перестаёт существовать как таковая в случае нарушения её правил;

– немаловажным признаком игры является и то, что играющие создают новое сообщество – группу, которая сохраняет свой состав и после того, как игра закончилась;

– также, особенность и сущность игры заключается в её обособленности, выраженной в некой таинственности (на-

пример, тайна игры выражается в переодевании, когда надевшие маску выражают совсем другое существо).

Отдельные философские аспекты сущности игры изложены в работах Г.Щедровицкого, И.Бестужева-Лады, И.Кона и др. В частности Г.П.Щедровицкий подчеркивает, что «игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей: в этом плане она есть особое педагогическое творение». И.С.Кон предлагает считать игру «...механизмом самоорганизации и самообучения такой важной системы, как психика ребенка». С его точки зрения, игра – это обобщенная модель формирования «самости» ребенка, способ собирания ребенком своего «я». Он отмечает, что «игра – важнейшая универсальная форма «самости» ребенка, в которой идут мощные процессы самоодушевления, самопроверки, самоопределения, самовыражения, самоутверждения и самореабилитации».

Монографические исследования по психологии игры сделаны Ф. Бейтендейком, В.Зинченко, М. Ловенфельдом, С. Милларом, Д. Элькониным, Дж. Брунером, Ж.Пиаже и др. В.П.Зинченко считал, что дети, недоигравшие в детстве, получают «игровую дистрофию» и сохраняют ее на всю жизнь. Такая социально-психологическая «ущербность» позднее уже практически не поддается коррекции. Д.Б.Эльконин определяет в детском возрасте игру как главное средство, способствующее разрешению внутренних противоречий и готовящее ребенка к осуществлению других видов де-

тельности.

Роль игры как социально-психологического феномена раскрыта в работах таких отечественных психологов, как Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе и др. Л.С. Выготский выделяет в игре способ реализации творческого потенциала личности ребенка и средство его интенсивного развития. В игре происходит «творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка». А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности только в игре. С.Л. Рубинштейн назвал игру школой жизни и «практикой развития», причем школа жизни такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно.

Из зарубежных психологов выделяются труды Э. Берна, И. Байера, Г. Холла, К. Гросса, В. Штерна, Ф. Фребеля. Американский психолог и психиатр Э. БERN, автор теории транзакций, делает вывод о том, что «весь процесс воспитания ребенка – это обучение тому, в какие игры следует играть и как в них следует играть». Немецкий психолог И. Байер под игрой понимает деятельность детей, в которой они определенным способом воспроизводят явления в обществе, в окружающем мире. Немецкий психолог К. Гросс называет игры изначальной школой поведения. По его мнению, игра – первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой

предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

Сущность и значение детской игры исследовалось многими отечественными педагогами. Например, К.Д. Ушинский писал, что игра для ребенка – это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются, чем следы действительной жизни, в которую он не мог бы войти по сложности ее явлений и интересов. В игре дитя – уже зреющий человек. Оно пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созиданиями».

С.Т. Шацкий писал, что без игры нет детской жизни, что игра – это важное средство адаптации детей к окружающей природной и социальной среде. С точки зрения С.Т. Шацкого, искусственное ограничение возможностей детей в игре неизбежно ведет к росту детской преступности, особенно в условиях больших городов. А.С. Макаренко также писал о важности игры для детей: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра».

Л.А. Байкова подчеркивает двухплановость игры. С одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решени-

ем вполне конкретных, часто нестандартных задач, с другой – ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации. Двуплановость обуславливает развивающий эффект игры, помогает снять психологическое напряжение, так как в случае неудачи игру можно повторить несколько раз. Для людей, нацеленных на результат, жизненные неудачи являются фактором угнетающим, замедляющим их развитие. Игра же способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Ведущий исследователь игры учащихся С.А. Шмаков считает, что «детство без игры и вне игры аномально и аморально. Лишение ребенка игровой практики – это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, индивидуального самопогружения, активизации процесса познания мира. Имматериальный смысл игры противостоит рационально-продуктивной деятельности. Сегодня это помогает удержать ребенка от негативного влияния «вещизма». Играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью.

С.А. Шмаков выделяет четыре главные черты, характерные для большинства игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедур-

ное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игра всегда подразумевает взаимодействие, так как играть – значит вступать в контакты с другими игроками. В этом плане игра – диалог между партнерами или группами партнеров. Игра – это полигон для общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна. Она знакомит ребенка с окружающим миром и самим собой. Игра – это свобода. В играх ребенок совершенно свободен и уже поэтому не копирует поведение людей, но обязательно вносит даже в подражательные действия нечто свое, самобытное. С точки зрения С.А. Шмакова, «игра – выверенный веками, народным опытом, социально-культурными нормами общества фактор социализации личности. Детская игра – гарантия и условие свободного развития всего общества. ... игра – это совокупность способов взаимодействия ребенка с миром, познание и открытие его и нахождение своего места в нем».

О.С. Газман отмечал, что «игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка, с другой – всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, необходимые личности ребенка для выполнения им социальных, профессиональных, творческих функций, а также физической закалки развивающегося организма».

Итак, что же дает игра детям? В чем заключается богатейший воспитательно-обучающий, развивающий потенциал детской игры?

1) Игра дает свободу. Игра – это не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно. Когда ребенка принуждают играть – игра перестаёт существовать, ребенок лишь имитирует игровую деятельность. Поэтому игра является одним из основных средств формирования и развития автономной личности, что особенно важно в современном мире.

2) Игра дает перерыв в повседневности, с ее монотонностью. Игра – это неординарность. Игра всегда не похожа на реальность. Игра ярче и насыщеннее реальности. Поэтому, при педагогически целесообразной и разумно дозируемой организации игры, она даёт самое главное – возможность заинтересовывать ребенка.

3) Игра дает возможность экспериментировать с имеющимся опытом, развивая и расширяя его. Подчиняясь лишь конкретным правилам, ребенок в игре свободен от всяческих условностей (социальных, меркантильных и прочих). Игра снимает жесткое напряжение, в котором пребывает ребенок, подросток и молодой человек в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.

4) Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и не подвергается сомнению в процессе игры. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество игры очень ценно сейчас в современном нестабильном и во многом беспорядочном мире. Оно развивает такой важный социальный навык, как способность и готовность «играть по правилам», то есть соблюдать законы, быть честным и т.п. Игра развивает дисциплинированность и ответственность.

5) Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству – духовному, интеллектуальному, физическому. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной как внутри себя (для участников), так и внешне (для зрителей, болельщиков и других наблюдателей). Это выражается, например, в ритме и такте развития игры, во внешнем её оформлении, в игровых ролях, в красивом завершении и т.д. Хотя в игре существует элемент неопределенности (что, опять же, ценно), противоречия в игре как бы сами собой стремятся к разрешению и совершенству, что позволяет делать изящное, ло-



гически и интуитивно оправданное завершение для любой, даже, на первый взгляд, неудачной и «слабой» игры.

6) Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизируя все его способности, в том числе слабо проявленные или даже до определённого момента скрытые. Поэтому любая игра обладает уникальными диагностическими возможностями, позволяя получать обширную информацию об игроках – интересы и цели, возможности и потребности, слабые и сильные стороны.

7) Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, разнообразен и неповторим, что многие игровые содружества, в подавляющем большинстве носящие временный характер, зачастую обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок. Эта возможность вытекает из испытываемой участниками игры искренней радости общения с единомышленниками.

8) Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных и нестандартных решений. Неопределённость, непредсказуемость игры, импровизированный характер большинства игровых действий – всё это нередко приводит к неожиданным ситуациям, сочетаниям обстоятельств и соотношениям факторов и сил, при которых рождаются действительно оригинальные решения.

нальные идеи, новый опыт и отношения.

9) Игра дает понятие о чести и достоинстве. Игра – это эффективная профилактика проявления корыстных, эгоистических и узкогрупповых интересов. По большому счёту, в игре не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство. Игра развивает способность к самоограничению и самопожертвованию в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добьется успеха и совершенства в игре (особенно это проявляется в спорте, в интеллектуальном и сценическом творчестве).

10) Игра дает нейтрализацию недостатков действительности, компенсацию негативных сторон реальной жизни. Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир – антипод. Игра дает романтизм. Данное качество игры позволяет создавать благоприятные условия для полноценного развития детей и взрослых, попавших в трудные жизненные ситуации.

11) Игра дает физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле умения ориентироваться и двигаться. Игры развивают ловкость, выносливость, гибкость, быстроту реакции и др.

12) Игра дает возможность для проявления и развития воображения и других творческих навыков, необходимых для

создания новых ситуаций, правил игры, а также для создания и совершенствования различных видов игровой атрибутики.

13) Игра дает развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение нестандартных и комичных ситуаций, ироничных комментариев, веселых реакций и т.п..

14) Игра дает развитие психологической пластичности. Игра далеко не одно только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ, отыгрывать его и доводить до конца. При этом нередко отыгрываемый образ не соответствует или даже противоречит реальному, естественному характеру игрока, что требует развития психологической гибкости, фантазии, творческой визуализации игрового образа и т.п.

15) Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно (с подключением новых условий и атрибутов) в своем вымышленном мире. Именно поэтому игра дает психологическую устойчивость и значительно снижает уровень тревожности, который так высок у большинства современных родителей и передается детям. Выбатывает активное, инновационное отношение к жизни и настойчивость в выполнении поставленной цели.

17) Игра даёт возможность осуществлять опосредованное педагогическое воздействие, скрытое игровыми целями. В

игре, обладающей большими привлекательными возможностями, ребенок с азартом делает только то, что ему искренне интересно. Это позволяет избегать в педагогической деятельности авторитарных методов, в большей степени реализуя на практике гуманистические ценности воспитания и обучения.

18) Игра даёт возможность выбирать уровень включённости в игру, с разными степенями уклона в сторону субъектной или объектной, пассивной или активной позиции. Позиция детей в игре в зависимости от ее вида может быть и исполнительской, и деятельно-созидательной. Роль педагога тоже вариативна: от организатора и активного участника (например, деловая или сюжетно-ролевая игра) до наблюдателя и консультанта (спортивные и театрализованные, интеллектуально-творческие и познавательные игры и т.п.).

19) Игра даёт отдых для души, ума и тела. В этом самоценность игры, особенно, если рассматривать её как способ интересно и увлекательно провести время в совместном развлечении или обучении.

Таким образом, игра – это уникальное, многообразное и многоаспектное социокультурное явление и педагогическое средство, объективно существующее и развивающееся вне времени и пространства (хотя, как уже отмечалось, внутри себя любая игра ограничена рамками времени и пространства).

