

«Различные формы работы с детьми в лагере – игропрактика»

Советник директора по воспитанию и взаимодействию с ДОО Аленина
Анастасия Андреевна.

В воспитании детей в условиях загородных детских оздоровительных лагерей и лагерей дневного пребывания особое значение занимает игра. Игра – важнейшая потребность детей. Игра для ребенка – это выход в большую жизнь, осуществление его мечты, исполнение желаний. Часто замкнутый в отряде, он совершенно по-иному проявляет себя в игре. Через игру вожатый или воспитатель имеет возможность сдружить детей, сплотить их, привить им чувство коллективизма, выработать сознательную дисциплину. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка. Для того чтобы правильно организовать игру, у вожатого должна быть соответствующая подготовка, и он всегда должен помнить, что такое игра. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, спорта. Игра – это очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет собой большую ценность в воспитательной работе с детьми. Она всегда целенаправленна и характеризуется многообразием целевых установок и мотивированных действий. Игровая деятельность имеет много общего с трудом, особенно в детском возрасте. Следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности. Далее представлены игры, подходящие для детей разного возраста.

1. Игры на знакомство

«Шумная игра»

По команде вожатого, дети выкрикивают свои имена. Цель игры – быстрее других собрать команду своих тезок.

«Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает: – «Кто, кто в теремочке живет?» – «Кто, кто в невысоком живет?» – «Я... (Ирочка). А ты кто?» – «Я... (Сашенька)» К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

«Мячик»

Ведущий держит в руках мяч и говорит: «Разноцветный мячик по дорожке скачет По дорожке по тропинке, от берёзки, от осинки, От осинки – поворот – прямо к ... (Ире) в огород! С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети, чье имя было названо, должны поймать его. Тот, кто поймал

мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка которого нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

2. Игры на выявление лидера.

«Веревочка»

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Вожатый описывает задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее построить треугольник по порядковым номерам – и затем руководит действиями. 7 Практика этой игры показывает, что обычно эти функции берут на себя лидеры. **«Положи руку»**

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

3. Подвижные игры.

«Охотники и утки» Цель игры: развитие глазомера, ловкости. На игровой площадке чертится круг диаметром 5–8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа). 8 Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч. По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступить черту круга. Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.

«Гуси-лебеди»

По цели и характеру является разновидностью игры «Ловишка» (салка, пятнашка). На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15–25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже – два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники – «гуси», а за другой – учитель. Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!» Гуси отвечают: – Га-га-га! – Есть хотите? – Да, да, да! – Ну летите! – Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой! – Ну летите, злого волка берегитесь! После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово. После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Игры на свежем воздухе и в помещении развивают координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества.

4. Малоподвижные игры.

«Зеркало»

Дети разбиваются на пары. Один игрок – зеркало, второй – человек перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем игроки меняются ролями.

«Найди то, не знаю что, сделай то, не знаю что»

Игроки загадывают предмет находящийся в спортивном зале (комнате), приглашается водящий. Он ищет предмет ориентируясь на аплодисменты: тихие – далеко от предмета, громкие – приближение к предмету, шквал – угаданный предмет.

«Отгадай чей голосок»

Играющие, взявшись за руки, становятся в круг. Водящий находится внутри данного круга. На голову он надевает колпак (шапку, закрывающий глаза. Дети идут по кругу и говорят следующие слова: Вот построили мы круг, повернёмся вместе вдруг (поворачиваются и идут в другую сторону) А как скажем: «Скок-скок-скок» – отгадай, чей голосок. Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, на которого указывает учитель. Задача водящего – догадаться по голосу, кто произносит эти слова. Если это ему удалось, тот становится в общий круг, а водящим становится тот, чей голос он угадал.

«Немое кино»

Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной команды. Задача избранного – не издавая ни звука, только жестами, мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово, чтобы его команда смогла отгадать, что же было задумано.