

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»

ЦЕНТР
ХУДОЖЕСТВЕННО-
ЭСТЕТИЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ

#вместекуспехукаждого

Сборник игр «Игромания»

Методические материалы к ДООП
«Игротека»



г. Хабаровск, 2023 г.

Печатается по решению
научно-методического совета
КГАОУ ДО РМЦ
протокол № 1 от 31.01.2023 г.

Игромания. Методические материалы /Сост. О.А. Сидунова. — Хабаровск: КГАОУ ДО РЦ, 2023. —44 с.

Ответственный редактор: Н.Н. Ефремова
Ответственный за выпуск: О.А. Алтунина
Дизайн обложки: Ю.А. Лубашова

Предлагаемый сборник игр разработан к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Игротека». Игры также можно использовать при реализации общеобразовательных программ начального и среднего звена общеобразовательных школ во внеурочной деятельности. Отдельные элементы игр могут применяться как самостоятельные или как «конструктор» для разработки других занятий и мероприятий.

Представленные методические материалы составлены с целью передачи педагогического опыта и могут быть использованы педагогами учреждений всех видов и типов в рамках реализации проекта «Школа Минпросвещения России» по направлению «Воспитание».

© КГАОУ ДО РМЦ, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	2
2. Игры для знакомства с участниками.....	3
3. Игры, направленные на развитие памяти и внимания.....	5
4. Игры, развивающие мелкую моторику и воображение.....	8
5. Игры, развивающие логическое мышление и фантазию.....	9
6. Игры, направленные на индивидуальный соревновательный процесс.....	12
7. Игры, направленные на командный соревновательный процесс.....	17
8. Заключение.....	21
9. Использованные источники.....	22
10. Приложение.....	23

«Игра — генетическая основа,
источник, корень всякого творчества,
его подготовительная ступень»
(Л. С. Выготский).

ВВЕДЕНИЕ

В каждом возрасте у человека есть ведущий вид деятельности. Это то занятие, в процессе которого происходит рост, обучение, формирование личности, усвоение знаний, развитие умений и навыков. Для детей таковой деятельностью является именно игровая.

Для дошкольника игра крайне важна, именно с помощью игр ребёнок развивается так, как ему и положено в соответствии с возрастом, происходит формирование первичных навыков обучения в школе.

В игровой деятельности у детей-дошкольников легче всего развиваются высшие психические функции и коммуникативные навыки. Поэтому правильная организация игровой деятельности становится важным моментом в ходе развивающей, обучающей и воспитательной работы с детьми.

Для детей младшего школьного возраста игра имеет не меньшее значение: она помогает снять лишнее напряжение в адаптации к учебным будням при смене социального статуса ребенка с дошкольника на школьника.

Игры в жизни ребёнка должно быть не просто много: она должна усложняться и постепенно готовить его к переходу к учебной деятельности.

Увлечённость ребенка игрой не только мобилизует его физиологические ресурсы, но и улучшает результативность достижений в эмоциональной сфере. Игра также является незаменимым средством совершенствования двигательной сферы, способствует формированию быстроты, силы, выносливости, координации движений. Велика роль подвижной игры в умственном развитии ребенка: дети учатся действовать в соответствии с правилами, овладевать пространственной терминологией, осознанно действовать в изменившейся игровой ситуации и познавать окружающий мир. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Дети усваивают смысл игры, запоминают её правила, учатся действовать в соответствии с избранной ролью, творчески применяют имеющиеся двигательные навыки, учатся анализировать свои действия и действия товарищей. Большое значение имеют подвижные игры для нравственного воспитания. Дети действуют в коллективе, подчиняются общим требованиям. Правила игры дети воспринимают как закон, и

сознательное выполнение их формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, своё поведение. В игре формируются честность, дисциплинированность, справедливость. Командная игра учит искренности, товариществу, способствует развитию ответственности за свои действия перед другими членами команды. Подчиняясь правилам игры, дети практически упражняются в нравственных поступках, учатся дружить, сопереживать, помогать друг другу.

Умелое, вдумчивое руководство игрой со стороны педагога способствует воспитанию активной творческой личности. В играх формируется эстетическое восприятие мира. Дети познают красоту движений, у них развивается чувство ритма. Они овладевают образной речью. Игра готовит ребенка к труду: дети изготавливают игровой реквизит, располагают и убирают его в определенной последовательности, совершенствуют свои двигательные навыки, необходимые для будущей трудовой деятельности.

Игра — деятельность не всегда продуктивная, её основная мотивация заключается в самом игровом процессе. Но как бы игровой процесс ни строился, и насколько бы сложны или просты ни были правила игры, она остаётся не только развлечением или физической тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Предлагаемый каталог игр разработан к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Игротека». Игры также можно использовать при реализации общеобразовательных программ начального и среднего звена общеобразовательных школ во внеурочной деятельности. Отдельные элементы игр могут применяться как самостоятельные или как «конструктор» для разработки других занятий и мероприятий.

ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С УЧАСТНИКАМИ

Игра «На меня похожи».

Возраст участников — старший дошкольный и младший школьный возраст.

Количество участников — не регламентируется.

Для игры потребуется — особых приспособлений и реквизита не требуется.

При первом знакомстве дети садятся или встают в круг, ребенок, на которого показывает ведущий (лучше взрослый), не называя своего имени, говорит: «На моё имя похоже ... » и предлагает вариант предмета или просто слова в рифму к своему имени, например: «Алиса – лиса», «Иван – кран», «Андрей – воробей», «Влад – водопад» и т.д. Дети должны предложить сами варианты имён, и если звучит правильный ответ, нужно ответить: «Да». Если возникают затруднения, предложить другой вариант рифмованного слова. Если же затруднения продолжаются, лучше участника пропустить и вернуться к нему (им) после всего круга. Когда есть затруднения у детей при рифмовке своего имени, может помочь пример других. На всякий случай ведущий должен сам иметь в запасе рифмы на все имена.

Игра «Мимомания».