Но, наряду с положительным педагогическим воздействи-

ем, сегодня можно выделить и некоторые негативные тенденции использования игры в социальной практике

Игра как уникальный источник смены социальной позиции ребенка и молодого человека довольно продолжительное время не входила в общепринятый педагогический арсенал школы (в том числе высшей школы), оставаясь признанным средством воспитания лишь дошкольника. Хотя, справедливости ради, необходимо заметить, что из ряда педагогических средств, традиционно используемых в сфере дополнительного образования, общественных движений, летнего отдыха и т.п. игра никогда не выходила. Официальная наука долгое время признавала игру ведущим видом деятельности только у детей до границы школы. Тогда как опыт убедительно свидетельствовал, что игра занимает равное с учением место в жизни учащихся начальной школы, видоизменяясь, сохраняет престижность у подростков и популярна среди учащихся старших классов и студентов (спортивные, интеллектуальные игры, игры-театрализации, ситуационно-ролевые и деловые игры, компьютерные игры и др.).

Не только в науке, но и в общественном мнении постепенно сформировался полуофициальный взгляд на игру как нечто несерьезное, отвлекающее от реальной социальной практики. Возникло и со временем достаточно широко распространилось явление, которое называют игровой дистрофией. Потеря многих социальных черт у подростков, юношей и взрослых нередко происходит из-за того, что они в

детстве не доиграли, что игра не стала посредником между миром детства и внешним миром.

Одновременно с этим в мир взрослых и детей вошли и продолжают завоёвывать это пространство, во-первых, игровые автоматы и компьютерные игры; во-вторых, бесконечные игры-лотереи, в том числе пытающиеся принять интеллектуальный характер; и, в-третьих, различные псевдоигровые сообщества и даже откровенно антиобщественные игровые группировки. К сожалению, современная действительность даёт детям, подросткам и молодым людям мало подпитки для возвышенных и созидательных фантазий (хотя в последние годы ситуация в данной сфере, на наш взгляд, ощутимо изменяется в лучшую сторону), но даёт обильную пищу для обыгрывания абсурдных, противоречивых, а порою и просто жестоких сторон сегодняшней реальности.

Бесспорно, компьютер – универсальный интеллектуальный тренажер. Использование компьютерных игр приводит к развитию логико-математического мышления, хотя этот эффект лежит пока на поверхности. Развитие внимания, памяти, образного представления, волевой самоконтроль – результат использования игр этого типа, о чем свидетельствуют первые экспериментальные доказательства в исследованиях достаточно строгого порядка. Но у детей практически нет психологического барьера перед компьютерами. Не выработаны естественные способы психологической защиты. Психика уязвима перед компьютерными играми. Из-за этого

возникло такое деструктивное явление как «игромания».

Хотя проведенные зарубежными психологами широко-масштабные исследования пока не выявили каких-либо статистических связей между увлеченностью компьютерными играми и появлением психических расстройств или асоциального поведения у подростков, выход агрессивной энергии существует. Следует отметить, что содержание видео-игр в целом если не аморально, то все-таки асоциально. Это суперменство, сугубо военизированные сюжеты, агрессивные сюжеты с вечной темой – «убей всех» и т.п. Компьютерные игры дезориентируют детей (да и не только детей) в границах дозволенного и недозволенного и рождают «эффект свехувлеченности». Замечено, что дети, у которых любознательность уравновешена с организованностью, переболев компьютерными играми, достаточно легко переходят на иную деятельность и способны использовать компьютер в иных, творческих целях. Дети же легковозбудимые, неорганизованные, плохо управляемые становятся еще менее управляемыми и еще более отвращаются от учения.

В играх-лотереях (типа «рулетка») ребята охотно участвуют ради выигрыша, но не ради творческого процесса. Несмотря на то, что содержание данных игр весьма примитивно, участвующие в них демонстрируют не интеллектуальный уровень, а азарт и случайность «попадания» в цель.

Третья категория забав – игровые сообщества – нередко оказывается напрямую связана с искажением процесса раз-

вития личности подростка или молодого человека. В игровых объединениях лжеромантического толка участвуют подростки и молодые люди, порою не ощущающие себя частью окружающих их социальных групп. У них часто встречается искаженная система ценностей, закрепленные тенденции отторжения от более стабильно и разносторонне социализирующихся сверстников, наличествуют позиции враждебности, неприятия старших и т.п. Встречаются и участники игровых «каст», у которых превалирует потребность к самоутверждению любой ценой, они наиболее энергично обретают подчеркнуто агрессивный облик, стремятся к доминированию, для чего и создают асоциальные и с игровой символикой группы, «кланы».

Также существует такая опасность, как поощрительное, а иногда и восхищенное отношение к «выпадениям из общества», когда возможность, а точнее даже необходимость альтернативной самоидентификации (принятия игрового имени, нередко – игровой расы или национальности) возведены в традицию, символ принадлежности к сообществу. При этом порою идеологами подобных течений ролевого движения акцентируется внимание общества на просоциальности такого эскейпа (от англ. escape – убегать, избегать, ускользать) в противовес наркотикам, пошлости и насилию.

Ролевые игры предполагают «отключение» от всего, что не является игровым материалом. Педагогически ориентированные объединения старательно подчеркивают необхо-



димось «выведения» участников из игры, придумывают различные формы и технологии редукции индивидуального игрового опыта в сферу социального взаимодействия человека.

Таким образом, бедность игровой культуры «послеперестроечной эпохи» имеет следствием неудовлетворенность игровых потребностей, которая проявляется в антисоциальных формах. Досуг детей в условиях «игрового голода» имеет тенденцию превращаться в чистые развлечения и тем самым профанируется. Экономический развал страны в своё время породил такие негативные тенденции, как неуважение к труду, учению, творчеству. Большое количество детей, подростков и молодых людей до сих пор участвуют в сомнительном бизнесе. Поэтому и в их развлечениях присутствует эффект случайного выигрыша. Молодые люди тянутся к компьютерным играм, участвуют в лотереях, уходят в «тайные общества». Это делается часто ради случайного выигрыша, на который не надо тратить физические и интеллектуальные силы, который не требует ни знаний, ни творческой фантазии.

Перестройка (ломка) образа жизни детей, происходящая в конце XX-начале XXI столетий, ставит острую проблему оптимального духовно-ориентированного содержательного досуга, способного обеспечить высокую эффективность жизни, гармоничность развития, душевное здоровье молодого поколения.

Тем не менее, игра – один из тех видов деятельности, который должен педагогически целесообразно использоваться взрослыми в целях социализации детей и молодёжи, обучения их конструктивным действиям в разнообразных и разнонаправленных ситуациях, способам и средствам общения. В игре ребенок, подросток и молодой человек развивается как личность, у него формируются те стороны личности, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики.

Игра, как важнейший компонент технологии воспитания детей и молодёжи, является полигоном для их социальных проб, т.е. тех испытаний, которые выбираются детьми и молодыми людьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем отношений с собой и с окружающим миром.

В данном научно-методическом пособии представлен преимущественно тот игровой материал, который как раз ориентирован, в первую очередь, на обеспечение разнообразнейших возможностей для развития практического социального опыта детей, подростков и молодых людей.

## **Сущность и возможности игрового конструирования**

Функциональные возможности практически любой игры необычайно высоки. Любая игра, по сути, является полифункциональной. Однако, как показывает практика, педаго-

ги зачастую, при использовании игры в решении определенных задач, оказываются неспособны к тому, чтобы делать игровую форму более гибкой и соответствующей конкретной педагогической задаче.

Несмотря на то, что к сегодняшнему дню педагогической наукой и практикой разработано, многократно апробировано и усовершенствовано достаточно большое количество всевозможных игровых форм, их объем, тем не менее, ограничен.

Количественная ограниченность проявляется преимущественно в том, что безмерным (то есть не поддающимся подсчёту) является количество возможных педагогических или социальных ситуаций, в которых желательным или даже необходимым будет использование определенной игровой формы. При этом нередко игровая форма, которая, казалось бы, адекватна рассматриваемой педагогической ситуации, тем не менее, может иметь целый ряд характеристик, снижающих эффективность её приложения к конкретной социально-педагогической ситуации. Особенности ситуации определяются, как минимум, после оперативного (или же, наоборот, детального и скрупулёзного) анализа, в ходе которого она (ситуация) измеряется и ограничивается пространственно-временными и материально-техническими рамками, уровнем развития коллектива и каждого его члена, половозрастными и социально обусловленными особенностями участников и т.д.

Кроме того, педагог, работающий с постоянным детским или подростковым коллективом (общественное объединение, клубный коллектив, творческая студия и т.п.), через некоторое время столкнется с тем, что детям или подросткам уже не интересны те игры, в которых они неоднократно принимали участие. Им хочется здоровой интриги, сюрпризов, необычных поворотов в осуществлении совместной деятельности, таинства предстоящей деятельности, нестандартных ситуаций и ярких впечатлений. Этого требует их естество. Это – нормальная реакция на отсутствие стимулов, ненавязчиво подталкивающих растущего человека в его развитии. «Позитивная новизна» (новый жизненный опыт, позитивно окрашенный и вырабатывающий оптимистическую жизненную стратегию) – это то, что лучше всего создаётся в игровой деятельности. Это та «горючая смесь», которая лучше всего способна разжечь интерес ребенка к себе и миру. Как писал кто-то из великих – «Ребенок – это не сосуд, который необходимо заполнить, а факел, который необходимо зажечь».

Именно поэтому воспитанники постоянно «требуют» не только нового содержания, но и новых форм организации их деятельности.

Стоит отметить, что в современных условиях данное «требование» звучит особенно остро, усугубляя, в случае его неудовлетворения, конфликт между поколениями, доводя его порою до состояния разрыва. Причин тому множество и практически все они взаимосвязаны.

Это и ускоряющиеся темпы научно-технического развития, в результате которого постоянно (и чем дальше, тем быстрее) происходит обновление того, что ещё совсем недавно считалось новшеством. Например, казалось бы, совсем недавно появились первые фильмы, записанные на CD, а сегодня уже и фильмы на DVD давно не считаются чем-то новым и необычным. Или, казалось бы, относительно недавно доступным для широких масс стало использование плёночных фотоаппаратов-«мыльниц», позволяющих любому человеку, не имеющему даже приблизительного представления о фотографировании, самостоятельно делать цветные фотографии, а сегодня очевидным стало преимущество цифровых технологий. И таких примеров можно привести немало. В результате, люди, а, в особенности, молодые люди, которым изменения необходимы просто как воздух, становятся порою просто нетерпимы даже к минимальным проявлениям консерватизма, статичности и шаблонности, в том числе (вернее, в особенности), когда эти проявления имеют место в игровой деятельности.

