

**2 и 3 группа\_РДД**

**ТЕМА: Работа с младшими школьниками**

Привет, ребята!

Продолжим тему…

Мы разобрались как выбрать игру. Как написать сценарий и подготовить необходимое для проведения мероприятия. А вот теперь перейдем к руководству игрой. Ведь быть ведущим и руководить процессом не так просто, как кажется. В любой момент все может измениться: настроение участником переменится, изменятся погодные (если вы проводите мероприятие на улице) условия, аппаратура даст сбой и т.д.

Ведущий (а в нашем случае, и организатор в одном лице) может найти выход в любой ситуации. Игра должна состояться при любых условиях.

Как же руководить игрой?

При проведении игры руководителю рекомендуется  продумать и учесть следующие аспекты:

 1. Познакомиться с требованиями и правилами игры, в  которую дети будут играть. Приготовить все необходимое  оборудование и материалы.

2. Учесть уровень развития детей, их таланты, умения и  неумения.

3.Предлагать только те игры, которые доступны данной  возрастной группе. Умело выводить участников из игры, которая для них сложна.

4. Избегать переизбытка эмоций.

5. Быть готовым к участию в игре в качестве обычного игрока, подчиняться всем правилам.

6. Помогать детям, которые не совсем компетентны и не столь координированны, как их сверстники, поручая им задания или предоставляя возможность выполнять упражнения с учетом  сноровки, которой они обладают.

*Ребенок с каким-либо недостатком может получать удовольствие, если будет судьей-хронометристом, счетчиком очков или главным судьей в игре, в которой он не сможет принять участие. Не обращать внимания на ошибки  некоторых детей или осторожно поправлять их, не прерывая игры.* Не отчитывать детей перед другими, если они нарушили правила или ошиблись в игре.

7. Объяснять правила каждой игры вовремя и разрешить детям один или большее количество раз потренироваться, перед тем как начнется активная игра. Иметь в запасе ряд альтернативных игр и необходимое оборудование, приготовленное заранее, если дети не одобрят первую предложенную руководителем игру.

8. Давать детям отдых между играми в соответствии с их  возрастом и возможностями.

**Размещение играющих**

**и место руководителя при объяснении игры**

Прежде чем начать объяснение игры, необходимо разместить участников таким образом, чтобы они хорошо видели  и слышали ведущего.

Если игра проводится в круге, то объяснение происходит в том же круговом построении. Руководитель занимает место не в  центре, а в ряду играющих или, при большом количестве играющих, немного впереди. Нельзя становиться в центр круга, так как тогда половина играющих окажется за спиной руководителя.

Если играющие разделены на две команды и построены одна против другой на большом расстоянии, то для объяснения надо сблизить команды, а затем дать команду отойти к границам (точкам, откуда начнется движение). В этом случае руководитель, объясняя игру, становится между играющими в середине площадки, у боковой границы, и  обращается то к одной, то к другой команде.

Если игра начинается с движения врассыпную, можно построить играющих в шеренгу, когда их немного, или сгруппировать возле себя, но так, чтобы все  хорошо видели и слышали руководителя.

Следует помнить, что  изложение игры надо сопровождать показом. Наглядность помогает лучше понять игру, и после объяснения у участников не возникает  вопросов.

**Объяснение игры**

Любую игру следует объяснять примерно по такой схеме:

1) название игры (можно сказать, с какой целью игра  проводится);

2) роли играющих и их расположение на площадке;

3) содержание игры;

4) цель игры;

5) правила игры.

Заканчивается объяснение игры ответами на вопросы  играющих.

**Выделение водящих**

Среди многих организаторов и ведущих игр существует  тенденция назначать капитана команды или предоставлять  возможность командам делать выбор самим.

Но, во-первых, в случае  назначения дети подозревают наличие любимчиков, независимо от того, справедливо это или нет, а, во-вторых, команды могут  выбрать лидера потому, что он самый сильный в их группе.  Подобный лидер может запугивать или обижать остальных. Руководитель игры должен установить такой порядок, чтобы каждый ребенок был водящим поочередно.

**Выделять его можно разными способами**.

*1. По назначению руководителя*. Руководитель назначает  водящего, учитывая его роль в игре. Преимущество этого способа  состоит в том, что быстро выбирается наиболее подходящий  водящий. Но при таком способе подавляется инициатива играющих. Назначается водящий в том случае, когда дети не знакомы друг с другом, у руководителя мало времени или надо назначить  водящим намеченного участника с воспитательной целью. При  назначении водящего руководитель должен кратко объяснить свой

выбор, чтобы участники не заподозрили его в пристрастном отношении к отдельным игрокам.

*2. Существует способ выбора водящего по жребию*. Жребий  может быть произведен путем расчета, метания и другими способами. Например, играющие должны угадать, «орлом» или «решкой» упадет монетка, подброшенная одним из игроков. Угадавший  становится водящим или начинает игру и т.д. Подбор команд всеми участниками можно сделать путем бросания монеты: «орел» - одна команда, «решка» - другая. Если игра требует одинакового  количества участников команды, жеребьевка проводится среди  большей команды до полного равенства команд. При выборе способа расчета дети становятся в круг и начинают произносить какую-либо считалку. На каждом слове считалки они указывают по очереди на игроков. На кого придется ее последнее слово, тот становится водящим или, наоборот, выбывает из круга. В последнем случае считают до тех пор, пока не останется один участник, который и станет водящим. Способ считалки не требует много времени, и им обычно пользуются в играх, проводимых после уроков, в отдельных случаях считалку применяют и на уроках,  чтобы несколько успокоить детей после сильного возбуждения.  Считалки с осмысленным текстом помогают развитию речи у детей.

*3. Организатор игры или один из игроков зажимает несколько соломинок (стебли травы, ленты или бечевки) в кулаке.* Все,  кроме одной, имеют одинаковую длину. Он держит их таким  образом, чтобы остальные игроки не могли догадаться, какая из них короче. Каждый игрок вытягивает одну соломинку. Вытянувший короткую становится или водящим, или начинающим, или  лидером одной из команд. Для того чтобы набрать команду, организатор игры подбирает равное количество коротких и длинных соломинок и предлагает их, как в предыдущем случае. Игроки определяются по длине  вытянутой соломинки.

Увы, это не все, что необходимо знать ведущему. В следующий раз мы поговорим о том, как правильно объединить участников в команды, как выбрать помощников, провести судейство.

ЗАДНИЕ

Прочитать интересную книгу об играх на перемене (рассчитана она для 7-8 классов) <https://sheba.spb.ru/shkola/igry-peremena-1-8-1985.htm>

Просмотрите презентацию <https://docplayer.ru/56844394-Master-klass-igry-na-peremene-v-shkole-kak-organizovat-veselyy-dosug.html>