Возраст участников — старший дошкольный и младший школьный возраст.

Количество участников — небольшая группа, до 5-6 человек.

Для игры потребуется — особого реквизита не требуется.

В игре нужно при помощи мимики и жестов показать свое имя и фамилию. Предлагается изображать буквы или предмет, от названия которого образована фамилия, например: фамилия «Кузнецов» — жестами изобразить кузнеца или кузнечика, «Шишкина» — показать шишку, где она растёт и т.д.

Вариантом игры является угадывание имени задуманного персонажа: героев мультфильмов, литературного произведения, известную личность и т.д. Важно определить мультфильм или литературное произведение заранее, чтобы можно было сориентироваться среди персонажей.

Игра «Дирижёр».

Возраст участников — старший дошкольный и младший школьный возраст.

Количество участников — до 10.

Для игры потребуется — реквизита не требуется

Игра подходит для первого знакомства в группе.

Участники игры выстраиваются в линию. Выбирается дирижёр, он поворачивается спиной к остальным игрокам. По команде дирижёра: «Начинаем концерт!» ребята по очереди называют свои имена. Когда назовут все имена в ряду, начинают называть их в обратном порядке: от последнего к первому (и так несколько раз). Затем дирижёр произносит: «Антракт» и поворачивается лицом к игрокам. Ему необходимо вспомнить и назвать имена всех ребят. За каждое верно названное имя присваивается одно очко. Далее выбирается новый дирижёр, и игра продолжается.

Игра «Секретное имя».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — не регламентируется.

Для игры потребуется — особого реквизита не требуется.

Участники игры рассаживаются парами: мальчик — девочка. Перед началом игры мальчики шёпотом сообщают свои имена сидящим рядом девочкам. Девочка из 1-й пары передаёт соседке шёпотом имя своего напарника. Другие девочки не должны слышать, что она говорит. Далее девочка из 2-й пары передаёт девочке из соседней пары известные ей имена: мальчика из 1-й пары и своего напарника. Так поступают все остальные девочки. Девочка из последней пары должна в правильном порядке назвать всех мальчиков по именам. Если имя мальчика названо правильно, он встаёт. Затем девочки и мальчики меняются ролями. Победа достаётся команде, которая верно назовет больше имён.

ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ И ВНИМАНИЯ

Игра «Кто лишний?».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — до 15 человек. В зависимости от количества участников возможно формирование мини-групп до 5 человек.

Для игры потребуется — карточки с картинками от 10 до 50 шт. (Приложение. Рис. 1.)

У игры есть несколько вариантов для детей разного возраста и уровня развития.

ВАРИАНТ 1. В игре используется набор картинок (на начальном уровне от 9 до 15), картинки могут быть не связаны темой, цветовой гаммой или размером (связанные темой, цветовой гаммой и размером картинки используются в усложнённом варианте игры). Картинки раскладываются перед игроками, даётся 30 секунд на запоминание, затем игроки закрывают глаза, в это время ведущий меняет картинки местами и подкладывает картинку, которой раньше не было. Дети должны угадать, какая из картинок была добавлена. Постепенно добавляются новые картинки. За каждый правильный ответ ребёнок получает жетон (картинки, «сердечки», «лайки»). Выигрывает тот, у кого в конце игры будет больше жетонов.

При усложнении игры можно не только добавлять новые картинки, а заменять их на новые, при этом вопрос будет состоять не только в том, какая картинка добавлена, но и какую картинку убрали.

ВАРИАНТ 2. Карточки с картинками заменяют предметами разного цвета, но приблизительно одного размера (ручка, карандаш, фломастер, губка для посуды, блокнот, варежка, маленькая статуэтка, детские игрушки и т.д.). Принцип игры тот же, что и с карточками, то есть на каждом этапе добавляют (или меняют) предметы.

При усложнении игры используют предметы одного цвета.

ВАРИАНТ 3. Предметы или карточки с картинками раскладывают не на одном столе, а в пределах небольшого помещения, части комнаты, ряда парт. Правила игры остаются теми же, но на каждом этапе добавляем предметы (или карточки с картинками) на нескольких поверхностях.

Участники игры должны определить, какой предмет (карточка) новая, какой предмет (карточку) убрали, на каком месте находился предмет (карточка),

Игра «Йога-мемори».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — 2-10 участников.

Для игры потребуется — комплект парных карточек с изображением асан (поз) йоги. Каждая карточка помимо изображения асаны содержит её название (Приложение. Рис. 2). Обратная сторона карточек с одинаковой «рубашкой». Участники игры должны быть в спортивной либо в свободной одежде.

Перед участниками игры на поверхности раскладываются парные карточки картинками вверх так, чтобы одинаковые карточки не находились рядом. В течение 30-60 секунд детям предлагается запомнить, где лежат парные карточки, после чего карточки переворачивают «рубашкой» вверх, не меняя их положение на поверхности. Дети по очереди (определяется жеребьёвкой, считалочкой) открывают по две карточки. Если пара совпала, и на карточках изображены одинаковые позы, игрок забирает эту пару карточек себе, и в игру вступает следующий игрок. Если картинки на карточках не совпали, участник кладёт карточки обратно на поверхность рубашкой вверх. Задача участников — открыть все карточки и разобрать их себе. Каждый участник получает игровые баллы по количеству собранных парных карт.

Второй этап игры заключается в том, что по очереди каждый участник должен по памяти воспроизвести все позы с собранных им карточек, при этом другие участники повторяют за ним эти позы. На начальном этапе игры допускается зрительная опора на карточки, по мере освоения игры зрительная опора исключается. Дополнительно к баллам, набранным на первом этапе игры, при правильном назывании и демонстрации поз, участник получает ещё баллы.

Победителем становится участник игры, набравший больше парных карт и верно назвавший и продемонстрировавший позы с карточек, выбранных им на первом этапе.

Японская народная игра «Кагоме».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 8 и более (при меньшем количестве участников становится легче угадывать участников).

