

Талантливому педагогу – Т.Н. Образцова

заботливому родителю

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Татьяна Образцова

Ролевые игры для детей

«Научная книга»

2005

Образцова Т. Н.

Ролевые игры для детей / Т. Н. Образцова — «Научная книга», 2005

«Ролевые игры для детей» – это своеобразный сборник различных игр, способствующих творческому развитию подрастающего поколения. Многие из предложенных игровых моментов основаны на фрагментах фильмов, книг, сказок и просто на каких-либо жизненных ситуациях, которые предполагают включение детской фантазии и обучение детей умению вживаться в соответствующий образ. Игры, изложенные в книге, позволят сделать досуг детей не только увлекательным, но и поучительным.

© Образцова Т. Н., 2005

© Научная книга, 2005

Содержание

Введение	5
Глава 1. Мама, папа, я...	6
«Дочки-матери»	6
День самоуправления в школе	8
«Скорая помощь»	9
«Детский сад»	10
«Веселый поезд»	11
Глава 2.	12
Игры сказочные	12
«Кино»	12
«Интервью»	12
«Илья Муромец» и «Горыныч»	12
Кто «плохой» и кто «хороший»	13
Вопрос – ответ	14
«Урбанистическая» сказка	15
Старая сказка на новый лад	16
Исторические игры	18
«Пираты»	18
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Татьяна Николаевна Образцова

Ролевые игры для детей

Введение

Психологи многих стран обращают внимание современного общества на то, какое большое влияние оказывают на формирование личности ребенка ролевые игры. Последние позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

Наверняка многим людям приходилось сталкиваться с явлением, когда молодой, рослый мужчина ярко проявляет в своем поведении женские манеры, и, наоборот, привлекательная женщина ведет себя как-то по-мужски. Нередко такие люди в детстве в ролевых играх выбирали роль персонажа, противоположного их полу.

Ролевые игры имеют важное значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем, и родители являются в этом случае как бы посредниками. Именно родители в первую очередь должны позаботиться о том, чтобы ребенок правильно выбирал ролевые игры и активно выступал в различных ипостасях.

Как правило, если мальчик играет с машинкой, а девочка пеленает кукол, можно с уверенностью сказать, что этот мальчик в дальнейшем станет настоящим мужчиной и будет выполнять все положенные функции семьянина, а из девочки вырастет отличная хозяйка, мать. Следовательно, в тот период, когда малыш только-только научился ходить, необходимо это учесть и включить в повседневный семейный досуг ролевые игры. Данная книга предлагает довольно широкий спектр забав, которые научат ребенка правильно реагировать на те или иные события в жизни.

Допустим, если ребенок в игровой форме принимает образ недовольного клиента в магазине, школьного педагога, уставшего после работы родителя или строгого начальника, родителям следует обратить на это пристальное внимание. В том случае, когда малыш неплохо «вживается» в роль строгого начальника, значит ему присущи лидерские качества. Однако возможно и такое: «начальник» слишком долго бурчит, и в итоге его сверстники теряют желание играть дальше. При таких вариантах родителям целесообразно вмешаться в игровую ситуацию и как-то изменить ее.

Предложенные игровые моменты являются своего рода разнообразными «фрагментами» из жизни взрослых, а также сказок, фильмов, книг. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных моментов, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В любых сложных жизненных ситуациях человеку в первую очередь необходимо оставаться человеком. И ролевые игры позволяют с ранних лет как бы корректировать поведение в различных формах взаимоотношений.

Глава 1. Мама, папа, я...

Социоролевые игры

«Дочки-матери»

Самая популярная на сегодняшний день игра, правила ее меняются в зависимости от обстоятельств и количества детишек, возраст которых не ограничивается.

Рассмотрим несколько вариантов игры:

1. Девочка играет с куклами дома или на улице. Она – мама, куклы – дочки. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок.