Это и происходящие в нашей стране и во всём мире изменения в социально-экономической сфере жизни каждого человека и человечества в целом. Во многом это связано со значительным повышением вероятности и возможности перехода из одного социального статуса в другой, с одного уровня материальной обеспеченности на другой. Также, сегодня невозможно с полной уверенностью определять, к

примеру, то, какие профессии в ближайшем будущем будут иметь высокий престиж или, хотя бы, просто востребованы. Более того, невозможно даже примерно определить то, какие профессии уже завтра просто перестанут быть необходимыми. В немалой степени данное обстоятельство связано с ускорением научно-технического прогресса, в результате которого ежегодно уходят в прошлое десятки профессий, на смену которым приходят сотни новых профессий и специальностей. Всё это требует развития высокой гибкости сознания у каждого современного человека. В особенности это относится к сегодняшним детям и молодым людям, которым, возможно, в жизни несколько раз придётся в корне поменять вид своей профессиональной деятельности или образ жизни вообще.

Это и необходимость изменения во многом образа мышления и образцов действия даже в типичных ситуациях. Родители и педагоги, родившиеся и воспитанные в другое время и, по сути, в другом мире, нежели их дети и воспитанники, в большинстве своём используют такие стратегии и тактики мышления, совершенствования, взаимодействия и конкретной предметно-практической деятельности, которые заведомо могут не быть адекватными действительности и определённо успешными в будущем. Хотя, разумеется, ни в коем случае нельзя безапелляционно отрицать опыт старшего поколения, однозначно и полностью отказываясь от него – это самая глупая и, нередко, страшная ошибка, совершае-

мая молодыми. Но, в любом случае, знания, которые представители старшего поколения сегодня дают своим детям и воспитанникам, уже завтра могут оказаться ненужными или даже вредными. Обозначенная проблема только обостряет «традиционную» проблему «отцов и детей».

Таким образом, сегодня, как никогда ранее, растущим людям необходим разнообразный опыт, самостоятельно извлекаемый ими из многочисленных источников. При этом особую ценность приобретают навыки самостоятельного поиска знания, его апробации и закрепления – как на основании интересов, возможностей, потребностей самой личности, так и на основании объективных требований времени, в котором живёт человек. Опыт, приобретаемый естественным, ненасильственным путём, в деятельности, которая интересна и привлекательна – это опыт, который, во-первых, останется навсегда, а, во-вторых, будет пластичным и гибким в практическом осуществлении. Сегодняшним детям и молодым людям надо давать не просто чистое знание (которое само по себе не является силой), а знание о том, как находить наиболее ценное знание и наиболее оптимально его затем использовать. Как гласит старинная поговорка: «Если ты дашь сыну рыбу, ты накормишь его один раз. Если ты научишь его ловить рыбу, ты накормишь его на всю жизнь».

Игра – это как раз и есть универсальный способ освоения мира, в процессе которого каждый человек берет только то и только столько, сколько ему действительно необходимо.

Любая игра даёт уникальные возможности для выработки личностью богатейшего и разнообразнейшего опыта. Но любая же игра имеет и целый ряд ограничений, сужающих возможности развития. Эти ограничения выражаются в правилах и условиях традиционных игровых форм. Показателями ограниченности развивающего потенциала игровой формы могут выступать (и, нередко, выступают) пространственные и временные рамки игры, количественный и качественный (половозрастное соотношение, уровень психофизической и морально-нравственной подготовленности) состав, используемые игровые атрибуты, количество и качество игровых актов, спектр выбора и глубина проигрываемых игровых ролей, целевые установки и др. Любой из обозначенных показателей может в статичном состоянии на несколько порядков снизить социально-педагогические возможности практически любой игры, независимо от её информативной насыщенности, направленности и степени включенности участников. Именно поэтому необходимо делать игровые формы более гибкими и пластичными (тем более, что сущностные особенности игры легко позволяют это делать), что, в свою очередь, позволяет существенно расширять и углублять педагогический потенциал игровой деятельности.

Следовательно, актуальной становится необходимость поиска или самостоятельной разработки (конструирования) педагогами таких игровых средств (форм), которые соответствуют двум основным требованиям (правильнее сказать,



вытекают из этих требований): **адекватность** игровой формы любой педагогической ситуации и **новизна** (а, значит, и привлекательность) её для участников.

Причем, как показывает наш практический опыт, подобная проблема становится актуальной сегодня не только для педагогов, работающих с постоянными детскими и подростковыми коллективами, но и для вожатых и организаторов досуга детских загородных лагерей, работающих, как правило, с временными детскими формированиями.

Таким образом, актуальной становится и проблема освоения педагогами основных принципов, методов и приемов самостоятельного конструирования новых игровых форм досуговой деятельности детей и подростков.

Для того, чтобы достаточно чётко определить основные средства игрового конструирования, необходимо сначала определить значение самого понятия «игровое конструирование» (во всяком случае, необходимо обозначить то, какой смысл будет вкладываться в это понятие в представленной работе)

**Игровое конструирование** – вид индивидуального и коллективного, социального и педагогического творчества, ориентированного на разработку, оформление, апробацию и распространение новых форм игровой деятельности, наиболее оптимальных для осуществления в определённых организационных и психолого-педагогических условиях.

В представленной формулировке совсем не случайно в

одном ряду используются такие, казалось бы, нерядоположенные определения видов творчества, как «*индивидуальное*» и «*коллективное*», «*социальное*» и «*педагогическое*». Дело в том, что использование по отношению к процессу игрового конструирования только одного из этих понятий значительно сужает определение сущностного потенциала этого процесса.

Ведь это может быть как коллективное творчество (можно привести немало примеров различных педагогических отрядов и школ вожатых, основу содержания деятельности которых преимущественно составляет именно такая деятельность — коллективное мыслетворчество, направленное на «придумывание» новых игровых форм), так и индивидуальное (в процессе подготовки как к досуговым, так и к учебным занятиям большинство творчески настроенных педагогов занимаются в основном тем, что создают новые игровые приёмы или формы организации досугового мероприятия или учебного занятия).

Также, на первый взгляд, не совсем корректно употреблять отдельно понятия «социальное творчество» и «педагогическое творчество», так как понятия эти во многом имеют близкие смыслы. Но, при этом, социальное творчество (общественно ценная деятельность созидательного характера) далеко не всегда имеет педагогическую направленность. В свою очередь, творческая деятельность педагога напрямую или косвенно, но всегда предполагает получение об-

щественно ценного результата, например, формирование и развитие (посредством включения воспитанников в различные ситуации игрового характера) таких качеств личности, которые обеспечивают конкурентоспособность и гражданственность растущих людей. По большому счету, учитывая то, что любая педагогическая деятельность, так или иначе, ориентирована на позитивные изменения в личности и коллективе, можно достаточно смело говорить о социально значимом характере педагогической деятельности вообще (разумеется, если она гуманистически ориентирована и, в целом, целесообразна). Таким образом, получается, что понятие «социальное творчество» шире понятия «педагогическое творчество». Но при этом всё-таки остаётся масса так называемых «тонких моментов», не позволяющих однозначно утверждать, что педагогическое творчество – это всегда социальное творчество. Причин тому можно назвать множество: отсутствие осознанного желания педагога творить на благо других людей, отсутствие ярко выраженной социальной значимости в продуктах педагогической деятельности и др.

*Разработка* новой формы игровой деятельности предполагает выработку (в результате творческой работы, организованной по определённому алгоритму либо в результате своего рода озарения, неожиданного рождения новой идеи) новых правил или условий организации взаимодействия субъектов и объектов игры, в том или ином объёме

включаемых в неё, в результате чего может быть выделена либо принципиально новая игровая форма, либо оригинальная модификация уже известных игровых форм.

*Оформление* новой игровой формы предполагает детальное описание сути игры: её педагогических целей и игровых задач, хода и правил игры, условий проведения (продолжительность игры или отдельных игровых этапов и актов, место проведения, необходимый игровой инвентарь, количество, возраст и пол участников, степень их требуемой подготовленности) и конечного игрового результата (способ определения победителей или другое логическое завершение) и др. Подобное детальное описание необходимо по нескольким причинам. Во-первых, делает игру более транслируемой (то есть любой другой педагог или игротехник может взять представленное описание и работать с этой игрой). Во-вторых, сам разработчик (или группа разработчиков) всегда может вернуться к этой игре для дальнейшей конструкторской работы с ней – видя «разложенные по полочкам» элементы всей игровой конструкции, всегда можно, изменяя или заменяя те или иные элементы, создавать новые игровые формы. То есть правильное оформление новой игровой формы способствует не только её оптимальному дальнейшему применению, но и даёт больше возможностей для последующей конструктивной работы с ней.

*Апробация* новой формы игровой деятельности предполагает её проверку в практической деятельности. Результаты

такой проверки могут быть самыми разными: принятие игры и рекомендации по её использованию в определённых педагогических ситуациях, корректировка и дальнейшая конструктивная работа с игрой, отказ от игры. В последнем случае причин также может быть несколько: игра не является привлекательной для участников (в ней нет интриги или какой-либо оригинальной идеи), игра не позволяет в достаточном объеме решать педагогические задачи (актуальные в определённой ситуации развития коллектива или личности), игра требует неоправданно больших материальных затрат или иных ресурсов (технических, кадровых, информационно-методических) и т.д.

*Распространение* новой формы игровой деятельности предполагает действия авторов и разработчиков игры, направленные на то, чтобы данная форма (конечно, при условии, что она не только педагогически целесообразна, но и обладает большим потенциалом развития) имела широкое применение в педагогической практике.

Необходимо отметить, что в теории и практике организации игровой деятельности значительно чаще, чем понятие «игровое конструирование» можно встретить понятие «игровое моделирование». Честно говоря, понятие «игровое конструирование», используемое в рассматриваемом контексте, автор вообще не встречал в литературе и ввёл его самостоятельно, как наиболее корректное для применения по отношению к описанным в данной работе процессам. Для

того, чтобы определиться с соотношением данных понятий, приведём здесь также и то, как в данной работе буде пониматься понятие «игровое моделирование».

**Игровое моделирование** – вид творческой деятельности, направленный на воссоздание реальных или придуманных (в том числе фантастических, сказочных) ситуаций и событий, проигрывание которых целенаправленно и разумно регламентируется (контролируется) определёнными условиями и правилами, ограничивается рамками пространства и времени.

В рамках игрового моделирования, например, осуществляется разработка ситуационно-ролевых и деловых игр.