Для игры требуется — открытая площадка или помещение, в котором дети могут свободно водить хоровод.

Из группы детей выбирается один ведущий (демон «Кагоме»). Если детей более 20, следует выбрать двух ведущих, они садятся в круг спиной к спине. Ведущий: «Кагоме» закрывает глаза и садится». Все участники берутся за руки, водят хоровод вокруг ведущего и поют игровую песню. Когда песня заканчивается, ведущий должен назвать имя того, кто стоит за его спиной и, если ведущий оказался прав, этот человек заменяет ведущего, а если нет, ведущий остается на месте. Дети могут меняться в хороводе местами, чтобы запутать ведущего.

Игра «Поезда».

Возраст участников — старший дошкольный, младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 5 и более.

Для игры требуется — мелки двух цветов или, если это помещение, обручи по количеству на один меньше, чем число участников, свисток.

Перед игрой участники делятся на водящего — «паровоз» и остальных игроков — «вагоны». На большой площадке каждый из игроков «строит депо», очерчивая мелом небольшой круг или выкладывая обручи. В середине площадки стоит водящий — «паровоз». У него нет своего депо. Водящий идёт от одного игрока к другому, таким образом собирая все вагоны. Состав движется за «паровозом», «паровоз» неожиданно свистит, и все «вагоны» бегут к своим «депо», «паровоз» старается занять любое свободное «депо». Игрок, оставшийся без места, становится водящим «паровозом».

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ И ВООБРАЖЕНИЕ

Все игры, развивающие мелкую моторику, предполагают изготовление реквизита для игр самими детьми. Таким образом, уже на подготовительном к игре этапе начинается развитие мелкой моторики рук.

Игра «Весёлые пазлы».

Возраст участников – младший и средний школьный возраст.

Количество участников — не регламентируется

Для игры потребуется — специально подготовленные пазлы, представляющие собой картинку, разбитую на множество составных частей. Число элементов и абстрактность изображения определяют основную сложность игры. Количество фрагментов зависит от вида головоломки и возрастной группы, на которую она ориентирована (Приложение. Рис. 3).

Можно купить готовые пазлы, но для развития творческого начала предлагается сделать пазлы самостоятельно. Для этого понадобится картинка-трафарет для раскраски или картинка для раскраски по номерам, листы картона или просто бумага. Картинка печатается или переносится при помощи копира на 16, 20, 25 и т.д. листов (это части пазла в дальнейшем), при помощи ключа картинка раскрашивается (каждый номер соответствует определённому цвету) отдельными частями, затем листы собираются в общую картину, детали картины наклеиваются на картон (это продлит срок эксплуатации реквизита), затем картина разрезается на детали.

Собирать картинку можно индивидуально или командой на скорость.

Игра-лабиринт «7 чудес Хабаровского края».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 1 до 7 человек.

Для игры потребуется — рельефный макет карты Хабаровского края с обозначением границ края и границ муниципальных районов, шарики с изображением «Чудес Хабаровского края» (Приложение. Рис. 8, 9).

Разработанная нами игра содействует изучению родного края, его флоры, фауны и достопримечательностей. Игроки знакомятся с историей Хабаровского края, его уникальной природой. Прохождение игроками

лабиринта способствует развитию логического мышления и мелкой моторики.

Для игры необходимо изготовить лабиринт в виде макета рельефной карты Хабаровского края; обозначить разделение его на районы по границам настоящих муниципальных районов; изготовить шарики с изображением семи чудес Хабаровского края (лотос Комарова, амурский тигр, Шантарские острова, Хабаровский мост, горный хребет Дуссе-Алинь, озеро Амут, петроглифы Сикачи-Аляна), которые могут свободно двигаться в лабиринте макета по границам районов и вставать на отведённые им на карте места. В ходе игры нужно, преодолевая препятствия, закатить шарик с «Чудом» в нужное место на карте, участнику игры засчитывается балл, если шарик попадет в правильную лунку.

Перед началом игры следует подробно ознакомить участников с достопримечательностями Хабаровского края, для этого проводится специальная презентация.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ И ФАНТАЗИЮ

Игра «Шпионы в городе».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 5 до 20 человек.

Для игры потребуется — набор с карточками, на которых обозначены роли игроков («Ученый», «Шпион», «Охранник», «Персонал», «Ведущий» и т.д.) (Приложение. Рис.10).

Правила игры похожи на правила игры для подростков «Мафия», но в этом варианте игрокам предлагается самим каждый раз придумывать себе роль в зависимости от истории, которую рассказывает ведущий. Для игры нужны карточки с игровыми ролями: «Шпион» (персонаж практически всегда отрицательный, он пытается выведать тайну у «Ученых», главное — не ошибиться, кто «Ученый», а кто «Охранник»), «Охранник» (должен защищать «Ученых» и другой персонал на предприятии, должен первым найти «Шпиона», пока тот не нашёл его), «Учёные» (их пытаются определить «Шпионы» и переманить на свою сторону, если «Учёный» не соглашается, то его ликвидируют (игрок покидает игру, если два раза подряд на него укажет «Шпион»), «Персонал учреждения» (работники предприятия, которые не знают никаких секретов производства. Если «Шпион» ошибётся и ему попадет «Персонал», «Шпион» рискует быть раскрытым, так как у «Персонала» есть возможность помогать «Охранникам», указывая на «Шпионов»).

Большой компанией играть в эту игру интереснее. В команде может быть от 1 до 5 одинаковых персонажей.

Игра «Поле чудес».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 2 до 15.

Для игры потребуется — барабан с обозначенными баллами за правильный ответ (Приложение. Рис.11), табло с местами под буквы загаданного слова (Приложение. Рис.12), или просто доска с мелом или маркером.

ВАРИАНТ 1. В игре принимают участие два игрока или две команды.

Команды садятся друг напротив друга. Количество участников не ограничено и не обязательно должно быть одинаковым для обеих групп.