Игра развивает способность заботиться о близких, отвечать за свои поступки, быть справедливой и хозяйственной, а главное – самостоятельной.

Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Все выглядит правдоподобно и естественно, если никто из взрослых не вмешивается и не поправляет ее. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу.

2. Девочки играют между собой. Каждая из них должна вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, внучкой, сестрой. Хотя бывает, что девочка исполняет папину роль. Тут необходимо научиться общаться друг с другом, понимать, доверять, сочувствовать, помогать.

Очень важны время и место действия. Как и в обыденной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Сценарий предлагают, как правило, старшие по возрасту девочки, но в процессе игры что-то может измениться. Например, «мама» отводит «дочку» в садик или в школу, сама идет на работу, дома хозяйничает «бабушка». Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом «мама» садится за рукоделие, «дочь» идет рисовать, а «бабушка» включает ненастоящий телевизор, где как будто идет концерт, – поют, читают стихи сами дети.

Когда концерт заканчивается, с работы приходит «папа». Он рассказывает о том, что с ним произошло, ужинает и предлагает «дочке» покатать ее на машине – это у него велосипед. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается, сглаживаются острые углы конфликтов.

3. Девочки играют с мальчиками. Здесь уже у «мамы» появляются «сыновья», «братья». Игра приобретает более оживленный характер, мальчишки – это непоседы и любители спорить, поэтому от девочек требуется умение где-то уступать, не обращать внимания на непослушание. Ребята стремятся к дружбе и сотрудничеству, используя взаимовыручку и улыбку. Игра позволяет ребятишкам стать нужными и значимыми в кругу сверстников, узнать характер и привычки своих друзей, почувствовать себя взрослыми.

4. В игре принимают участие взрослые. Действие, например, происходит на улице. Взрослые разговаривают, сидя на скамейке, или читают прессу, но теперь они – дети. А сыновья и дочка «уходят на работу», потому что они стали «мамами» и «папами», все заботы перекадываются временно на их плечи. По возвращении они отвечают на многочисленные вопросы своих «детей», говорят о правилах поведения и накладывают запрет на какие-либо действия, старательно объясняя, почему нельзя делать того или другого. Возникающие споры дают понять, насколько важны те или иные поступки, и не секрет, что в спорах рождаются истины.

Такой вид игры позволяет максимально приблизиться к волнующим проблемам «отцов» и «детей». Да и каждому взрослому будет приятно видеть своего ребенка размышляющим.

Во время игры ребята и взрослые могут поведать друг другу веселые истории:

– Алексей, когда же ты исправишь двойку по математике?

– Не знаю, мамочка. Учительница просто не отходит от журнала...

– В твоём возрасте, – говорит отец сыну, – Наполеон был первым учеником в классе.

Тебе это известно?

– Нет, папочка, – признается мальчуган, – зато я знаю точно, что в твоём возрасте он стал уже императором

Франции.

День самоуправления в школе

Участие принимают дети от 7 до 17 лет (школьники). Из учеников 11—10 классов выбирают «администрацию школы» и «директора», некоторые из старшеклассников, возможно и желательно, станут на день «учителями» в младших и средних классах. Кто-то из ребят будет организатором по внеклассной работе.

Настоящие учителя выступают как члены комиссии, которой придется подводить итоги дня самоуправления.

День начинается с торжественной линейки – ее организуют старшеклассники («директор», «завуч», «организатор»). Они предлагают всем прослушать и запомнить план дня самоуправления. На стену в коридоре вывешивается расписание уроков. Затем звенит звонок, начинаются уроки. По их окончании дети оценивают уровень подготовленности «молодого педагога» и высказывают, что понравилось и почему, какие моменты урока могли быть лучше.

Во время перемен и в столовой за порядком следят дежурные.

Отчет о проделанной работе в конце рабочего дня выносится на рассмотрение и обсуждается, подводятся итоги и награждаются лучшие «учителя»-ученики.