Другими словами, игровое конструирование предполагает создание собственно игр, а игровое моделирование – воссоздание различных ситуаций в игре. Получается, что игровое моделирование – это одно из основных направлений игрового конструирования. Одним из основных это направление является по той причине, что практически в любой игре в той или иной степени происходит моделирование определённых ситуаций. Игра – это, по сути своей, и есть процесс проигрывания её участниками разнообразных социальных ролей в разнообразных социальных ситуациях.

Таким образом, мы видим, что существует объективная необходимость в развитии такого направления в педагогическом творчестве, как игровое конструирование. Но в данном случае можно говорить и о субъективной необходимости

сти освоения педагогами (учителями и преподавателями, педагогами-организаторами и социальными педагогами, вожатыми и воспитателями, педагогами дополнительного образования и методистами) средствами игрового конструирования:

Во-первых, периодически работая в направлении игрового конструирования, педагог постоянно совершенствует такие качества как гибкость, быстрота, оригинальность и точность мышления, что, в свою очередь, является очевидным показателем профессионального роста. Педагог, способный к любой ситуации, к любому сочетанию возможных обстоятельств подобрать наиболее оптимальную (соответствующую данной педагогической ситуации) игровую форму, становится педагогом, не знающим «провалов» в своей работе. Способность в любой ситуации организовать не только интересное для воспитанников, но и многопланово полезное для их развития игровое действие, является одним из основных выражений эффективного и гуманного педагога. Следовательно, необходимой является соответствующая профессионально-педагогическая подготовка (осуществляемая на различных уровнях), направленная на освоение будущими педагогами средствами игрового конструирования.

Во-вторых, сам по себе процесс игрового конструирования – это довольно увлекательный и интересный процесс, поэтому можно говорить об игровом конструировании как об одной из форм активного, яркого и развивающего досуга.

Соответственно, вполне возможной является организация так называемых клубов игрового конструирования (или других подобных форм), досуговая деятельность которых может иметь ярко выраженный социально-творческий характер, если этими клубами будут распространяться наиболее удачные продукты их деятельности: новые игры, конкурсы, идеи игровых программ, сценарии ситуационно-ролевых игр, оригинальные игровые модели лагерных смен и т.п.

Досугово-развивающую и социально-творческую деятельность с детьми, подростками и молодежью необходимо делать яркой, разнообразной и неисчерпаемой в плане новизны. Растущих людей надо постоянно удивлять, иначе они быстро потеряют интерес к той деятельности, к которой педагоги их привлекают и не будут испытывать радость от процесса ее осуществления, что, в свою очередь, может повлечь за собой целый ряд всякого рода негативных последствий.

Итак, необходимо постоянно удивлять, заинтересовывать и радовать растущего человека, чтобы содействовать таким образом полноценному развитию Личности – вот нелегкая задача, постоянное и целенаправленное решение которой является профессиональной обязанностью и гражданским долгом каждого Педагога.



# **Принципы игрового конструирования**

При организации любого вида педагогической деятельности, в частности, педагогического творчества, необходимым условием эффективности является выделение, понимание и принятие педагогом идеологической базы, фундамента осуществляемой деятельности. Наиболее чётко и ярко идеологическая основа выражается в принципах, представляющих собою ряд правил и требований, аксиоматический характер которых предполагает безусловную ориентацию на их выполнение. Нарушение того или иного принципа в большинстве своём означает разрушение идеологической основы организуемой формы или вида педагогической (в данном случае – игротехнической) деятельности, что, в свою очередь, может привести к существенному снижению эффективности формы, нейтрализации её позитивного потенциала или даже к последствиям деструктивного характера.

## **Принцип гуманистической ориентированности**

Принцип гуманистической ориентированности процесса игрового конструирования является по сути общепедагогическим, определяющим ведущий вектор существования и развития педагогической теории и практики. Идея о ценности (вернее, бесценности), уникальности и богатейшем внут-

реннем потенциале человеческой личности, а, в особенности – растущей личности – является основополагающей и передовой идеей современной педагогики.

Основные постулаты гуманистически ориентированной педагогики выражены в словах «Не навреди!» и «Помоги!». «Не навреди!» – именно то, что педагогическое воздействие по отношению к растущему человеку может быть негативным по своим последствиям, дало возможность в своё время Максимилиану Волошину определить воспитание как страшнейшее из преступлений (даже хуже, чем убийство), совершаемых одними людьми по отношению к другим. «Помоги!» – в первоначальный смысл понятия «воспитание» вложены основные его приоритеты – «вос-питание» – питание, подпитка, поддержка, помощь растущему человеку в освоении им окружающего мира и знакомстве с собою.

В соотношении с методами и формами игрового конструирования данные постулаты имеют, в нашем понимании, следующие проявления (именно в них и реализуются основные требования принципа гуманистической ориентированности процесса игрового конструирования):

1) Свобода и, как следствие, самостоятельность, предоставляемые воспитанникам на разных ступенях осуществления ими выбора в игровой деятельности:

– самостоятельно принимать решение об участии в игре – участвовать во всех предлагаемых игровых формах, принимать участие только в определённых играх или не участво-

вать вообще в предлагаемых игровых формах;

– самостоятельно определять степень своей включённости и активности в рамках той или иной игры, то есть, определять (на основе свободного волеизъявления) субъектность или объектность своей позиции в игре, а также степень субъектности или объектности (субъект-объектность, объект-субъектность и т.п.) – автор игры, организатор игры, один из организаторов игры, помощник организатора игры, активный участник игры, пассивный участник игры и т.д.;

– самостоятельно определять свою игровую позицию или роль, регламентированную правилами игры.

В любом случае, принцип гуманистической ориентированности требует от педагогов отказа от авторитарных методов осуществления взаимодействия, когда речь идёт об организации игровой деятельности. Игра не приемлет насилия в том, что касается стимулирования участия в ней. Одна из ведущих сущностных особенностей игры в том и заключается, что игра – это свободная деятельность и решение об участии в игре должно приниматься каждым участником игры самостоятельно – на основании индивидуальных интересов и потребностей. Другими словами, педагог не имеет права заставлять играть своих воспитанников, так как это противоречит сущности игры и приводит, как правило, к разрушению её позитивного начала, что, по сути, уничтожает игру как таковую.

2) Направленность всех форм и видов игровой деятель-

ности на развитие позитивных качеств личности. Основная задача, которую должен ставить любой педагог в игре – это создание благоприятных условий для саморазвития (самоутверждения, самореализации, самоопределения) личности, т.е. для свободного развития, для проявления внутреннего потенциала личности каждого ребенка или молодого человека – участника игры.

3) Доступность игры для всех потенциальных участников, желающих вступить в игровое взаимодействие, соревнование, проигрывание ролей – независимо от уровня физического, интеллектуального, духовного и социального развития. Неприемлемым с позиции гуманистически ориентированной педагогики является отказ ребёнку в участии в игре (особенно, в случае, когда в ней принимает участие весь детский коллектив), например, по причине каких-либо физических недостатков (инвалидность, физическая или волевая слабость) – подобными действиями создаётся база для разрушения позитивного потенциала личности, развития внутренних комплексов и прочих деструктивных проявлений. Педагог должен быть готовым к тому, чтобы найти достойное место в игре для каждого её участника, используя при этом различные способы:

- введение новых ролей и статусных игровых позиций или изменение уже существующих;
- изменение отдельных правил игры, уравнивающих стартовые возможности игроков или выстраивающих структуру

их взаимодействия в оптимальном соотношении;

– создание или привлечение игровых форм, правила и условия проведения которых изначально сглаживают или полностью нейтрализуют тот негатив, проявление которого возможно при участии в игре детей с разным уровнем развития и возможностей.

Обозначенные требования, учёт которых необходим при осуществлении процесса игрового конструирования, предполагают развитие у педагогов-игротехников таких личностных свойств, как любовь к детям и людям вообще, доброжелательность и дружелюбие, толерантность, вариативность и многоаспектность при анализе социально-педагогической ситуации и т.п.

### **Принцип педагогической целесообразности**

Основное требование принципа заключается в необходимости понимания, выделения и достижения педагогами – авторами и организаторами проведения новых форм игровой деятельности – целевых установок создаваемых форм.

Ведь в определённых условиях реализация той или иной формы игровой деятельности может быть не только позитивной, но и нейтральной или даже деструктивной по своему воздействию на личность и коллектив.

Кроме того, необходимо в наибольшей степени использовать богатый развивающий потенциал игровой деятельности. Практически любая игра по сути своей полифункциональна – посредством применения в педагогическом процес-

се форм игровой деятельности в значительной степени оптимизируются условия для решения, пожалуй, всех педагогических задач (об этом уже писалось в предыдущих разделах).

Следовательно, педагог, осуществляя конструирование новой игры, должен, во-первых, предусмотреть и нейтрализовать негативный эффект новой игровой формы, возможный при определённых обстоятельствах; а, во-вторых, в максимальной степени использовать сущностный позитив игровой деятельности как таковой, при этом правильно расставляя приоритеты (что, опять же, требует максимальной включённости педагога в ситуацию, предшествующую игре).

Ведущим условием, при котором возможна реализация принципа, является профессионализм педагогов-игротехников, под которым понимается профессиональная (предметно-практическая и научно-методическая) подготовленность и морально-психологическая готовность. В представленном контексте основными составляющими педагогического профессионализма, на наш взгляд, являются:

1) Оптимальный уровень сформированности (и стремление к дальнейшему развитию) прогностических, проектировочных и аналитических умений и навыков (способность осуществлять стратегическое и тактическое целеполагание, способность и стремление видеть проблему в разных ракурсах – с позиций различных субъектов игровой деятельности, способность детализировать образ представленной проблемы или структуру игровой формы и др.).

2) Владение игротехником известными в теории и практике педагогики методиками проектирования и анализа образовательной деятельности.

3) Достаточно богатый опыт осуществления практической и теоретической работы, направленной на определение целей и задач, критериев и показателей оценки эффективности той или иной формы игровой деятельности.

4) Знание педагогом контингента, по отношению к которому предполагается реализация конструируемой формы игровой деятельности – особенности группы (количество, половозрастное соотношение, опыт взаимодействия, подготовленность к игровой деятельности, особенности взаимоотношений и пр.) и индивидуальные особенности каждого ребенка (подростка, молодого человека).

5) Знание педагогом своих возможностей (адекватное реальному представлению о степени развития своего творческого потенциала и определённых качеств личности), необходимых для достижения целей и решения задач, обозначаемых при конструировании новых форм игровой деятельности.