Команды договариваются, сколько букв будет в загаданном слове (минимум – 3 буквы), количество букв в словах для каждой команды должно быть равным. Участники крутят барабан и определяют число баллов, за каждый ход можно открыть одну букву или назвать слово. Если буква или слово названы неправильно, балл остаётся в загадавшей слово команде.

Команды загадывают слово соперникам, при этом должны доступно и понятно объяснить его значение. За точностью объяснения, а также за правильностью написания слова следит ведущий.

Побеждает команда, которая первой смогла открыть загаданное слово.

На барабане помимо баллов можно указать: «0» — пропуск хода, «х 2» — очки умножаются на 2, «Р» — дополнительный ход.

ВАРИАНТ 2. Игра с ведущим.

В этой версии настольной игры «Поле чудес» каждый участник играет сам за себя. Ведущий загадывает одно слово, которое участники будут пытаться разгадать раньше противников. Слова могут быть объединены одной темой.

Игра состоит из трёх туров, в каждом из которых свой победитель. Это могут быть три победителя, которые занимают I, II и III место соответственно (по количеству набранных баллов). Для удобства ведущий может записывать результаты в таблицу, чтобы отслеживать места участников. После трёх туров для определения абсолютного победителя может быть проведен четвёртый тур.

Интерес к игре можно увеличить, назначив за победное место приз. Тогда занявший первое место по результатам всех четырёх раундов сможет побороться за подарок в супер-игре.

Игра «Сказочный магнат».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 2 до 10.

Для игры потребуется — изготовленные заранее самостоятельно и специально разработанные: игровое поле (Приложение. Рис.13); карточки с персонажами, где описаны их характер и роли в игре (Приложение. Рис.14); фишки для передвижения по полю; один или два кубика, которые определяют количество ходов; купюры с изображением валюты (в данной игре это «Запас»). Стол и стулья по количеству игроков.

Игра является аналогом игры «Монополия» в адаптированном для детей варианте. Ведущий придумывает свой сюжет игры, например: «Болото. На этом земельном участке можно выращивать ягоды и грибы, заниматься фермерством, но нельзя стоять дороге», «Берлога медведя. Здесь может быть объект общепита или продовольственный магазин, но здесь нельзя продавать одежду и технику»).

Сначала игроки выбирают себе сказочных персонажей, перед началом игры ведущий выдаёт каждому персонажу определённый капитал «Запасов», ими они будут распоряжаться в течении игры, увеличивать, тратить, менять и т.д.

Определяем очерёдность, согласно которой игроки будут совершать ходы. Каждый бросает кубик, у кого выпадет больше очков, получает право первого хода, у кого меньше, вступает в игру последним.

Затем начинается игра. Каждый участник в установленной очерёдности бросает кубик и передвигает фишку в направлении, указанном стрелкой. Иногда на игровом поле попадаются «камни с развилкой», в таком случае игроку можно самостоятельно выбрать направление дальнейшего движения.

Количество ходов соответствует тому, сколько очков выпало за бросок. После совершения выпавшего количества ходов, игроки действуют в соответствии с указанием клетки игрового поля: покупают объекты, платят аренду, налоги, получают прибыль, увеличивая свои «Запасы» от объектов, которые они смогли построить или создать на участках поля. Если персонаж занял клетку и построил там что-то, следует сразу помечать ее эмблемой персонажа, занявшего её, и прописать правила нахождения на этой клетке.

Игрок, сумевший заработать в процессе игры наибольшее количество «Запасов», или тот, кто первым добрался до финиша с положительным «Запасом», становится победителем. (Правила можно придумывать по ходу освоения игры, главное озвучивать их до начала игры. Если большинство игроков не соглашается со вновь предложенными правилами, они в силу не вступают. Таким образом дети знакомятся с основами демократии).

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРЫ-СОРЕВНОВАНИЯ

Игра «Танец по цифрам».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — не регламентируется

Для игры потребуется — звуковоспроизводящая аппаратура, разученные заранее с детьми простые танцевальные движения под счёт.

ВАРИАНТ 1. На счёт до 5 на каждую цифру показываем движение, например: цифра 1 — это хлопки руками, цифра 2 — два шага в сторону, сначала влево, потом вправо, цифра 3 — руки вверх и в стороны, цифра 4 — покрутиться вокруг себя в одну и в другую сторону, цифра 5 — прыжки вверх и хлопки руками. Несколько раз сначала по порядку, потом вразброс эти движения нужно повторить.

Правила игры: под ритмичную музыку дети начинают двигаться по своему желанию. Когда ведущий произносит одну из цифр, дети сразу должны выполнить те движения, которые загаданы на эту цифру, и так до тех пор, пока играет музыка. Задача ведущего — следить за участниками, чтобы движения совпадали с заданными.

ВАРИАНТ 2. За каждое правильное движение участнику игры присуждается балл, а за каждое неправильное движение участник выбывает из игры.

ВАРИАНТ 3. Ребенок, правильно продемонстрировавший движения, делает шаг вперед, неправильно выполнивший движения остаётся на месте. По окончании музыки самые первые считаются победителями.

ВАРИАНТ 4. Продлить цифровой ряд с движениями до 10, 15 и т.д. Использование этого варианта игры зависит от возраста и подготовки участников. Танцевальные движения можно усложнить, например, не просто хлопки руками, а с поворотом корпуса влево и вправо, косые взмахи руками, приставные шаги с приседами и т.д.

ВАРИАНТ 5. В этом варианте сама цифра не называется, её необходимо вычислить, например: $3+2=5$. Участники показывают движения, соответствующие цифре 5. В этом варианте баллы присуждаются тем участникам, которые быстрее всех выполнили правильное движение.

Игра «Классики» или «Классы».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — до 5 на одно игровое поле.

Для игры потребуется — пространство для нанесения «Классиков», мел, битки (камешки) для каждого участника.

Старинная детская игра, популярная во всём мире. Игра организуется, как правило, на асфальте, расчерченном мелом на квадратики или другие фигуры «классы» (Приложение 1. Рис. 4, 5, 6, 7).