Игра позволяет понять, насколько тяжел труд учителя. Ребята готовятся к самостоятельной жизни, привыкают отвечать за свои слова и действия перед малышами.

«Скорая помощь»

Играть могут два человека и более, возраст не ограничен. Дети находятся в разных частях комнаты или площадки.

Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону «скорую помощь». Через три минуты появляется «доктор» с игрушечными медикаментами и оказывает «больному» первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, «больного» направляют на лечение в «больницу».

Игра развивает у ребенка чувство милосердия, желание помочь и утешить, умение заботиться о ближнем с нежностью и любовью, общительность.

Медикаментами могут временно стать конфеты, вафли, разные сиропы или просто вода.

Перевязочным материалом служат марля, бинты, ленты, обычные лоскутки. Дети в этом плане очень находчивы.

Взрослые могут предложить детям в процессе игры выучить такие строчки:

Не бойтесь, пожалуйста, доктора льва.
Он в горло зверюшке заглянет сперва
И выпишет срочно рецепт для больного:
«Ни капли соленого, острого, злого».
Без самого доброго, нежного слова,
Без лучшего слова не лечат больного.

Постарайтесь сделать так, чтобы ребята подумали над смыслом этих строчек.

«Детский сад»

Возраст и количество игроков не ограничиваются. Используются различные мягкие игрушки, детская посуда, кровати и коляски для кукол.

Девочки распределяют роли «воспитателей» и «нянь», а кто-то будет «музыкальным работником».

Кукол озвучивают сами дети. Завтрак, прогулка, разучивание считалочек – все идет по порядку. Игра развивает дисциплинированность, ответственность, доброжелательность.

События развиваются как в обычном садике:

1. Утром зарядка или танцы под веселую музыку.
2. Завтрак.
3. Занятия (веселый счет, рисование, разукрашивание и т. п.).
4. Прогулка.
5. Обед.
6. Тихий час (для кукол). Девочки исполняют колыбельные песенки, рассказывают сказки.
7. Подготовка к полднику – куклам необходимо сделать прически, нарядить.
8. Полдник.
9. Различные игры в комнате или на уличной площадке.

Хорошо, когда в игре принимают участие взрослые (в роли методиста или старшего повара).

«Веселый поезд»

Детям надо представить себя работниками железной дороги. Возраст игроков не ограничен. Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок.

Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане.

«Машинист» ведет состав и объявляет названия станций. «Проводники» проверяют наличие билетов, рассаживают «пассажиров», разносят чай. «Дорожный патруль» следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку.

Играя, дети общаются, учатся правильно вести себя в общественном месте. Ценно в этой игре то, что можно создать сложные ситуации и пробудить у детишек желание помочь другу.

Игру можно дополнить. Вместо билетов пусть ребята приобретут по купону «на одну приятную услугу». Каждый, кто нуждается в посторонней помощи, должен поднять купон вверх. Тогда остальные дети увидят этот сигнал и спросят, чем они могут помочь. Тот, кто выполнит просьбу, получает купон от того, кто нуждался в помощи. А ребенок, оставшийся без купона, в дальнейшем сам должен кому-нибудь помочь.

Купоны изготовьте из картона и на каждом надпишите: «За исполнение одного хорошего поступка».

Глава 2.

Поиграем в сказку

Игры сказочные

«Кино»

Для проведения этой игры придется организовать «домашний кинотеатр» или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: «А почему у тебя такие большие ушки?» и т. д.

Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

«Интервью»

При помощи считалки выбирается «журналист», остальные играющие распределяют между собой роли. «Журналист» в это время находится в другой комнате и не видит, кто какой образ себе выбрал. Затем ведущий объясняет ребятишкам правила игры:

«Представьте, что в сказочную страну прибыл журналист и пытается взять интервью у ее обитателей. Чтобы определить, кто есть кто, журналист намерен задавать всем очень хитрые вопросы или просить их исполнить какое-либо его задание».

