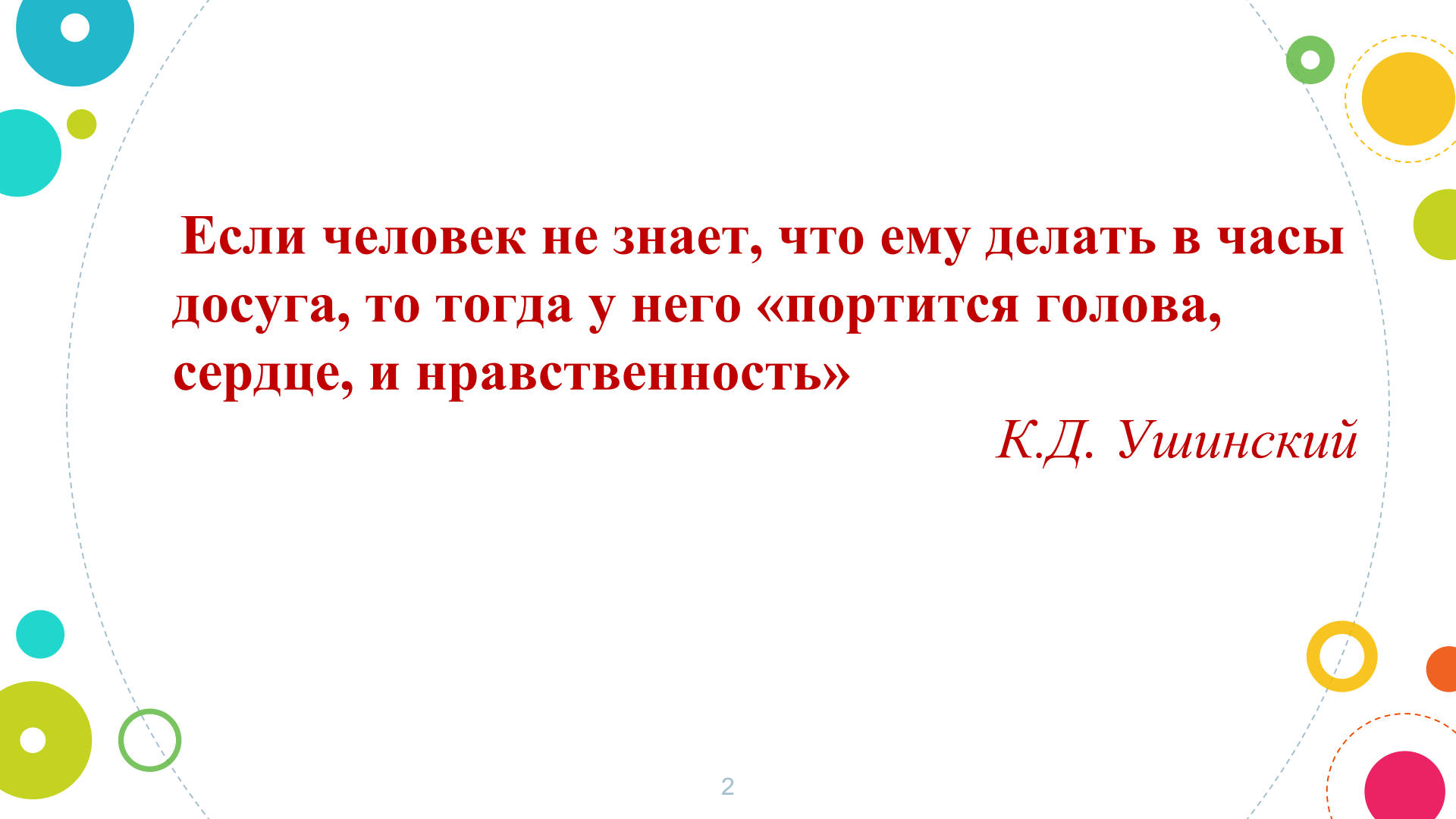




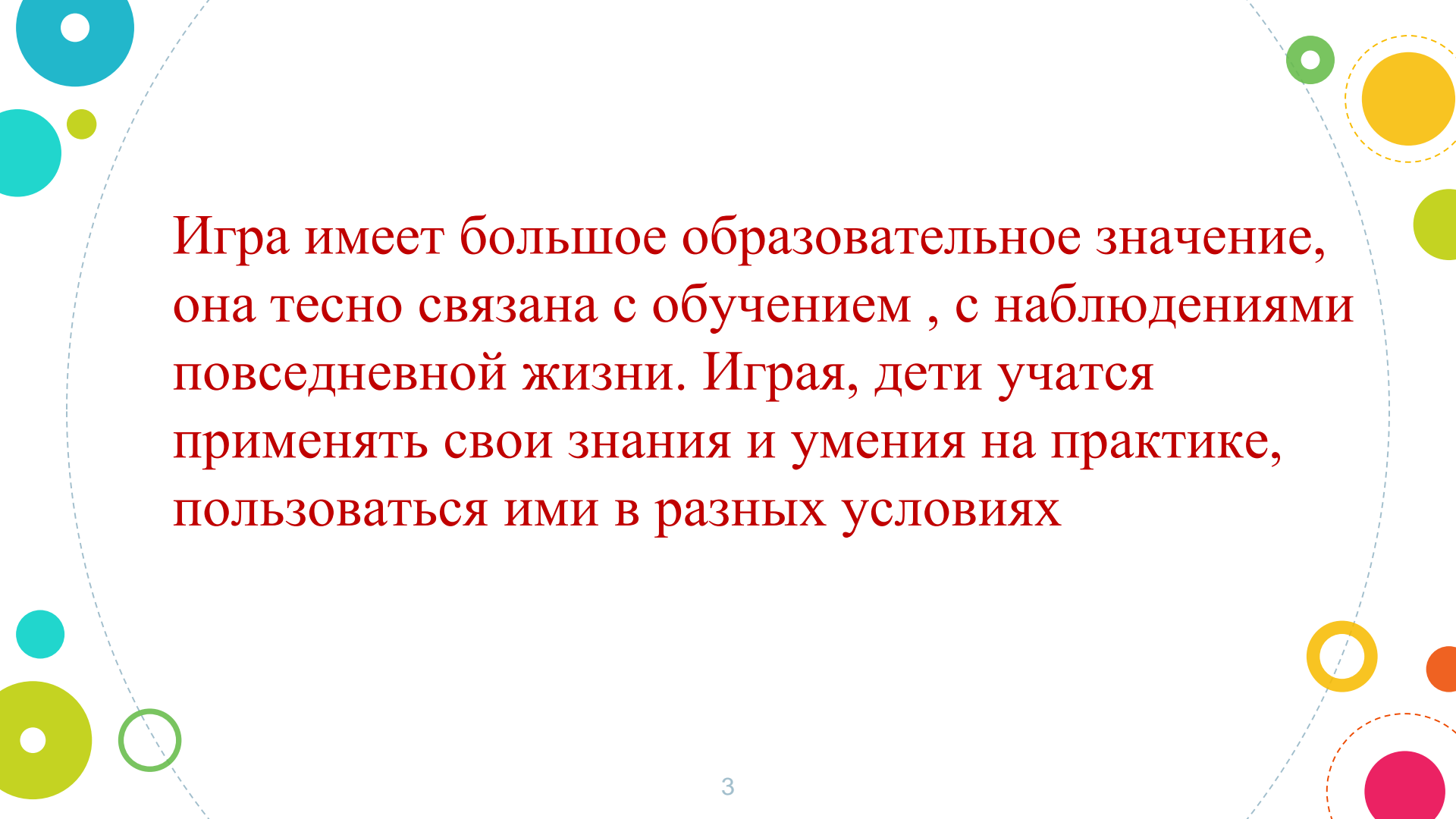
Игра как вид досуговой деятельности

**Методист ЛИОТ Краснодарского ПКУ
Ругалева И.А.**



Если человек не знает, что ему делать в часы досуга, то тогда у него «портится голова, сердце, и нравственность»

К.Д. Ушинский

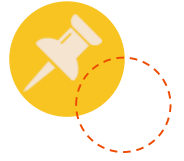
The background features a large, light blue dashed circle that frames the text. Scattered around this circle are various smaller circles in different colors: teal, light green, yellow, orange, and pink. Some of these circles are solid, while others are hollow or have dashed outlines. The overall aesthetic is bright and playful.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением , с наблюдениями повседневной жизни. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях

С помощью игры можно:



- *создать эмоциональную основу жизнедеятельности детского коллектива, установить взаимные контакты, общение, закрепить нормы поведения;
- *снять физическую усталость , переключить с одного вида деятельности на другой;
- *развить творческую самостоятельность и инициативу, закрепить умение быстро ориентироваться в окружающей действительности;
- *организовать разумный досуг.