Играющие прыгают на одной, двух или по очереди на одной, потом на двух ногах, без ограничения числа прыжков, ногами толкают «битку» (например, плоский камешек, баночку из-под гуталина или шайбу заводского изготовления) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть битой на черту и не наступить на черту ногой.

ВАРИАНТ 1. «Квадратные классики». Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5x2 (Приложение. Рис 4). Размер каждого квадрата — 3-4 ступни одного из участников. Иногда, по предварительной договорённости, поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в соседний по горизонтали угол. На отсечённую и добавленную площадь нельзя наступать и забивать в неё «битку», эта площадь закрашивается и на ней пишется «Огонь» или «Вода».

Участники играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договорённости (жребием, считалкой и т. д.). Каждый игрок начинает с того, что кидает «битку» в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха – в нём можно встать на обе ноги; переминаясь; отдыхать, стоя и т.п. Нельзя самому или «битку» задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть «битку» за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает «битку» во второй квадрат и так далее до прохождения всех квадратов.

Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание «битки» из положения стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения – из первого квадрата в 10, затем в 9, оттуда во 2, по диагонали и т.п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку. После прохождения простого первого уровня

(стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

второй – на одной ноге;

третий – наоборот (другой стороной ступни);

четвёртый – двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, встать не может);

пятый – прыжки через одну клетку;

шестой – не показывая зубы;

седьмой – кидая битку из пятого класса;

восьмой – согнувшись;

девятый – «ручѐк», то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;

десятый.

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других. Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

ВАРИАНТ 2. «Круглые классики»

Для игры в «Круглые классики» на ровной поверхности чертятся два круга, один в другом (Приложение 1. Рис. 6). Малый круг диаметром в две ступни ребенка — это цифра «11», затем внешний круг — большой, он делится на 10 равных частей, все «Классики» напоминают форму солнца с лучиками, лучики номеруются по порядку от 1 до 10. Здесь «битка» не требуется. Главное условие игры — правильно прыгать по кругу.

Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договорённости (жеребьем, считалкой и т. д.). Каждый участник в начале игры ставит ноги на две секции: левую — на 1, правую — на 2. Затем, подпрыгнув, переставляем правую ногу на ту клетку, где стояла левая, то есть на 1. А следующим ходом ставим обе ноги на следующие цифры: левая — на 2, правая — на 3, далее, опять подпрыгнув, ставим правую на место, где стояла левая, то есть на 2. И так до конца круга. Игрок, наступивший на линию, пропускает следующего игрока, а сам начинает игру с клетки, на которой ошибся.

Игрок, успешно прошедший все клетки, становится в центр круга на цифру 11 двумя ногами. Игрок стоит в кругу, остальные участники по очереди называют цифры, и играющий прыгает по тем секциям с цифрами, на которых расположены называемые числа. Прыгать необходимо сразу двумя ногами, одновременно в прыжке меняя позицию. Числа могут быть как однозначные, так и двузначные (двузначное число необходимо обозначить прыжком двумя ногами, поставив их на заданные числа). Например, если задано число «46» или «64», ноги необходимо поставить в

клетки с цифрами «4» и «6». Нельзя менять позицию ног и наступать на черты классиков.

Успешно отпрыгав 10 цифр, победитель заканчивает первый «кон», и следующий «кон» начинает с цифр 2 и 3. Не прошедшим «кон» считается участник, который наступил на одну из черт классиков, не смог прыгнуть на заданное другим участником число, перепутал клетки с цифрами.

Игра «Городочки».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от двух. При большом количестве участников допускается формирование двух и более команд.

Для игры потребуется — пространство на улице, очерченное по схеме, бита (деревянная или металлическая палка по руке ребенка), городки.

«Городочки» — адаптированная для детей спортивная игра «Городки».

В детский городошный комплект входят пять деревянных цилиндров и пара бит (Приложение. Рис. 15). Самое дальнее расстояние, с которого производятся броски, — 13 метров, а ближнее — 6,5 метров. Для детей выстраиваются самые простые фигуры, в одном туре разыгрывается пять фигур.

Расчерчиваем поле с шагом 1 метр от дальней черты до ближней, в центре чертим городошное поле. Для детской игры размер городошного поля будет 1x1 м. В пределах поля выстраиваем простые фигуры из 5 городков. Участники по очереди (определяется жеребьёвкой) с определённой позиции выбивают битой из городошного поля составленные из городков фигуры. Начиная с дальней позиции, нужно выбить городки за пределы городошного поля. Если игрок битой только лишь разбил фигуру — ему начисляется 1 очко, и по 1 очку за каждый выбитый за пределы поля городок. Результаты каждого тура записываются. Победителем считается тот, кто по итогам всей игры набрал большее количество очков.

Игра «Мини-гольф».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 2 человек.

Для игры потребуется — специально оборудованное в помещении или на улице поле с препятствиями, клюшки, мячи, лунки (или их обозначение).

Основная цель игры в мини-гольф — закатить мяч в лунку наименьшим количеством ударов.

Оборудуется и расчерчивается на зоны поле для игры. На поле нужно обозначить лунки, в каждой зоне поля обозначить место для первого удара. По всему полю выстраиваются препятствия, например: горка песка, цилиндры, ворота. Во время игры игроки находятся рядом с полем. Вход на дорожку запрещается.

Игра начинается с места первого удара на поле в зоне 1. Каждый игрок должен забить мяч в лунку, используя минимальное количество последовательных ударов. После того как первый игрок забьёт мяч в лунку, он записывает количество ударов, которые ему для этого потребовались. Далее в игру вступает второй игрок, и так по очереди. После того, как все игроки забьют мяч в лунку зоны № 1, команда переходит в зону № 2 и т.д. (Если на поле находятся две лунки, все игроки забивают мяч сначала в первую лунку, затем во вторую. При этом начало игры во вторую лунку, начинается с того же места, что и в первую лунку).