Но учтите, что по ходу действия спрашивать напрямую «Ты кто?» «журналист» не может. «Жители» же страны, пока он общается с кем-то, должны жить своей обычной жизнью: кто-то кого-то догонять («волк» «козлят»), кто-то над чем-то колдовать («Яга» и «фея»). При этом плохие персонажи должны по возможности скрывать свою настоящую сущность.

Приведем пример. Так, «журналист» попадает в лес и наталкивается в нем на персонажа, который занят колдовством. Это может быть как обычная «баба Яга», так и добрая «фея», а, может, и совершенно другой персонаж. Возможно, это «лиса» варит угощение для «журавля». Это «журналисту» и нужно выяснить. Он может спрашивать следующее: «Что вы варите?», «А кому вы решили помочь?», «А станцуйте-ка вы мне танец». Если это «фея», значит она должна двигаться плавно, если «Яга» – пусть старается подражать повадкам этой старушки, то есть сочетает все движения с подскоками и прыжками. Как только персонаж угадан, у него можно брать интервью. Вопросы «журналиста» непременно должны быть веселыми и шуточными.

После того как за определенное время «журналист» угадает какое-то число персонажей, ребята выбирают на его место другого игрока и меняются между собой своими ролями.

«Илья Муромец» и «Горыныч»

Играющие делятся на пары: «Ильи Муромцы» и «трехголовые змеи». «Драконам» дают по три длинные палки, соединенные вместе таким образом, чтобы ими можно было шевелить. На концы каждой палки можно насадить бумажные змеиные маски. Игроки, изображаю-

щие «Муромцев», получают пластмассовые кольца. Задача «Горынычей» – коснуться одной из своих «голов» «Ильи Муромца» и таким способом его убить. При этом «Горынычи» должны, не останавливаясь, крутить «шеями», чтобы «Муромцы» не могли накинуть на них кольцо, то есть «отрубить» головы.

Во время игры пара должна стараться воспроизвести образы и диалоги данных персонажей так, чтобы они были схожи с настоящими. Задача «Горыныча» – угрожающе шипеть и устрашать, а «Ильи» – отшучиваться и насмехаться. Побеждает пара, наиболее удачно обыгравшая сцену боя Ильи Муромца со Змеем Горынычем.

Кто «плохой» и кто «хороший»

Эта игра является своеобразной проверкой на то, кого именно из сказочных персонажей дети считают плохим, а кого хорошим. Она же позволяет выяснить основные ошибки детских представлений о них и научит малышей представлять себя и теми, и другими.

На первом этапе игры ведущий просит всех детей самостоятельно выбрать для себя сказочного персонажа и объясняет задание. Оно заключается в том, чтобы дети после определенного сигнала успели самостоятельно рассредоточиться на «плохих» и «хороших». Первые должны отбежать на левую сторону, вторые – на правую. Затем ведущий ставит музыку и на ее фоне зачитывает стихотворение:

В нашей сказочной стране проживают многие:

И рогатые, и зубастые, и двуногие.
Разделяет их одна неприступная стена.
По одну ее сторонку
Вижу смех я и тепло.
По другую – лишь воронку
И ужасное стекло.
Но вот однажды поутру
Здесь приключилось страшное...

Здесь необходимо, чтобы неожиданно для детей зазвучала угрожающая музыка, напоминающая скрип дверей, грохот, шипение и тому подобное.

Отвалились ворота – и...
Все удрали, кто куда.
Я прошу вас всех собрать
И на место раскидать.

Задача детей после этих слов быстро разделиться на две команды: одну из «плохих» жителей сказочного государства, другую – из «хороших». По свистку распределение заканчивается. Те, кто не успели определиться, выбывают и в дальнейшем становятся наблюдателями.

После этого ведущий дает следующее задание. Каждая команда должна придумать небольшую сценку с участием всех входящих в ее состав персонажей. Но следует учесть, что в этой сказке должны быть как положительные, так и отрицательные герои. Следовательно, из уже отобранных изначально «плохих» играющие должны отобрать тех, кто является наиболее безобидным. А из среды «хороших» ребятам предстоит выбрать самых плутовских и имеющих двойственные черты характера.