6) Активная гражданская и творческая позиция педагога, осуществляющего функцию игрового конструирования в своей профессиональной деятельности.

7) Необходимый уровень сформированности и потенциала развития таких личностных качеств, как корректность, чуткость, тактичность, толерантность.

## **Принцип новизны**

Основное требование принципа вытекает из родовой потребности любого растущего человека в новом опыте, новой информации, новых образах и формах организации и самоорганизации различных направлений жизнедеятельности.

Каждому ребенку для дальнейшего полноценного функционирования в окружающем его мире (как социальном, так и природном) необходимо получение огромнейшего объема разнородной и разнообразной информации. Ощущая внутреннюю потребность в активном освоении этого мира, ребёнок находится в естественном и непрекращающемся поиске нового, ранее не изведанного, не испробованного. Одна из основных гражданских и профессиональных задач любого педагога заключается в том, чтобы способствовать не только поддержанию этого врождённого интереса каждого ребёнка к жизни, миру и себе, но и дальнейшего развития этого интереса в позитивно направленном русле.

К сожалению, в действительности данная задача далеко не всегда решается и даже далеко не всегда она вообще бывает обозначена и выделена. В результате реализации подобных подходов нередко происходит, наверное, самое страшное, что может произойти в душе и сознании растущего человека – пропадает искренний, живой интерес к проживаемой реальности, пропадает врождённое стремление к исследованию мира и погружению в себя. При этом, давно известно, что человек, не получающий сильных, позитив-



ных эмоций в результате занятий интересным и увлекательным (а, значит, и радостным для него) делом, чаще всего, в конечном результате, для получения этих самых эмоций (а в них нуждается любой человек) будет использовать не самые социально приемлемые средства: психоактивные вещества (алкоголь, наркотические и токсические препараты), неоправданный риск (занятия различными видами псевдоспорта, рискованные поступки «на спор» и т.п.), принадлежность к группам асоциальной или даже антисоциальной направленности (экстремистские и криминальные группировки, религиозные секты и т.п.).

Особенно актуален этот вопрос, когда речь идёт об игровой деятельности. Потребность в осуществлении игровой деятельности также является врожденной потребностью любого человека. Причём, данная потребность в той или иной степени проявляется в течение всей жизни человека. Более того, удовлетворение интереса к освоению окружающего мира просто невозможно без реализации такого рода поисковой активности в процессе игровой деятельности. Ребёнок полноценно развивается только через игру – это аксиома известна и понятна любому профессиональному педагогу и родителю. По отношению к взрослому человеку данное положение также подходит – стоит вспомнить многочисленные спортивные, азартные, народные, телевизионные и прочие игры, не говоря уже о карнавалах, праздниках и пр. – любая из этих форм удовлетворяет природную и социальную потребность

каждого человека в игровом поведении.

Кроме того, обучаться через игру не только ребенку, но и молодому, взрослому человеку значительно более интересно, а, следовательно, и более эффективным становится процесс обучения. Именно поэтому так популярны в последние десятилетия различные игровые формы организации процесса обучения не только детей, но и взрослых: игровые тренинги, ситуационно-ролевые и коммуникативные игры, деловые игры и т.п.

Но самое главное обстоятельство, предполагающее необходимость постулирования требований, выражающих принцип новизны, заключается в одной из основных, сущностных особенностей игровой деятельности. Игра – это свободная деятельность, оптимальное (естественное, гармоничное, искреннее) включение в которую со стороны ребенка возможно только в том случае, когда ребёнку (любому человеку, независимо от возраста) интересно. Ни одна сила не сможет заставить ребёнка играть – он может имитировать игру, но в этом случае игра теряет свои развивающие, воспитывающие и обучающие возможности. Следовательно, необходимо предлагать растущему человеку принимать участие в тех игровых формах, которые заведомо представляют для него интерес. При этом интерес они должны представлять не только для него, но и для всего детского (подросткового, молодёжного) сообщества, в рамках которого организуется та или иная игровая форма. Очевидно при этом, что одним из ос-

новых условий оптимального удовлетворения педагогически организованной игровой деятельности интересам детей, подростков и молодёжи является именно способность педагогов постоянно обновлять свой игротехнический «репертуар», постоянно удивляя и заинтересовывая таким образом своих воспитанников.

Требования, выражающие принцип новизны:

1) Необходимо периодически обновлять игровой инвентарий педагога, привлекая новые формы (созданные самим педагогом, найденные в литературных источниках, периодической печати, извлечённые из опыта других педагогов-игротехников), либо модифицируя, перестраивая уже существующие формы, обновляя и перерабатывая отдельные элементы структуры игры.

2) Необходимо отслеживать (посредством наблюдения, бесед, экспресс-опросов) изменение уровня заинтересованности воспитанников в участии в определённой игровой форме на разных этапах её проведения. Активная и адекватная рефлексивная позиция педагога – автора и организатора форм игровой деятельности – является одним из условий успешности его профессиональной деятельности вообще.

3) Необходимо оптимальное владение педагогом не только знаниями о половозрастных особенностях поведения и развития детей, подростков и молодых людей, но и, в целом, знание индивидуальных отличий своих воспитанников (их интересов, личностных потребностей – явных и скры-

тых, интеллектуальных, физических, материальных и духовных предпочтений и т.п.). Без этого условия невозможным становится адекватное всему комплексу условий реагирование педагога игровыми средствами на определённую ситуацию.

4) Необходимо достижение педагогом оптимального уровня сформированности и потенциала развития креативности (гибкость, беглость, оригинальность и точность мышления).

### **Принцип вариативности**

Требования данного принципа напрямую связаны с предыдущими принципами.

Создаваемая педагогом игра должна быть максимально доступна для любого её участника, который при этом имеет право и должен иметь возможность самостоятельно, на основе свободного волеизъявления определять своё место, свою роль и личностный смысл участия в игре. В данном требовании выражается принцип гуманистической ориентированности процесса игрового конструирования.

Принцип педагогической целесообразности также предполагает выдвижение требований, ориентированных на обязательную вариативность организуемой игровой деятельности. В немалой степени это связано с полифункциональным характером самой игровой деятельности (важно только корректно и точно определять то, на решение каких именно педагогических задач ориентирована та или иная игра).

Также это связано и с большим количеством и многообразием интерпретации целей педагогического процесса. Многофункциональность игры и многонаправленность педагогического процесса, в рамках которого осуществляется игровая деятельность, а также фактор многосубъектности при постановке целей воспитания и обучения (государство, общество, родители, педагоги, сам ребенок или молодой человек, коллектив – детский или педагогический, формальный или неформальный) – всё это в комплексе даёт просто «взрывную смесь» факторов, которые необходимо учитывать при выборе игры и при её конструировании. Количество, форма и содержание этих факторов субъективно и объективно делают вариативным процесс выбора и конструирования игры.

Источником выдвижения требований принципа вариативности в процессе игрового конструирования является также необходимость осуществления постоянных нововведений в игровую деятельность детей, подростков и молодёжи, вытекающая, в первую очередь, из естественной потребности любого растущего человека в новой, интересной, а также оригинально оформленной и представленной информации. Такого рода потребности растущего человека представляют собою крайне динамичную и изменчивую структуру (постоянно, многообразно и разнонаправленно изменяющуюся под воздействием огромнейшего количества внешних факторов), особенно, если рассматривать их в каждом конкретном случае как неповторимую совокупность опре-

делённых и очень специфичных элементов. Данное объективное обстоятельство также требует от педагога стремления к организации игровой деятельности на основе вариативности. Это, в свою очередь, выражается, например, в постоянной готовности к внесению в набор элементов той или иной игры определённых изменений, наиболее целесообразных по отношению к изменившимся условиям (с осознанием и учётом того, что спектр возможных и необходимых изменений может быть крайне широк и многообразен).

Именно обилие возможных ситуаций и множество их сочетаний предполагает, что педагог должен быть готов к тому, чтобы предлагать воспитанникам те игры, которые в наибольшей степени адекватны конкретной ситуации и оптимальны в определённых, обозначенных какими-либо рамками, условиях.

Определяя содержание принципа, мы считаем необходимым выделить следующих требований:

1) Педагог должен быть готов и подготовлен к тому, чтобы оперативно отреагировать на конкретную педагогическую ситуацию средствами игровой деятельности. При этом любая форма должна создаваться или реконструироваться в чётком соответствии с целым рядом субъективных и объективных требований:

– интересов и потребностей воспитанников, которые, как уже отмечалось, не статичны, а, наоборот, представляют собою максимально динамичную составляющую (одну из мно-

гих) личности каждого из воспитанников;

– уровня их развития (интеллектуального, психического, духовного, социального и т.д.) – данный уровень также постоянно изменяется, причём скорость и характер таких изменений в каждом конкретном случае протекают по-разному;

– уровня развития коллектива, причём, опять же, коллектива, как группы индивидуальностей, каждая из которых – это гигантский набор особенностей, преобразование которых не прекращается;

– внешних обстоятельств (природно-климатические условия, воздействие иных социальных формирований, учебной нагрузки в школе и пр.), которые, кроме того, что периодически изменяются сами, тоже по-разному воздействуют на каждую конкретную личность.

2) Функционал используемой в процессе педагогической деятельности формы должен соответствовать целям и задачам той программы или определённого этапа в развитии коллектива или отдельной личности, в рамках которых осуществляется этот процесс. Ориентируясь, к примеру, на такую цель, как создание условий для развития коллектива, педагог должен максимально расширять функционал игры, перестраивая и (или) дополняя её структуру: ограничивая возможности игроков (в правилах могут быть обозначены условия, при которых участники выполняют игровую задачу с закрытыми глазами, молча, без помощи рук и т.п.) – одно-

го, нескольких или всех; в большей степени насыщая содержание игровой формы; «усиливая» или просто видоизменяя отдельные элементы структуры игры. Следовательно, пересматривая и изменяя как стратегические, так и тактические (в особенности!) цели организуемого педагогического процесса, которые, будучи подвергнуты воздействию огромнейшего количества факторов, не могут оставаться неизменными (за исключением разве что ведущей задачи, миссии), педагог должен постоянно находиться в процессе перестройки используемых им игровых форм, делая их максимально адекватными выдвигаемым целям и задачам.

Таким образом, если представить обозначенные принципы в нескольких фразах, то они будут выражены в следующих кратких требованиях, представляющих идеологическую базу педагогически организованного процесса игрового конструирования:

- 1) Игры не должны причинять вреда растущему человеку, а, наоборот, максимально способствовать его развитию.
- 2) Игры должны соответствовать целям и задачам педагогического процесса.
- 3) Игры должны удивлять растущего человека – они должны быть новыми и интересными для него.
- 4) Игры должны быть легко изменяемыми в соответствии со всем комплексом постоянно изменяющихся условий и ситуаций.