Победившим считается тот игрок, которому потребуется минимальное суммарное количество ударов для прохождения всех полей. Любое касание мяча считается за удар.

В случае, если мяч вылетел за пределы игрового поля, следующий удар можно произвести с того же места, откуда был нанесен этот удар.

В случае, если мяч остановился возле борта или препятствия, его можно перенести на длину пятки клюшки от борта (но при этом не приближаясь к лунке).

Игра «Напольный пинг-понг».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 2 до 10.

Для игры потребуется — помещение с ровным полом, мишень с ячейками для шариков, шарики для пинг-понга.

Перед началом игры следует подготовить реквизит. Изготавливается поле с ячейками, ячейки раскрашиваются в разные цвета по рядам: первые два ряда — белого цвета, следующие два ряда — жёлтого, следующие два ряда ячеек — красного и т.д. Каждому цвету ячеек назначается номинация, например, ячейки белого цвета — 1 очко, жёлтого — 2 очка, красного — 3 очка и т.д.

На полу располагается подготовленная мишень, каждому участнику выдается определённое количество шариков. В установленном заранее порядке участники кидают шарик в пол, стараясь так скорректировать его траекторию, чтобы шарик попал в мишень. Полученные участниками очки подсчитываются.

Игра «Весёлая верёвочка».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — не регламентируется

Для игры потребуется — просторное помещение или уличная площадка с ровной поверхностью, скакалки.

Единственный навык, который необходим для игры – умение детей прыгать на скакалке. Цель игры — допрыгать первым до финиша без ошибок.

Вся игра разбита на коны: 1 кон — скачем двумя ногами вперед скакалкой десять раз, затем, скрестив ноги, вперед скакалкой 9 раз, на левой ноге вперед скакалкой 8 раз, на правой ноге вперед скакалкой 7 раз, на двух ногах назад скакалкой 6 раз, скрестив ноги, назад скакалкой 5 раз, скрестив руки, вперед скакалкой 4 раза, на правой ноге назад скакалкой 3 раза, на левой ноге назад скакалкой 2 раза, скрестив руки назад скакалкой 1 раз.

Следующий кон начинается с 9 раз и продолжается до 1, аналогично первому; третий — с 8 раз; четвертый — с 7 раз; пятый — с 6 раз, шестой — с 5 раз, седьмой — с 4 раз, восьмой — с 3 раз, девятый — с 2 раз, и десятый — нужно прыгнуть по фигуре первого кона 1 раз.

Участники прыгают по заранее установленной очереди, ошибкой считается не перепрыгнуть через скакалку, запутаться в скакалке, прыгнуть меньше или большее количество раз. После ошибки участника очередь прыгать переходит к следующему по очереди участнику, потом к следующему и так далее. Когда после круга до участника доходит очередь, начать игру следует с того места и кона, на котором ошибся участник.

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ-СОРЕВНОВАНИЯ

Игра «Аисты и Лягушата».

Возраст участников — младший и средний школьный возраст.

Количество участников — от 6 до 20.

Для игры потребуется — начерченное игровое поле и обозначение участников команды

Вариант японской командной игры для детей и подростков.

При подготовке к игре необходимо нарисовать на асфальте большое «озеро» с «бухтами», «островами» и «мысами». «Озеро» — это не обязательно круг, лучше, если оно будет неправильной формы.

Все игроки делятся на 2 команды: «Аисты» и «Лягушата». «Лягушата» занимают позиции внутри озера, они сидят в «воде», не имея права выходить на «сушу». «Аисты» должны ходить по берегу и прыгать по «островкам», пытаться поймать «Лягушат». Если «Аист» ловит «Лягушонка», он должен посадить его на участок «суши», «Лягушонок» не имеет права с него двинуться, пока другие «лягушата» не затащат его обратно в «озеро». Если же «Аист» стоит на островке и его в кольцо рук взяли два «Лягушонка», они перемещают его в озеро и теперь не двигается «Аист», пока его не вытащат к себе на сушу два других «Аиста». Игра продолжается до тех пор, пока не останется свободных «Аистов» или «Лягушат». Соответственно, побеждает та команда, которая переместила к себе в «угодья» всех соперников.

Игра «Знамя».

Возраст участников — младший, средний и старший школьный возраст.

Количество участников — от 8 участников.

Для игры потребуется — просторная площадка в помещении или небольшое поле на улице, два флага или предметы, обозначающие их (палки, биты), мел для разметки поля.

Играющие делятся на две команды. Разметить игровую площадку нужно двумя чертами, за одной чертой находится лагерь «Нападающих», через обговоренное расстояние от первой черты — вторая черта, это лагерь «Защитников». Между ними поле, где и происходит игра. Два флага или

предметы, их имитирующие, устанавливаются в лагерях «Защитников» и «Нападающих».

Смысл игры — пробраться в тыл соперника и перенести его флаг на свою территорию. «Защитник», которого запятнал командир «Нападающих», становится «Пленным», его уводят в город «Нападающих». «Нападающие», подбираясь к знамени, должны быть внимательны и осторожны, поскольку их может «замораживать» любой «Защитник». «Замороженные» «Нападающие» тоже идут в плен. Сам командир «Нападающих» знамя захватить не может, но под его прикрытием проще действовать игрокам. «Замораживать» игроков-соперников можно только на своей территории. У «замороженного» игрока с флажком разрешается забрать флажок. Флажки можно передавать из рук в руки, но не бросать. Если «Нападающему» удаётся унести знамя в свой лагерь, партия выиграна; а если его поймают со знаменем в руках — это проигрыш команды «Нападающих». Поэтому иногда выгодно оставить знамя и оказаться в плену только самому, чем рисковать успехом всей команды.

Для «Защитника» со знаменем в руке делается исключение: «замороженный» командиром «Нападающих», он всю свою команду не подведёт, отправится в плен, а знамя оставит там, где был пойман. Командир «Защитников» выступает в качестве тренера, и сам в борьбу не вступает, он командует и подсказывает своим партнерам, он также может заменять своих игроков (уставших). Кроме того, он может освобождать своих пленённых товарищей, касаясь их рукой. Но если же к нему прикоснётся командир противников, игра будет проиграна.