Так дети научатся определять тех, кто способен быть одновременно и плохим, и хорошим. Когда играющие подготовятся, они поочередно показывают свою сценку. Затем прово-

дится общее обсуждение. Каждая команда должна объяснить, почему именно ту или иную роль они обозначили как самую коварную, а другую как самую безобидную, и доказать это конкретными примерами из литературных произведений и фильмов.

Вопрос – ответ

Играющие рассаживаются полукругом, а ведущий садится напротив них. Игра проводится в два этапа. Первый идет по принципу: вопрос – ответ. Ведущий называет персонажей, а дети должны найти ему противоположность. За каждый правильный ответ ребенок получает черный (если персонаж отрицательный) или белый (если персонаж положительный) жетон. Когда суть игры будет понятна, ведущий усложняет задание, периодически вставляя нейтральных персонажей или чередуя этих. Приведем пример:

1. Черепашки ниндзя – черепаха Тортилла.
2. Тигр – кошка.
3. Кот Леопольд – Кот Базилио.
4. Царь Солнечного Света – Кощей Бессмертный.
5. Леший – старичок Лесовичок.

Перед вторым этапом игроки подсчитывают количество полученных ими черных и белых жетонов. Количество тех или других определяет принадлежность игрока к той или иной команде. В результате образуются две команды: «хорошие» и «плохие». При этом и количество участников в них будет различным.

Затем каждая команда распределяет между собой роли из тех, что были ими угаданы. А после этого начинаются соревнования. Ведущий объявляет:

«В сказках очень часто происходят бои между темными и светлыми силами. То же самое я предлагаю сделать и вам. Вы должны выдвинуть на каждый конкурс по одному игроку. Победивший получает жетон победителя. Та команда, у которой после игры окажется их больше, будет победителем».

После этого каждая команда выдвигает по одному игроку для первого конкурса. Конкурсы могут быть следующими:

1. Для первой пары: рассказать о себе в духе выбранного героя. Например, «кот Леопольд» начнет свое изложение так: «Ребята, друзья, меня зовут Леопольдом. Я люблю мир и предлагаю всем жить дружно и не ссориться». Желательно, чтобы при этом детишки еще и пародировали голоса своих персонажей.

2. Для второй пары: станцевать танец своего персонажа.

3. Придумать музыкальное сопровождение, характеризующее шаги данного героя, и показать его походку. Для «Кощея» это будет грохот или хруст костей, которые ребенок может воспроизвести, трясая деревянными бусами или трещоткой. Для «лешего» – хруст веток под ногами. И как только играющий подберет свое музыкальное сопровождение, он может попросить кого-то из своей команды исполнить его, а сам в это время изобразит походку. Так получится наложение звука на действие.

4. Обыграть поведение персонажа в образе главы королевства. Тут важно показать, как он будет себя вести и какие приказы отдавать. Для этого конкурса необходим стул со спинкой, заменяющий трон. Побеждает тот играющий, кто освоит свою роль лучше.

5. Обыграть трапезу приема пищи и ее приготовления. Так, «баба Яга» будет кашеварить у костра и бросать в котелок разные приправы, что-то нашептывая и приговаривая. При этом она может приплясывать и притопывать. Персонажи же положительные, такие, как «Иван царевич», могут заняться охотой, сбором урожая и тому подобным.

«Урбанистическая» сказка

Урбанистическая сказка – это значит «городская» сказка, то есть та, которая разворачивается на фоне привычного городского пейзажа – улиц, домов, дворов. В начале игры выбирается ведущий. Он должен предложить участникам условия, по которым будет происходить игра. Его задача также – следить за ходом игры, чтобы потом обоснованно подвести итоги.