Оптимальными условиями для организации и проведения игры :

1. В команде должно быть не более шести человек;
2. Время на ответ ограничено, временной интервал от 10 до 60 секунд (в зависимости от вопроса);
3. За редким исключением, все команды отвечают на каждый вопрос;
4. Длительность игры от 45 до 80 минут;
5. Соотношение лёгких-средних-сложных вопросов. Лёгкие от 10% до 25%. Средние от 50% до 75%. Сложные от 10% до 25%.

Принципы построения игры:

1. Интересные и понятные правила

Пример игрового поля

Нам есть чем гордиться

1 2 3 4 5

Краснодар в фотографиях

1 2 3 4 5

Мир животных

1 2 3 4 5

Все обо всем

1 2 3 4 5

«Турнирная таблица»

Название команды	Что бы выгода не поворачивала		«Классический» рейтинг		В Море модные		Неустойчиво слова		Интернет лутши		Восхищен лутши		Гордость России		Общий балл
	Место	Баллы	Место	Баллы	Место	Баллы	Место	Баллы	Место	Баллы	Место	Баллы	Место	Баллы	
Шык	II	6 (38)	I	8 (58)	I	8 (30)	II	6 (30)	I	8 (37)	I	8 (36)			44
Олимпийцы	IV	4 (27)	VI	1 (15)	III	5 (21)	VII	1 (10)	VII	1 (14)	III	5 (22)			17
Адревалтин	I	8 (41)	V	3 (26)	II	6 (23)	I	8 (40)	V	3 (21)	II	6 (28)			34
Золотой Глобус	VIII	1 (8)													1
Триумф	VI	1 (21)	VII	1 (18)	II	6 (23)	IV	4 (24)	III	5 (27)					17
Юность	VII	1 (15)	II	6 (31)	IV	4 (19)	VI	1 (20)							12
Алмаз	V	3 (23)	IV	4 (27)					IV	4 (25)	V	3 (15)			14
Новое поколение	III	5 (35)	III	5 (28)	V	3 (11)	V	3 (21)	II	6 (30)	IV	4 (16)			26
Ивом							III	5 (27)	VI	1 (19)					6



Принципы построения игры:

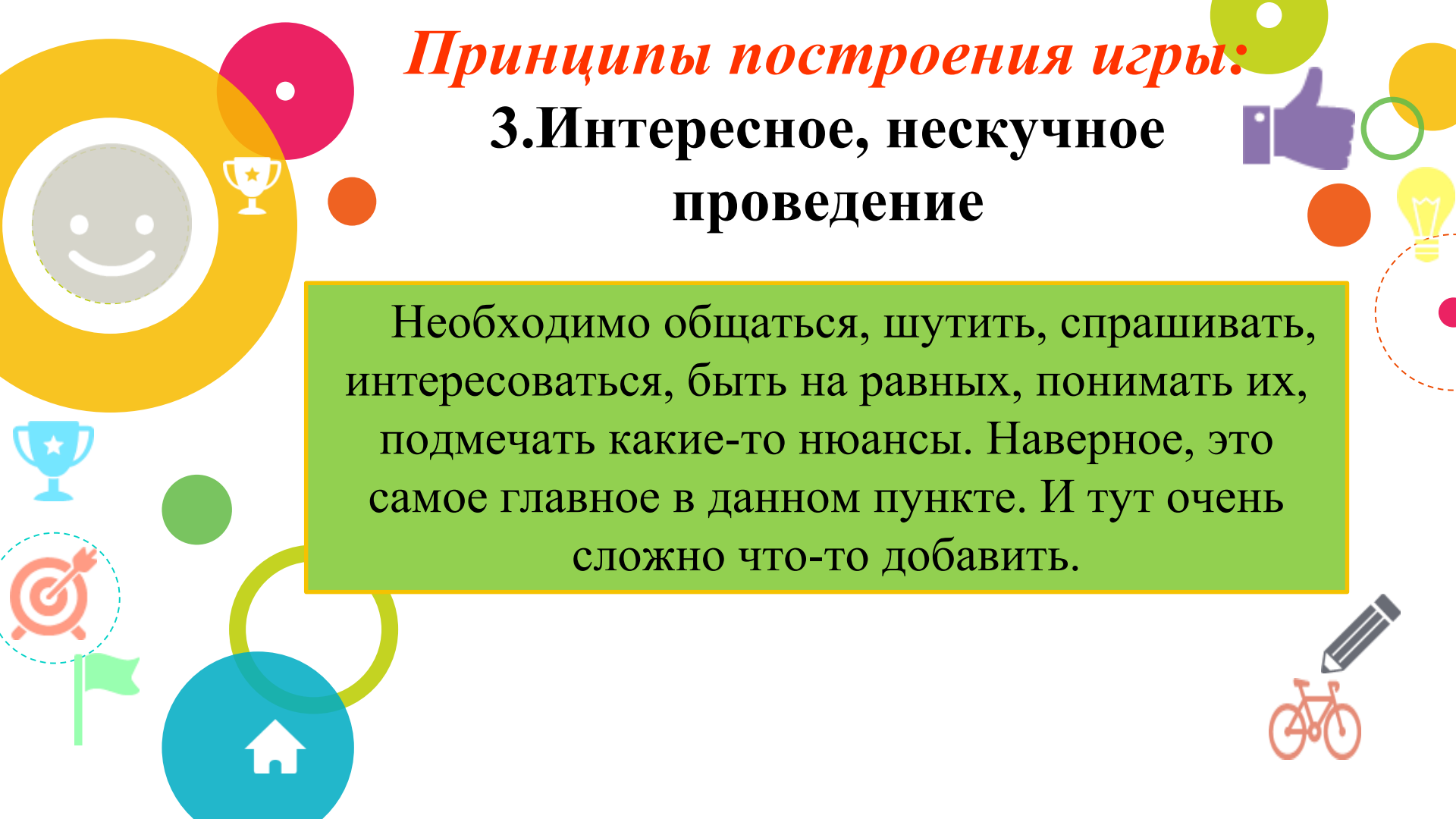
2. Полезная и соответствующая возрасту информация

- ✓ Темы интересные воспитанникам;
- ✓ Темы направленные на повышение образовательного уровня кадет;
- ✓ Темы предложенные воспитанниками.

Принципы построения игры:

3.Интересное, нескучное проведение

Необходимо общаться, шутить, спрашивать, интересоваться, быть на равных, понимать их, подмечать какие-то нюансы. Наверное, это самое главное в данном пункте. И тут очень сложно что-то добавить.



Принципы построения игры:

● 4. Интересные вопросы

1. Соответствовать возрасту участников.
2. Быть понятными.
3. Пересекаться с главной темой игры.

Вопрос по типу игры «Что? Где? Когда?»

«Фото-вопрос»



Напишите устойчивое выражение из **4 слов**, которое максимально подходит этому джемперу.

Ответ: с миру по нитке

«Где логика?»

Что объединяет эти предметы?



+



Ответ: Такса

Вопрос по типу игры «Что? Где? Когда?»

«Ребус...»



Ответ: Сталинград

«Смайлография»

«Какая страна представлена с
помощью эмодзи?»



Ответ: Индия

Где взять вопросы?