Игра «Цепи».

Возраст участников — младший, средний и старший школьный возраст.

Количество участников — от 10 и более.

Для игры потребуется — большое свободное помещение или уличная площадка.

Ведущий делит игроков на 2 команды, и, взявшись за руки, команды становятся друг против друга на расстоянии 15-20 метров. Одна команда детей кричит:

— Цепи, цепи, разбейте нас!

— Кем из нас? — спрашивает другая.

— Стёпой! – отвечает первая.

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить (сделать так чтобы участники другой команды расцепили руки) вторую команду (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою команду ту пару (или одного на выбор) участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в команду, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

Игра «Потяг».

Возраст участников — младший, средний и старший школьный возраст.

Количество участников — от 10 человек.

Для игры потребуется — открытая площадка либо помещение, по длине больше, чем все участники игры, вставшие в одну линию.

Участники игры делятся на две равные команды и встают по обе стороны линии, начерченной на земле или на полу. Игроки держатся друг за друга согнутыми в локтях руками, образуя одну цепь. Первыми в каждой цепи встают самые сильные и ловкие игроки – «заводные». Они должны встать рядом, сцепиться согнутыми в локтях руками и строго по команде начинают тянуть каждый в свою сторону, стремясь перетянуть цепь противника за начерченную линию или вовсе её разорвать. Разорвавшая или перетянувшая цепь противника команда считается победившей.

Игра «Мини-футбол».

Возраст участников — младший школьный возраст.

Количество участников — от 10.

Для игры потребуется — большое помещение или небольшая площадка на улице, мяч (не обязательно футбольный, можно использовать любой цветной, для помещений лучше взять лёгкий мяч), мел для разметки поля.

Игра напоминает настольный футбол, в ней игроки ограничены в движении в пределах личного игрового поля, поэтому и расчёт игрового пространства должен соответствовать количеству игроков. Участники делятся на две команды, обязательно назначаются судья (ведущий), капитаны команд, вратари. Обозначаются границы игрового пространства, зона ворот. Для каждого игрока на поле должен быть отведён круг, начерченный мелом или маленький обруч, диаметром не более трёх

ступней, это мини-поле игрок не должен покидать во время всей игры. Капитан команды расставляет участников в мини-поля по всему игровому пространству, желательно в шахматном порядке с участниками команды соперника.

Вратари занимают свои места. Ведущий судья вбрасывает мяч в игровое поле и даёт свисток. Игроки, не покидая пределы своего мини-поля, должны перехватить мяч и, передавая мяч между участниками своей команды, стараются забить гол в ворота соперников. Мяч в следующую игру вбрасывает вратарь, в чьи ворота попал мяч. Соперники могут перехватывать мяч во время передачи. Главные участники должны хотя бы одной ногой стоять в своем игровом поле и не могут во время игры менять свое место. Если мяч выкатывается за пределы поля, его возвращает в игровое поле судья (ведущий), а игрок, пропустивший мяч или пославший его за пределы поля (в аут), наказывается штрафом (не может двигаться 1, 2, 3 минуты по решению судьи). Игра длится три раунда по 10 минут. По завершении раунда капитан может поменять своих игроков местами. Занять игровое поле соперника можно только в случае, если на это согласится капитан команды соперников. Выигравшей считается та команда, которая по истечении времени игры забила большее количество голов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование педагогом игр помогает активизировать деятельность детей, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление, игра делает процесс обучения занимательным.

Продуманный подход к планированию занятия, использование в ходе занятия интересных и соответствующих возрасту, уровню развития и потребностям детей игр, способствуют развитию школьных навыков ребенка, содействуют профилактике школьной неуспешности среди детей младшего и среднего школьного возраста.

Применение в работе игр предлагаемого комплекта поможет педагогу в развитии у школьников определённых психических процессов и практических навыков, необходимых для социализации и перехода в следующую возрастную группу.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Выготский Л. С. Вопросы детской психологии. – СПб.: Союз, 1997. – 256 с.
2. Гиперактивные дети: коррекция психомоторного развития/Под ред. Пассольта М.; сост. Альтхерр П., Берг Л., Вёльфль А. и др.; – М. : Академия, 2004. – 160 с.
3. Заваденко Н.Н. Гиперактивность и дефицит внимания в детском возрасте. – М. : Академия, 2005. – 256 с.
4. Лютова Е. К., Монина Г. Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. – СПб.: Питер Ком, 2000. – 130 с.
5. https://elibrary.ru/download/elibrary_17840498_85077493.pdf

Рисунок 1. Реквизит для игры «Кто лишний?»

Карточки с картинками, от 10 до 50 штук.





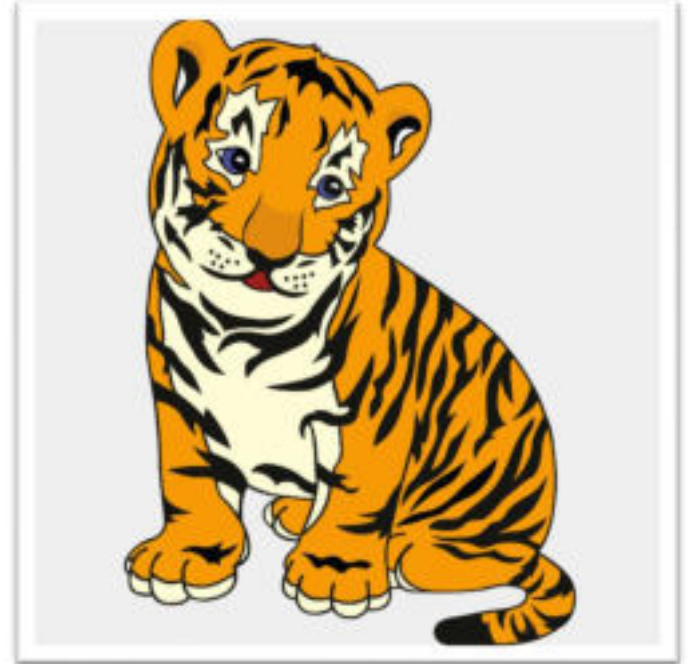




Рисунок 2. Карточки к игре «Йога мемори».