Ведущий берет несколько листов бумаги, рисует или пишет на них свое представление о месте, где должна происходить сказка. Например, он может нарисовать несколько высотных домов, двор, деревья. Вокруг – зима, все запорошено снегом. Этот рисунок ведущий дает одному из участников игры и предлагает придумать сказку, которая могла бы произойти именно в этом месте. Не имеет смысла тщательно вырисовывать все детали, рисунок должен быть схематичным, поэтому на него не нужно тратить много времени.

Впрочем, если все участники игры решат подготовиться к ней заранее, они могут вырезать из журналов красивые рисунки или нарисовать их самостоятельно. Если ведущий не умеет рисовать, пусть он просто опишет место, где будет происходить сказка. Например, таким образом: «Жаркое лето, все вокруг зеленое, красочное, яркое. В самом центре города есть большая аллея, где растут красивые цветы...». Соответственно, игрок, получивший такое описание, должен сочинить сказку, которая могла бы произойти в летнем городе, в такой аллее.

Игрок, который получил от ведущего картинку, может придумать любую историю, используя всем известных сказочных героев. А если хочет, пусть придумает сказку самостоятельно. В качестве примера может подойти такая история:

«За несколько дней до Нового года на город обрушился сильный снегопад. Все дома, деревья, дворы замело снегом, поэтому создавалось впечатление, что вокруг не обыкновенный город, а сказочная страна. В одном дворе дети вышли гулять и стали лепить из снега разные фигуры. Они построили снежный дворец, рядом с которым поселили Снегурочку, Снежную Королеву, Золушку и Буратино. Наступил вечер, дети ушли домой играть в компьютерные игры, смотреть интересные фильмы и готовиться к веселым новогодним праздникам.

Все знают, что перед Новым годом могут происходить чудеса. И в тот момент, когда дети ушли домой, на небе ярко засияла звезда. Наверное, от нее шло какое-то особое излучение, потому что через несколько минут во дворе стали твориться удивительные события. Фигуры из снега вдруг засияли ярко-зеленым светом, а потом на их месте оказались живые сказочные герои.

Снегурочка оказалась очень милой девочкой, ее сияющие глаза открыто говорили о ее добром характере. Снежный Буратино превратился в забавного и озорного мальчишку и отличался от обыкновенных детей только своим длинным носом. Золушка стала скромной девочкой в старинном платье, очень красивой и воспитанной. И только Снежная Королева отличалась жестокостью и коварством. Зато внешне она выглядела необыкновенно элегантной, величественной. Впрочем, в этом не было ничего удивительного – ведь это настоящая королева. А все царственные особы умеют производить впечатление на окружающих своим поведением.

И вот после того, как во дворе ожили эти сказочные герои, они сразу же вознамерились отправиться к тем детям, которые их слепили. Буратино вылепил из снега ученик первого класса, веселый и озорной мальчишка. У него в характере было много общего с этим сказочным героем, наверное поэтому он и выбрал такого героя. Золушку слепила скромная и добрая девочка. Она училась во втором классе и очень любила сказки. Снегурочку вылепила ее подруга, которая уже давно ждала новогоднего праздника. Ей очень хотелось получить в подарок компьютер, поэтому она надеялась, что Дед Мороз и Снегурочка выполнят ее желание. А Снежную Королеву избрала их одноклассница, очень красивая и очень эгоистичная девочка.

Она всегда старалась добиться своего, не обращая внимания на настроение и желания других. Она очень завидовала злым волшебницам из сказки, потому что они могли добиваться своего с помощью колдовства.

Итак, эти сказочные герои отправились к детям. Разумеется, они не могли прийти в своем настоящем виде, потому что кто-то из взрослых мог бы увидеть их. А сказочные герои этого очень боятся. Поэтому они стали невидимыми. Они пришли к детям и стали жить рядом с ними. Дети вскоре привыкли к своим невидимым друзьям и начали иногда спрашивать у них совета. Добрые сказочные герои учили только добру, а злая Снежная Королева давала лишь злые советы. Поэтому добрые дети стали творить добрые дела, а девочка, к которой пришла Снежная Королева, стала еще злее и эгоистичнее, чем была раньше».