# Методы и приёмы игрового конструирования

Итак, под принципами игрового конструирования нами понимаются ведущие идеи, выражающие основные правила и требования, объективно предъявляемые к участникам этого процесса, ориентированным на получение педагогически и социально ценного продукта творчества.

Соответственно, методы игрового конструирования – это способы получения обозначенного продукта. Если быть более точным, то **методы игрового конструирования** – это *способы разработки новых форм игровой деятельности, адекватных педагогической ситуации заявленной социальной действительностью.*

Как и практически в любом процессе, а, в особенности, в педагогическом и творческом, в процессе игрового конструирования к достижению цели (в данном случае, цель – создание новой, интересной и педагогически целесообразной игры) можно прийти разными способами. Способы здесь – это как раз и есть выделенные нами методы. Ниже представлены десять методов, то есть десять способов, использование которых позволит оптимизировать творческий процесс игрового конструирования. Данные способы представляют собой совокупность определённых правил, приёмов и норм орга-

низации процесса игрового конструирования.

В общем то, очевидно, что применять приведённые способы можно как по отдельности, так и в совокупности; как при решении какой-либо одной педагогической задачи, так и при решении целого ряда задач. Другими словами, как с помощью нескольких методов одновременно можно решить одну задачу, так и, наоборот, с помощью одного метода можно решить несколько задач. Применительно к игровому конструированию возможно и такое, что в результате использования разных методов может получиться один продукт, то есть к созданию одной и той же новой игры можно прийти, используя разные способы.

Представленные в данном пособии методы игрового конструирования были выделены и оформлены на основании почти пятнадцатилетнего профессионально-педагогического опыта работы автора в сфере социально-клубной деятельности, детско-юношеского и молодёжного общественно-го движения и организации летнего отдыха детей и молодёжи.

Необходимо отметить, что изложение собственно методов и, соответственно, их понимание и принятие, в немалой степени зависит от определения сущности отдельных понятий, часто используемых при описании методов игрового конструирования: форма и содержание игры, функциональность игры, игровой атрибут, элементы игры. Поэтому в рамках представления того или иного метода предполагается

также использование некоторых комментариев относительно того, как понимается автором каждый конкретный термин.

# Метод оптимального изменения в соотношении формы и содержания

*Форма игры* – это своего рода «оболочка» игры, представляющая в описательном виде некую формулу, в которой в определённом соотношении (последовательность, взаимосвязь, возможный и необходимый объём игрового материала и т.п.) выстроены основные и дополнительные составляющие игры.

*Содержание игры* – это то, чем наполнена игра, её внутреннее составляющие.

Форма игры – это её «оболочка». Содержание игры – это её «внутренности».

Попробуем для представления игры использовать такой образ, как механизм. Форма игры здесь – это внешние характеристики механизма: размеры (длина, высота, ширина), особенности конфигурации, цвет, обтекаемость или угловатость и др. По форме мы чаще всего легко и сразу отличаем один механизм от другого: будильник от холодильника, пылесос от трактора, велосипед от швейной машинки и т.д. Содержание здесь – это детали каждого из механизмов: шестерёнки, болтики, пружины, трубки, поршни, ремни, лампочки и т.д. Содержание каждого из механизмов определяется его функциональным назначением: будильник – будит,

велосипед – возит, холодильник – морозит.

Понятно, что во многих случаях можно поменять детали у отдельных механизмов – при этом они, соответственно, могут начать работать как-либо иначе (или вообще перестать работать). Можно также, наоборот, не менять содержание, но изменить внешнюю оболочку, то есть форму. Даже при минимальном уровне развития воображения довольно несложно представить себе автомобиль в форме ботинка (это, кстати, реальный случай) или пылесос в форме тыквы. Кстати, примеров этому мы можем немало встретить в сегодняшнем разнообразном и ищущем оригинальности мире: от различных приспособлений для детей (многие из них стилизованы под какой-нибудь сказочный персонаж или растение) и до карнавальных автомобилей. Например, в африканской стране Гана распространено такое ремесло, как изготовление гробов в форме рыбок, львов, самолетов, автомобилей, бутылок из-под «Кока-Колы» и др. Можно привести немало примеров того, как невзрачный на вид «уазик» вдруг легко обгонял на скоростной трассе новенькую «иномарку» – просто внутри у него вместо старого поставлен мощный новый двигатель.

Другой пример, в большей степени связанный непосредственно с творческой деятельностью. Всем художникам известна такая геометрическая фигура, как квадрат (это форма). И также всем художникам знаком чёрный цвет (это содержание). Так почему же тогда «Чёрный квадрат» Малевича

ча (по сути представляющий собою простейшее сочетание всем известной формы и всем известного сочетания), написанный в 1915-м году, стал самым настоящим «хитом» художественного творчества мирового масштаба?

Точно так же дело обстоит и с игрой.

Казалось бы, простая и неинтересная на первый взгляд форма может по новому и ярко «заиграть», если наполнить её свежим, актуальным, «вкусным» и привлекательным для детей содержанием. К примеру, «замученную» водителями игру «Снежный ком» (игра всем известна, поэтому нет смысла объяснять её сути), которую многие дети уже просто ненавидят, легко можно наполнить иным, более интересным содержанием. В частности, в начале какой-нибудь лагерной смены с ярко выраженной «морской» тематикой, где отряды – это «экипажи кораблей», а дети – «матросы». В этом случае каждый участник игры может не только называть своё имя, но и называть какую-либо «корабельную» роль, название которой должно начинаться с той же буквы, что и имя игрока: Кирилл – капитан, Юля – юнга, Света – связист, Андрей – аквалангист, Дима – диспетчер, Гера – грузчик, Лена – лекарь и т.д. Соответственно, в игре необходимо повторять не только все предыдущие имена, но и соответствующие «корабельные» роли. В этом случае, кстати, и имена лучше запоминаются (благодаря достаточно ярким ассоциациям), и происходит погружение в тематику смены, и развиваются эрудиция и оригинальность мышления, да и сама игра про-

ходит, как правило, более ярко и весело.

Или, наоборот, слабое (в смысле яркости и наличия субъективного интереса со стороны детей) содержание может оказаться удивительно интересным и увлекательным, если облечь его в иные формы, заведомо более интересные для участников игры. Допустим, привычно скучный учебный материал школьных уроков может оказаться неожиданно интересным и увлекательным, если просто заменить надоевшие ученикам скучные классно-урочные формы на яркие игровые формы (при условии, конечно же, их педагогической целесообразности). Например, на уроке химии, при изучении кислот, вместо того, чтобы в очередной раз мучительно «допрашивать» учеников, «выпытывая» у них степень выполнения домашних заданий, учитель может организовать игру «Суд над кислотами», для участия в которой заранее могут быть распределены роли «прокуроров», «адвокатов» и «подсудимых». Материалы такого занятия наверняка будут усвоены школьниками, так как процесс этот им интересен.

Наряду с таким образом, как «механизм» можно использовать и другой образ – более простой и очевидный – это образ какого-либо сосуда (ёмкости) и того, чем он может быть наполнен. В данном случае собственно сосуд – это образ игровой формы, а то, чем он наполняется – это, соответственно, образ игрового содержания.

К примеру, сосуд или другая ёмкость может иметь разные формы (кувшин, бутылка, кружка, банка, тарелка), раз-

ный объём (от пипетки до бассейна). Он может быть сделан из разного материала (стекло, жёсть, глина, бумага), иметь разную степень прозрачности, эстетичности, прочности и т.п. Всё это в совокупности одновременно как определяет функциональность того или иного сосуда (в ёмкости большого объёма удобнее всего купаться), так и определяется его функциональностью (для того, чтобы купаться было удобнее, нужен большой объём ёмкости). Все использованные здесь качества сосуда (форма, объём, материал и пр.) как какового корректны по отношению к аналогичным качествам игровой формы. К примеру, игра также может иметь различный объём (который может измеряться в целом ряде показателей – время, пространство, количество участников и игровых атрибутов и др.). Можно бесконечно рассматривать и творчески интерпретировать в рассматриваемом контексте все те возможности понимания сущности игровой формы, которые даёт использование приведённого образа, но мы рассмотрим именно соотношение таких образов-понятий, как «форма» и «содержание».

Один и тот же сосуд (к примеру, кувшин) можно наполнить разным содержанием: налить воду или другую жидкость (пригодную или не пригодную для питья), поставить в него цветы, насыпать песка или мелких камней, залить свинец или олово, наполнить драгоценностями, бросать в него мусор и помои, наполнить каким-либо газом (зачем?), оставить пустым (то есть, наполненным воздухом) и т.д. Во всех



приведённых случаях сам собою встает вопрос о функциональности сосуда, вернее, о том, как изменяется функциональная ценность сосуда в определённых ситуациях в зависимости от того, чем он наполнен.

И, наоборот, одним и тем же содержанием (например, водой) можно наполнить сосуды разной формы и объёма: рюмку, пробирку, кружку, бутылку, аквариум, кувшин, кастрюлю, тазик, ванну, бассейн и т.д. Здесь также встаёт вопрос о функциональности, но теперь уже о функциональности воды. Ведь, в зависимости от того, как меняется сосуд, наполненный ею, меняется и её назначение: вода для питья, вода для кипячения, вода для экспериментов, вода для содержания рыбок, вода для стирки, вода для мытья полов, вода для купания и пр.

Очевидно при этом, что одни варианты соотношения формы и содержания приемлемы и разумны: стеклянную банку наполнять молоком, аквариум – морским песком, форму для литья – расплавленным золотом, тарелку – кашей. В то же время другие соотношения могут оказаться неестественными, нелогичными, странными и даже небезопасными: стеклянную банку наполнять расплавленным золотом, аквариум – кашей, форму для литья – молоком, тарелку – морским песком. При этом возможно множество вариантов, которые и вовсе невозможны (простите за тавтологию): пробирку наполнять булыжниками, воздушный шарик – серной кислотой, пластмассовый стаканчик – расплавлен-

НЫМ СВИНЦОМ.

То есть, при принятии решения о том, чем наполнять тот или иной сосуд, мы исходим (или, во всяком случае, стараемся это делать) из своего понимания о целесообразности такого действия.

Наполняя определённым содержанием ту или иную игровую форму, организатор игры также исходит из педагогической целесообразности полученного продукта – новой игры (во всяком случае, так должно быть). К примеру, очевидно, что такая популярная игровая форма, как КВН может быть наполнена различным тематическим содержанием, имеющим, тем не менее, достаточно чёткие ограничения. Допустим, педагогически и, в целом, этически неправильно организовывать КВН, посвящённый (прошу прощения за некорректный пример) памяти солдат, павших в Великой отечественной войне.