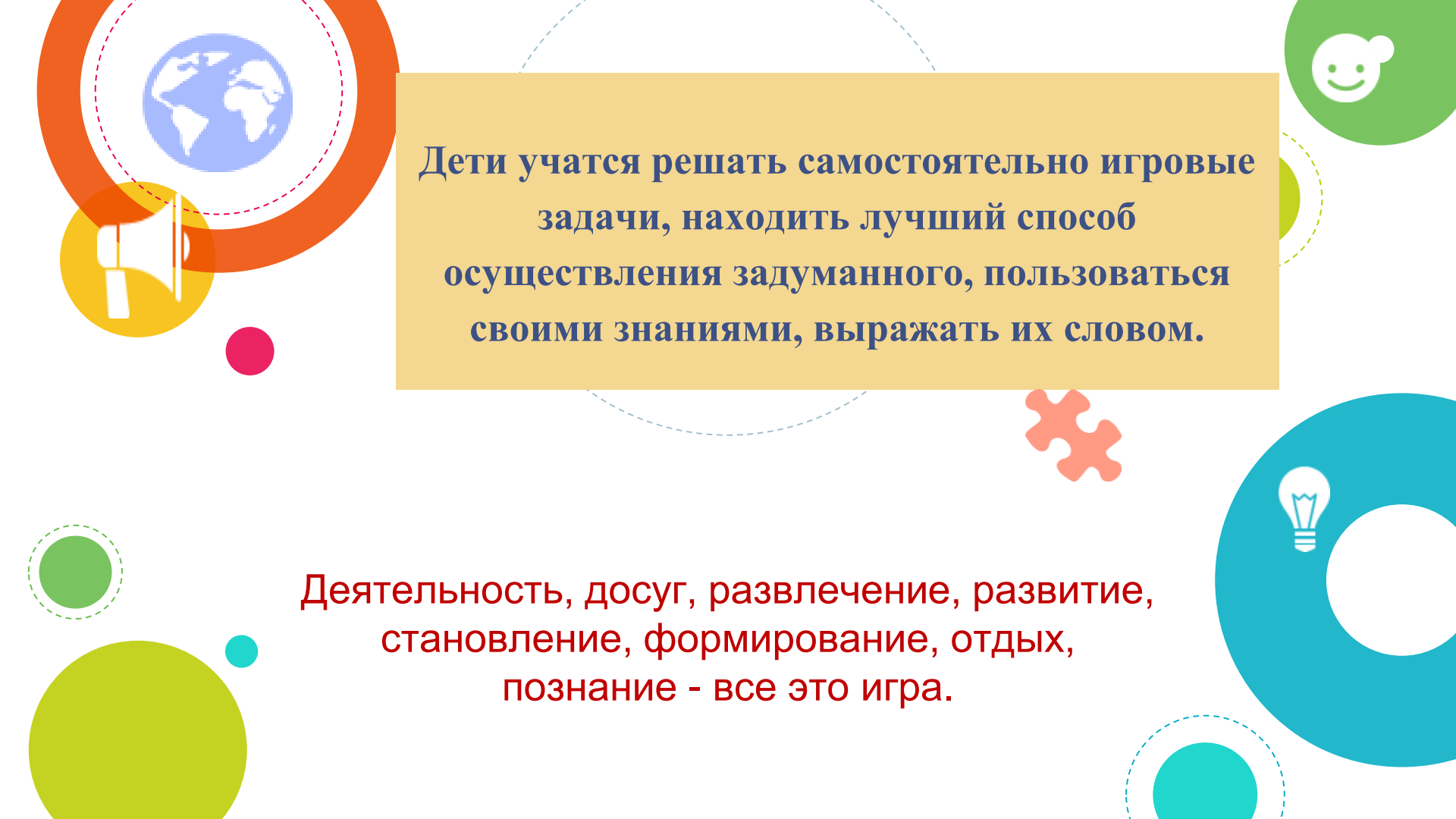
1. Искать их в интернете, в различной литературе, учебниках и т.д.
2. Брать вопросы из специализированной литературы (информационных порталов) и видоизменять их под возрастные особенности участников игры.
3. Писать самому.

Писать самому

1. Найти идею или интересную (полезную информацию).
2. Проверить её достоверность.
3. Сформировать вопрос таким образом, чтобы он был интересен и по возможности содержал в себе подсказку или хотя бы намёк на верный ответ.
4. Убрать всё лишнее из вопроса (но иногда мы специально «льём воду» в вопрос, чтобы немного запутать игроков).
5. Проверяем на фокус-группе (друг на друге).

Результаты проведения интеллектуальных игр





Дети учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом.

Деятельность, досуг, развлечение, развитие, становление, формирование, отдых, познание - все это игра.