Участник игры может рассказывать сказку до конца. Но ведущий имеет право прервать его на любом месте, чтобы предложить кому-то другому продолжить сказку. В конце ведущий и все участники игры подводят итоги. Можно объявить тайное голосование, а именно – пусть каждый напишет на листочке свое мнение о сказке, а в итоге ведущий скажет, чья история получила больше голосов. Соответственно, участник игры, сочинивший эту сказку, и будет победителем. Его можно наградить каким-то призом или шуточной почетной грамотой «Лучший сказочник».

Старая сказка на новый лад

Все хорошо знают и помнят старые сказки. Но ведь любую из них можно немного изменить, чтобы она стала современной. От этого сказка совсем не потеряет своей остроты и загадочности, а, наоборот, приобретет новые оттенки. Перед началом игры выбирается ведущий. Он должен как следить за ходом игры, так и помогать ее участникам по мере необходимости. В конце игры ведущий подводит итоги.

Ведущий дает задания каждому игроку. Например, кому-то он предлагает: «Расскажи современную сказку про Царевну-лягушку». Все хорошо знают старинную русскую народную сказку про это чудесное земноводное, которое потом превратилось в прекрасную царевну.

Участник игры может придумать такую историю:

«В одном городе жил очень богатый и уважаемый человек. Он владел несколькими крупными предприятиями, и дела у него шли очень хорошо. Он при необходимости мог сесть на свой личный самолет и полететь за границу. Только счастливым он себя назвать никак не мог. Дело в том, что было у этого человека три сына. Сыновья не могли найти себе хороших невест, хотя сами были и красивы, и умны, и характер у них был вполне покладистый. Встречались они и с актрисами, и с фотомоделями, но только счастливой семейной жизни не получалось. Их отец долго думал, а потом сказал: „Пора вам, дети мои, жениться. Я придумал, как вам отыскать себе невест“.

Старшему сыну отец велел взять мобильник и набрать первый попавшийся номер. Выпал номер одной крупной фирмы. Директором ее оказалась молодая прелестная женщина. Старший сын познакомился с ней – и вскоре они сыграли свадьбу.

Второму сыну отец велел заняться поисками невесты по Интернету. Сын послушался совета и быстро нашел очень красивую женщину, которая была ко всему прочему автором популярных детективов. И только третий, самый младший сын, никак не мог найти себе хорошую жену. Тогда сказал ему отец: „Сынок, возьми машину, сядь в нее и отправляйся куда глаза глядят. Так, глядишь, найдешь и ты свое счастье“.

Сел парень в свой „Мерседес“ и отправился куда глаза глядят. Долго ли он ехал, о том никто не знает. Вот уже выехал он из города и едет по загородному шоссе. Едет, музыку слушает, наслаждается окрестным видом. Таким образом, он незаметно оказался в глухом лесу.

По всему чувствовалось, никакая цивилизация не добралась до него. Уже и дороги асфальтированной нет под колесами, и лес становится все более непонятным.

Вдруг „Мерседес“ остановился. Парень вышел из машины, смотрит вокруг – нет никого, только деревья машину обступили да трава высокая. Посмотрел он вокруг и увидел рядом небольшую лягушечку. Подумал парень: „Ничего особенного, лягушка как лягушка...“ И вдруг эта совершенно непримечательная лягушка говорит ему: „Здравствуй, дорогой мой. Я очень давно тебя ждала“. В первую минуту парень подумал, что у него слуховые галлюцинации. Но потом лягушка объяснила ему подробнее: „Я не простая лягушка, я на самом деле заколдованная девушка. Возьми меня с собой, женись на мне. И тогда со временем я снова обрету свой настоящий облик“.