Если не рассматривать такие естественные грани целесообразности, как безопасность и этичность, то на первое место выходит ещё одна важная грань целесообразности – функциональность. Причём, функциональность может изменяться в зависимости от конкретной ситуации (ситуации как набора условий и обстоятельств). К примеру, ведро с водой дома чаще используется для мытья полов, а в знойной пустыне используется для питья. Точно также, определённая игра, обычно проводимая, в первую очередь, например, как интеллектуально-творческая (то есть ориентированная

на развитие интеллектуальных способностей), в какой-либо другой педагогической ситуации может быть ориентирована на решение других педагогических задач (развитие лидерских качеств, профессиональная ориентация, оптимизация взаимодействия в коллективе и др.).

При этом стоит помнить и о том, что любой продукт, полученный в результате наполнения определённой формы определённым содержанием, обладает (правда, в различной степени – это зависит от качественных и количественных характеристик как формы, так и содержания) таким свойством, как полифункциональность. Например, ванную, наполненную водой, можно использовать для разных целей: помыться, постирать в ней, оставить в ней на ночь розы (если вода холодная) для лучшей их сохранности, на время запустить туда пойманную на рыбалке рыбу (чтобы сохранилась её свежесть и т.д.). Хотя понятно, что в первую очередь ванна с водой необходима для того, чтобы в ней мыться (для выполнения этой функции она и была изначально сделана, куплена и наполнена водой).

И опять, почти так же дело обстоит и с игрой, вернее, почти так же дело обстоит при выборе педагогом игры. *Любая игра способна быть полифункциональной.* Подбирая определённую игровую форму, педагог должен помнить о полифункциональном характере игры и определять на этом основании максимально возможный спектр задач, решаемых конкретной игрой.

Таким образом, под «формой» в данном контексте рассматривается то, что можно чем-то наполнить, в частности, наполнить каким-то конкретным содержанием, которое, в зависимости от ситуации, может меняться.

Например, всем известна игра «Ассоциации». Напомним вкратце суть игры. Один из участников выходит из комнаты; остальные тем временем загадывают кого-нибудь из тех, кто находится в комнате. Человек, вышедший из комнаты, возвращается и, с помощью вопросов типа «Если бы этот человек был растением (птицей, цветом, одеждой, музыкальным инструментом и т.д.), то каким именно растением он бы был?», пытается выяснить то, кого именно загадали участники игры. Итак, оставив без изменения форму проведения данной игры, можно изменить ее содержание, превратив ее в игру «Ситуации». В этом варианте ведущий задает участникам вопросы типа «Если бы этому человеку наступили в автобусе на ногу (обрызгала грязью машина, попались на дороге 1000 рублей и т.п.), то как, по вашему мнению, он бы повел себя в этой ситуации?». И таких вариантов изменения игры посредством изменения содержания можно привести немало.

Также создавать новые игры можно посредством изменения формы, при оставленном неизменным содержанием, например, содержание одно – профориентация подростков и молодежи, формы проведения – различные.

***ПРИМЕР 1:***

## МЯЧ В КРУГУ

Характеристика формы:

За основу взята форма известной детской игры «Звери, птицы, рыбы, насекомые» (см. ниже). Участники игры располагаются в кругу. В руках у ведущего – небольшой мячик. Ведущий бросает мяч одному из участников, задавая при этом какой-либо вопрос или называя какую-либо тематическую область. Участник игры, которому был брошен мяч, должен, поймав мяч, в течение 2-3-х секунд ответить на вопрос или назвать что-либо, относящееся к тематической области, обозначенной педагогом. Варианты ответов нельзя дублировать. Если он, поймав мяч, отвечает неправильно, думает слишком долго или повторяет уже названный кем-то вариант, то он:

а) выходит из игры (тогда игра продолжается до последнего игрока, который и будет считаться победителем);

б) получает штрафной бал (тогда участники игры, получившие больше всего штрафных баллов, в конце выполняют все вместе какое-либо творческое задание), либо, наоборот, правильно и быстро ответивший получает поощрительные баллы (выбор здесь, опять же, зависит от конкретной педагогической ситуации);

в) отдаёт какую-либо из своих вещей, а в конце игра проходит в форме известной игры в «фанты».

Разумеется, возможны и другие варианты развития событий в игре.

Педагог при этом может быть:

а) единственным ведущим игры, то есть только он каждый раз задаёт новый вопрос, бросая мяч любому из участников (соответственно, участники, ответив на вопрос, возвращают мяч ведущему);

б) одним из участников игры с соответствующей правилам сменой ведущего (то есть каждый ответивший на вопрос, задаёт свой вопрос и бросает мяч тому, кого он выберет).

Вариант «а» более предпочтителен, так как в этом случае может быть меньше игровых конфликтов, связанных с неправильно заданными вопросами, да и сам педагог может специально заранее подготовить различные вопросы, контролировать процесс прохождения игры и т.п.

Разным может быть также и порядок включения участников в игру:

а) в определённом порядке, например, по кругу – ведущий бросает мячик, начиная с ближайшего к нему (слева) участника и далее по часовой стрелке (в этом случае игра может считаться завершённой, например, тогда, когда будет пройден весь круг, и каждый хотя бы раз поймает мячик);

б) в произвольном порядке – ведущий может бросить мячик любому из участников, в том числе несколько раз подряд одному и тому же участнику.

Вариант «а» целесообразен в том смысле, что все участники будут задействованы, а недостаток его заключается в

том, что теряется элемент неожиданности и остроты внимания. Вариант «б», наоборот, ценен тем, что каждый участник находится (во всяком случае, должен находиться) в определенном напряжении внимания, так как ведущий может в любой момент бросить ему мячик и задать вопрос. Очевидный же недостаток второго варианта в том, что в этом случае, возможно, кому-то из участников будет задано больше вопросов, кому-то меньше, что, в свою очередь, может создать ощущение неправильности, нечестности игры ведущего и т.п. (при проведении данной игры с определённой категорией детей данное обстоятельство приходится порою учитывать).

Цели игры:

Игра развивает:

- а) внимание и память,
- б) быстроту, точность и оригинальность мышления,
- в) эрудированность и широту кругозора.

Также игра может использоваться как одно из средств осуществления постоянного и динамичного исследования уровня развития интеллектуальных способностей и объёма знаний (как общих, так и предметных).

Игра хорошо проходит на различных досугово-развивающих занятиях, тренингах, в походах, на семейных и других праздниках. Игра не требует специального инвентаря (вместо мячика ведущий может использовать какой-либо другой предмет, подходящий для этих целей или просто указывать

рукой на выбранного игрока), специальной подготовки к ней и может проводиться практически в любом месте (на пляже, в автобусе или поезде, в классе, в спортзале, на игровой площадке во дворе и пр.).

**Количество участников:**

Игра может проводиться в группе примерно от трёх до тридцати человек (хотя автор пособия неоднократно проводил эту игру с большой аудиторией – 200-300 человек, когда она проводилась как часть конкурсno-игровой программы, правда в этих случаях это уже была игра не в кругу).

**Возраст участников:**

Возможный возраст участников – примерно от 7-10 лет (в зависимости от варианта игры). Верхняя граница возраста отсутствует, так как в эту игру с большим удовольствием играют дети, подростки, молодёжь и взрослые.

Таким образом, на примере данной игры мы видим, что достаточно большое количество нюансов и возможных обстоятельств необходимо учитывать, ориентируясь на педагогическую целесообразность игры и другие условия.

**Варианты игры:**

**Птица, рыба, зверь, насекомое**

Ведущий бросает кому-либо из участников мячик, говоря при этом, например, «Зверь!». Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать какое-либо животное (заяц, слон, муравьед и др.). Соответственно, если ведущий кричит «Птица!» или «Рыба!», то тот, кому был брошен мячик,



быстро называет какую-либо птицу или рыбу.

Можно делать и наоборот: ведущий называет какую-либо рыбу, насекомое, птицу или животное, а игроки быстро определяют и называют категорию, к которой они относятся. В этом случае игроки (независимо от возраста) часто затрудняются с быстрым правильным определением категории пингвина, кита, дельфина, утконоса, муравьеда, крокодила, выхухоли и т.п.

Игра может проводиться, в том числе, на уроках биологии в школе. В этих случаях её можно наполнять различным содержанием, соответствующим образом меняя её название, например: «Деревья, кусты, травы, грибы», «Хищники, травоядные», «Морская рыба, речная рыба».

Соответственно, игра может проводиться и на многих других школьных занятиях, например, на географии: «Европа, Азия, Америка, Африка» – игроки должны называть страны (реки, горы, столицы стран и т.п.), расположенные на этих континентах.

### **Круглое, твердое, кислое**

Ведущий, бросая мячик, называет какое-либо качество предмета, а участники в ответ должны называть сами предметы, которым присущи эти качества. Например: круглое – мяч, твердое – камень, кислое – яблоко и т.д. В данном случае педагог может поощрять оригинальные ответы, например, кислое – лицо, твердое – сердце (у кого-то из знакомых) и т.п.

При этом ведущий может несколько раз подряд повторять одно и то же качество. Игроки, соответственно, должны давать разные варианты ответов, например: кислое – яблоко, настроение, молоко, лимон и др.

Можно также использовать и такую хитрость – ведущий называет качество, близкое тому слову, которое перед этим было названо одним из игроков, например: «кислое – яблоко, зелёное ...» или «зелёное – ёлка, колючее ...» и др. В таких случаях игроки часто не могут сразу переключиться с предыдущего образа. Поэтому, когда им называют качество, подходящее к только что названному образу, им бывает сложно назвать какой-либо другой образ. В этом варианте игра особенно развивает абстрактное мышление и способность концентрировать своё внимание.

Можно сделать и наоборот, то есть ведущий называет какой-либо предмет, а поймавший мячик называет его качество.

## **Гении**

В данной игре возможны три варианта:

1) Ведущий, бросая мячик, называет фамилию какого-нибудь известного человека. В ответ на это участники, ловящие мяч, должны называть область, в которой этот человек стал гением. Например: Пушкин – поэт, Менделеев – химик, Шаляпин – певец и т.п.

2) Ведущий называет какую-либо область (наука, кино, спорт и др.), а участники называют фамилии людей, просла-

жившихся в этой области, например: кино – Чарли Чаплин, физика – Эйнштейн, живопись – Репин и т.д.

