

## Консультация для воспитателей на тему

### «Как правильно организовать и провести игру»



#### *1. Грамотное планирование*

Чтобы руководить, надо планировать ход игры

#### *2. Играйте на равных*

Лучше, если руководитель будет играть наравне с другими. Это позволит быстрее раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными.

#### *3. Создавайте равноценные группы*

При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд.

#### *4. Избегайте недоразумений и путаницы*

Правила игры надо хорошо объяснить.

#### *5. Не допускайте пауз*

Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, и нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.

#### *6. К играм на местности — особые требования*

Чтобы руководить такой игрой, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт.

#### *7. Ищите золотую середину*

Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой.

#### *8. Позвольте ребенку стать экспертом*

Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.

#### *9. Долой скучающих наблюдателей*

Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных — тем веселее игра.

### *Как объяснить и провести новую игру*

Предлагая ребятам новую игру, надо ее объяснить. Лучше это сделать в кругу, причем объясняющему стоять нужно на линии круга, а не в центре — тогда половина слушающих не окажется за спиной говорящего.

#### *Порядок объяснения игры рекомендуется следующий:*

1. Название игры и краткая характеристика, например: в этой игре важна не столько скорость бега, сколько наблюдательность. .
2. Роли играющих, их исходное положение.
3. Ход игры и цели, к которым стремятся играющие.
4. Чем заканчивается игра.
5. Подведение итогов. Еще раз четко сформулируйте правила, чтобы все участники их твердо запомнили.
6. Спросите, все ли понятно в игре ее будущим участникам, покажите при необходимости отдельные моменты и приемы игры, договоритесь о сигналах начала и остановки игры (свисток, словесная команда, взмах флажком или рукой, начало или прекращение музыкального сопровождения и др.).

Водящего, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами:

- по собственному желанию одного из играющих;
- по выбору большинства;
- по назначению руководителя;
- по жребию или считалке;
- по результатам предыдущей игры или специального состязания в каком-либо умении (метать палку на дальность, камень в цель, ответить на вопрос и др.); заранее договоритесь, кто станет водящим — выигравший или, наоборот, проигравший.

Иногда водящими бывают все по очереди. В некоторых играх проводится предварительное состязание.

#### *Формирование команд. Выбор водящего*

Для командных игр требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда предоставляют право выбирать игроков капитанам команд, причем очередь переходит от одной команды к другой. Есть и другие способы разбивки на команды: складывание разрезанных открыток, объединение играющих по знакам зодиака, по цветам розданных карточек и т. д.

Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на «первый-второй-третий». Последний способ наиболее быстрый, но может привести тому, что команды окажутся неравными по силе.

Капитанов команд, судей и помощников выбирают сами ребята или назначает по своему усмотрению руководитель.

### *Роль организатора игры*

Организатор должен составить план игры и иметь с собой необходимый для нее инвентарь.

Организатору следует всегда иметь при себе шпаргалку с играми, чтобы в нужный момент (изменение плана, появление свободного времени и т. п.) предложить ребятам новую игру.

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

Полезно составить для себя игротеку с играми, записанными на карточки. (Такую игротеку можно брать с собой для работы.) Важно не только пополнять игротеку, но и, по возможности, комментировать уже записанные игры, вносить какие-либо изменения или создавать новые игры на основе старых.

Организатором игры может выступать педагог-руководитель или кто-то из ребят, подготовленный к проведению игры; можно также привлечь к организации игр других помощников. В этих случаях руководитель сам может быть участником или только наблюдать за ходом игры, вмешиваясь лишь в крайних случаях. Нередко руководитель берет на себя роль судьи в играх соревновательного характера, особенно если судейство требует квалификации, какой нет у остальных присутствующих.

Руководителю необходимо следить за длительностью игры и предупредить играющих, когда пройдет первая половина игры и когда до истечения всей игры останется 1-2 минуты. Во многих подвижных играх продолжительность игры неопределенна, так как роли водящих переходят от одних игроков к другим непрерывно (салки, жмурки, лапта, прятки и т. п.). Поэтому организатору надо решить, в какой момент прервать игру, а для этого внимательно следить за состоянием играющих. Лучше прервать игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. Постарайтесь дождаться подходящего момента для остановки игры, например, когда сменяются водящие.

Руководителю следует выделить несколько минут на организованное завершение игры: подведение итогов, необходимые в педагогическом отношении замечания и разъяснения, приведение в порядок площадки, инвентаря, внешнего вида участников игры. Плавный спад игрового возбуждения облегчит переход к другим занятиям.

Желательным является разбор (анализ) игры, при котором коллективно обсуждаются достижения и недостатки отдельных участников и всего игрового коллектива. В первую очередь надо отметить все положительное, на что можно опереться в будущих играх. Общий тон обсуждения должен быть спокойным, ободряющим, вселяющим веру в новые достижения.

Задачи руководителя не ограничиваются правильным проведением той или иной игры, но включают в себя и подготовку воспитанников к правильному проведению игр при самостоятельной их организации.