Парень был шокирован. Он ни разу не видел говорящих лягушек. В детстве он, конечно, читал что-то подобное. Но с тех пор прошло уже очень много времени, и он сказку уже почти позабыл. Смотрит он на лягушку, а сам думает: „Конечно, жениться на ней я не собираюсь. Ведь окружающие неизвестно что подумают, к тому же – у лягушки документов нет. А как же нас в ЗАГСе будут регистрировать? Но диковинное животное все равно нужно взять с собой, можно друзьям показать, интересно все-таки“.

Так думает парень, а сам смотрит на лягушку и обещает ей: „Да, возьму тебя с собой“. Взял парень лягушку и привез ее домой. Спрашивает отец его: „Ну что, нашел ты невесту?“ Парень хотел его повеселить – и про лягушку рассказывает, а отец послушал и заявляет: „Ну что ж, лягушка так лягушка. Значит, тебе судьба такая“. Обиделся парень, но деваться некуда. Отец его договорился, чтобы лягушке оформили документы. Назначили свадьбу. Гости приехали, а парень все думает: „Как же я на лягушке женюсь?“ Надо сказать, что никто из гостей ту лягушку пока не видел.

Приезжает парень в ЗАГС и вдруг видит девушку в белом свадебном платье красоты невиданной, да и платье на ней изумительное. Фигура у девушки как у топ-модели, глаза – как звезды, зубы – жемчуг, кожа – атлас! Такой красавицы парень еще никогда не встречал. И думает он: „Везет же кому-то. А я вынужден на лягушке жениться“. И вдруг красавица говорит ему: „Я же говорила тебе, что на самом деле я не лягушка. Теперь ты мне поверил?“

Обрадовался парень, женился на девушке. Но после свадьбы, как только они приехали в ресторан, девушка исчезла. Оказалось, что ее похитил злой экстрасенс-волшебник. Пришлось парню жену свою спасать. Для этого отправился он в Китай изучать древнее восточное колдовство, чтобы справиться с экстрасенсом. Нелегко ему пришлось, но в результате удалось ему спасти свою жену-красавицу. Стали они жить весело и счастливо, открыли свое предприятие, деньги начали зарабатывать. И никто им не мешал».

Каждый участник должен рассказать примерно такую же сказку.

В конце игры ведущий подводит итоги. Он должен посоветоваться с остальными игроками и выбрать самого талантливого рассказчика. Того, чья сказка окажется самой интересной, можно наградить призом или грамотой, сделанной самостоятельно.

Исторические игры

«Пираты»

Это скорее подготовка к настоящей ролевой игре. Она предназначена для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Вы можете организовать ее, например, в летнем лагере, причем «убьете сразу двух зайцев»: доставите удовольствие детям и решите некоторые педагогические задачи, так как эта игра, как и все забавы подобного типа, развивает творческие способности детей, их фантазию.

Большое значение имеет создание у ребенка ощущения реальности происходящего, поэтому необходима «пиратская» атрибутика: повязка на один глаз, игрушечный меч или кинжал у пояса и т. д. Конкретное место проведения, как правило, не важно: дети легко «превращают» в пиратский корабль участок любой территории.

Перед началом игры ребята должны придумать название для своего корабля. Затем создается команда (от 5 до 10 человек) и распределяются роли «боцмана», «юнга», «кока», «матросов». Капитаном, конечно, будет «харизматический» лидер данной группы. Следует, однако, объяснить играющим, что остальные роли не менее важны: судьба корабля зависит от сплоченности команды.

Цель «пиратов» – найти «клад», который может быть чисто символическим, а еще лучше – заранее подготовить и спрятать призы для победителей, которые и будут своеобразным «кладом». Рекомендуется также заранее нарисовать «карту», а именно – начертить несложный план местности или помещения, в котором проводится игра. Каким-либо значком на «карте» отметьте место, где «зарыт клад». «Пираты» должны найти «сокровище» за определенный промежуток времени.

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.