3) Ведущий называет какое-либо известное литературное или музыкальное произведение, фильм, закон или изобретение, а игрок, поймавший мячик, называет людей, непосредственно с этим связанных (писателей, поэтов, композиторов, актеров, режиссеров, ученых, изобретателей и т.п.).

Желательно, чтобы ведущий заранее подготовился к данной игре, почитав соответствующую литературу.

## **Наш дом**

Игра состоит из трех этапов:

1) Ведущий бросает мячик каждому участнику по одному разу. Поймав мячик, игроки должны назвать какое-либо членство в семье (мама, папа, сын, дочь, тетя, дедушка и др.). То, что они назовут, является их шутливой ролью в течение игры. Названия не должны повторяться, т.е. не может быть двух «мам» или трех «теть». Все роли называются по отношению к игроку, первым назвавшим свою роль.

2) Ведущий, бросая мячик, задает какой-либо конкретный вопрос (Зарплата? Возраст? Увлечения? и т.п.), на который участники должны отвечать соответственно своей роли. Так как отвечать нужно очень быстро, то ответы участников зачастую не соответствуют друг другу (например, возраст сына – 10 лет и он зарабатывает 10000 рублей в день, а возраст отца – 11 лет), что обычно вызывает смех со стороны других участников.

3) Ведущий, бросая мячик, задает вопросы относительно дома, в котором проживает «семья»: количество этажей (бывает смешно, когда в стоэтажном доме отсутствует лифт, туалет располагается на улице, но на каждом этаже есть бассейн), комнат, окон и т.п.

Игра, кроме всего вышеобозначенного, развивает также способность быстро и адекватно оценивать возможность соотношения разных вещей и элементов информации, когда они рассматриваются в едином контексте.

### **Запрещенная буква**

Ведущий, бросая мячик, задает любые вопросы. Участники, ловя мяч, должны дать соответствующий вопросу ответ, но с одним условием – в ответе должна отсутствовать какая-то определенная буква (две, три и т.д.), о чем участники игры договариваются заранее.

### **Рифма**

Бросая мячик, ведущий называет какое-либо слово. Участник игры, поймавший мячик, должен сказать рифму на названное ведущим слово: стол – пол, глаз – алмаз, волос – голос и др. Желательно, чтобы ведущий учитывал уровень развития ребят, участвующих в игре и называл не сложные слова. Хотя, если ведущему необходимо сделать так, чтобы кто-то из ребят выполнил фант, не справившись с заданием, то он может использовать и достаточно сложные слова. Например, очень трудно (почти что невозможно) найти рифмы к словам «окунь» и «аист».

## **Слог**

Ведущий, бросая мячик, называет первый слог какого-либо слова. Участник игры, поймавший мячик, должен продолжить слово. Например: ко... – ...рова (...роль, ...рабль, ...пилка, ...мар), ча... – ...сы (...ша, ...ры, ...бан), ма... – ...шина (...фия, ...ма, ...кияж) и др.

Данный вариант применим также к занятиям на уроках русского языка. Здесь проигравшим (получившим штрафной балл или фант) может быть также и тот, кто совершает ошибки, например: ка... – ...рова, ком... – ...андир, ма... – ...роз, ча... – ...шка и др.

## **Три одинаковые буквы**

В этом варианте ведущий называет какую-либо букву. Игрок, поймавший мячик, должен назвать слово, в котором есть три буквы, названные ведущим: о – молоко, н – намеренно, а – авангард и т.п.

Но очевидно, что быстро вспомнить соответствующее слово в таком варианте очень сложно. Кроме того, на многие буквы просто невозможно подобрать слова, так как они просто отсутствуют в русском языке. Например, нет слов, в которых было бы три буквы «ю», «з», «ф», «ё» и др. Следовательно, в этих случаях слова нужно ... придумать. При этом слово необходимо не только придумать, но и «перевести» его с какого-либо языка (тоже придумать) на русский язык, объяснив его значение. Например: «ю» – члюндюркюст – воинское звание у какого-нибудь сказочного народа.

В этом варианте игра проходит, как правило, очень весело и, кстати, как показывает практический опыт автора, детям в неё играть бывает значительно проще, чем взрослым.

Также можно придумать еще десятки вариантов игр подобной формы, например: «**Профессии**» (ведущий называет какую-либо профессию, а участник, поймавший мячик, инструменты и т.п., связанные с ней), «**Страны**» (ведущий называет страну, а участник – столицу страны, континент или любое слово, ассоциирующееся у него с этой страной) и т.п.

### ***ПРИМЕР 2:***

#### **ОБМЕН МЕСТАМИ В КРУГУ**

Характеристика формы игры:

Участники игры рассаживаются в кругу так, чтобы у каждого было свое определенное место, например, если участников игры 12 человек (не считая ведущего), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет какую-либо ситуацию (или задаёт вопрос), реагируя на которую игроки (все или некоторые) стремятся как можно быстрее поменяться местами друг с другом. Ведущий также стремится занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без места, становится ведущим и называет следующую ситуацию, также стремясь затем занять освободившееся место.

Цели игры:

Игра в целом развивает быстроту реакции. Также данная

форма целесообразна в ситуациях, когда необходима психологическая и физическая разрядка в группе. Кроме того, при различных вариантах содержательного наполнения данной формы могут определяться дополнительные педагогические (и другие) цели, например, участники игры могут узнать и запомнить что-то новое, следовательно, игру можно ориентировать на достижение общих познавательных и конкретных (предметных) учебных целей.

**Количество участников:** Наиболее оптимальным является количество игроков от 12 (при меньшем количестве игра перестанет быть острой) до примерно 30-40 человек (при большем количестве игра может стать небезопасной).

**Возраст участников:** Начиная с младшего школьного возраста. Люди других возрастов обычно также с удовольствием участвуют в различных вариантах этой игры (значение при этом имеют уместность игры, одежда и обувь участников, продолжительность игры и т.п.).

**Обеспечение безопасности:** Организатору игры необходимо проследить, чтобы в игре не использовались сломанные стулья, чтобы не было рядом острых углов и хрупких предметов, чтобы участники имели удобную обувь. Желательно также, чтобы игровая площадка не располагалась на скользкой поверхности (гладкий кафель, мокрый пол).

**Варианты игры:**

**«Поменяйтесь местами те, кто ...»**

Ведущий громко говорит «Поменяйтесь местами те, кто

умеет водить машину (умеет плавать, считает себя умным, делает по утрам зарядку, любит читать фантастику, больше трех раз смотрел фильм «Титаник», пишет стихи, умеет играть на гитаре, серьезно занимается спортом, курит, бывал за границей и многое другое)».

Целесообразность данного варианта состоит в том, что, во-первых, в данной игре невозможно предугадать, сколько человек в той или иной ситуации пожелают поменять место (ведь невозможно заранее предсказать, сколько человек (и кто) считают себя умными людьми), что делает игру более напряженной и интересной. Во-вторых, участники игры или наблюдатели могут узнать друг о друге много интересного, что в значительной степени способствует взаимопознанию, а, значит, и развитию отношений между участниками и, в целом, развитию коллектива. Поэтому (особенно, если игра проводится на начальных этапах развития коллектива, например, в начале лагерной смены) желательно, чтобы данную игру проводили двое педагогов (например, вожатых), один из которых начинает игру и непосредственно участвует в ней, а другой наблюдает за игрой со стороны, делая определённые пометки. Например, при вопросе «Кто умеет хорошо плавать?», необходимо обратить внимание на тех, кто остался на месте для того, чтобы затем уточнить эту информацию (возможно участник просто поленился встать) и во время купания отряда особенно внимательно следить за теми, кто не умеет плавать хорошо.



Возможно также и ограничение затрагиваемых тем, например, предлагается называть только интересы и досуговые предпочтения: «Поменяйтесь местами те, кто увлекается экстремальным туризмом (... любит рок-музыку, ... читает книги в стиле «фэнтэзи», ... увлекается компьютерными играми-стратегиями и др.). Это позволяет делать игру более конкретной, содержательной, направленной, предметной, выходя через неё на обсуждение определённых тем и актуальных вопросов.

### **Фруктовый салат**

Это веселая игра, развивающая быстроту реакции и содействующая формированию дружеских отношений в коллективе ребят. Также игра особенно уместна в ситуациях, когда необходима определённая психологическая и физическая разрядка, например, после каких-либо серьёзных разговоров, обсуждений и диспутов, после сложных психологических игр и тренинговых упражнений, после долгой сидячей работы и т.п.

Игра рассчитана минимум на 12 человек (лучше всего играть в нее всем отрядом или классом). Ведущий называет 3-4 (в зависимости от количества участников) вида фруктов: бананы, яблоки, апельсины, груши. Каждый участник должен выбрать себе один из видов (можно раздать участникам игры карточки, на которых обозначен какой-либо фрукт, чтобы предотвратить неравное деление). После того, как каждый участник игры выбрал себе какой-либо фрукт, ведущий

начинает игру.

Ход игры: Ведущий громко называет какой-либо из обозначенных фруктов, после чего те игроки, что выбрали названный ведущим фрукт, должны быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, которому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит слова «Салат» или «Тарелка», то местами должны поменяться все участники игры.

### **Букет**

Участникам предлагается выбрать один из 4-х (либо больше) названных ведущим цветков (например, «розы», «ромашки», «фиалки» и «пионы»). Далее игра развивается также, как и предыдущая, т.е. ведущий быстро называет какой-либо из цветков, после чего те из участников, кто выбрал названный цветок, должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит «Букет», то местами меняются все. Задача ведущего также состоит в том, чтобы успеть занять освободившееся место.

### **Почта**

Как и в предыдущей игре, ребята сидят или стоят в кругу, в центре которого располагается ведущий. Каждый участник игры называет какой-либо город: Москва, Тюмень, Париж, Сочи и др. Названия городов не должны повторяться. Ведущий громко и быстро говорит: «Письмо летит из Тюмени в Москву» или «Письмо летит из Лондона в Париж через Берлин», после чего участники, выбравшие эти города, должны

успеть поменяться местами.

В этом варианте игра развивает ещё и память, потому что довольно сложно бывает запомнить названия всех городов.

### **Оё-ёй!**

Всем участникам, стоящим или сидящим в кругу, даются номера, то есть, если участников – 12 человек (вместе с ведущим), то и номеров тоже должно быть 12 (с 1 до 12). Номера не должны повторяться.

Ведущий называет два или три каких-либо номера (из тех, что задействованы в игре). Участники, играющие под названными номерами, чтобы увидеть друг друга, должны громко закричать «Оё-ёй!», хлопая себя при этом по ногам или в ладоши, после чего они должны успеть поменяться местами.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.