ПАВЛИН



БАБОЧКА



КОШКА



**СОБАКА СМОТРИТ
ВНИЗ**



КРОЛИК



ДЕЛЬФИН



СТОЛ



ГОРКА



КОРАБЛИК



МОСТ



ЧЕРЕПАХА



ЛЯГУШКА



СЛОН



ДЕРЕВО



ЗВЕЗДА



ФЛАМИНГО



ЛЕБЕДЬ



КОРОЛЕВСКАЯ КОБРА



АКУЛА



ЛЕВ



ЛОШАДКА



БЕРЁЗКА



РАКУШКА



КЛОУН



**ДУЭЛЬ КОРОЛЕВСКИХ
КОБР**



СПЯЩИЙ ВИШНУ



**ДВЕ ПОЛОВИНКИ
РАДУГИ**



БОКОВАЯ ПЛАНКА



ДВА КОРАБЛИКА



ВЕРБЛЮД



**ДУЭТ КОРОЛЕВСКИХ
ТАНЦОРОВ**



ДВОЙНОЕ ДЕРЕВО



ТАНЕЦ ВДВОЁМ



**СИАМСКИЕ
БЛИЗНЕЦЫ**



СРОСШЕЕСЯ ДЕРЕВО



**ДВОЙНОЙ
ТРЕУГОЛЬНИК**

Рисунок 3. К игре «Весёлый пазл».

«Три поросёнка». Картинка для раскрашивания по номерам.



«Три поросёнка». Трафарет-пазл из картинка.

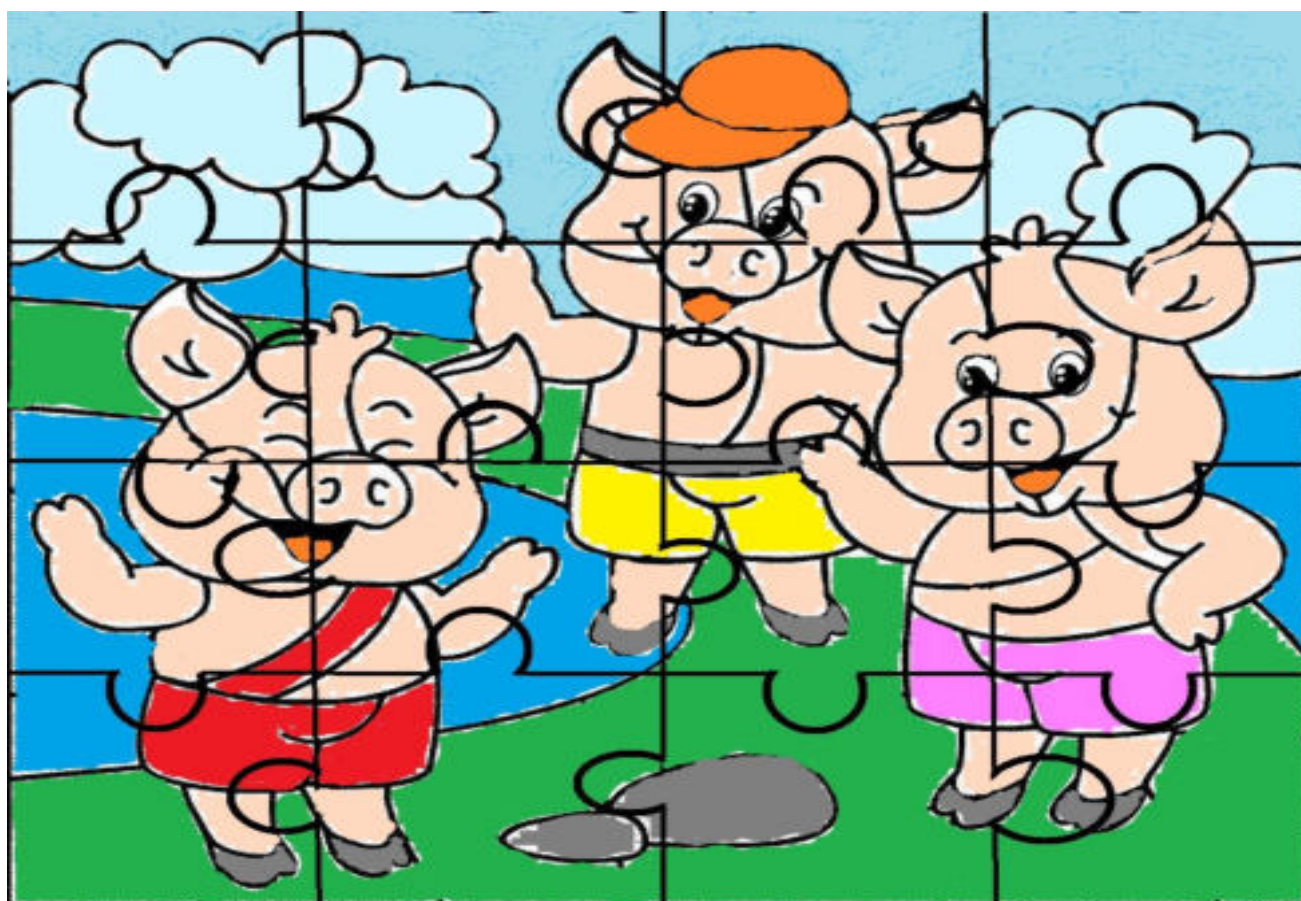


Рисунок 4. Игра «Классики».
«Прямоугольное поле».



Рисунок 5. Игра «Классики».
«Поле «1 на 2»».

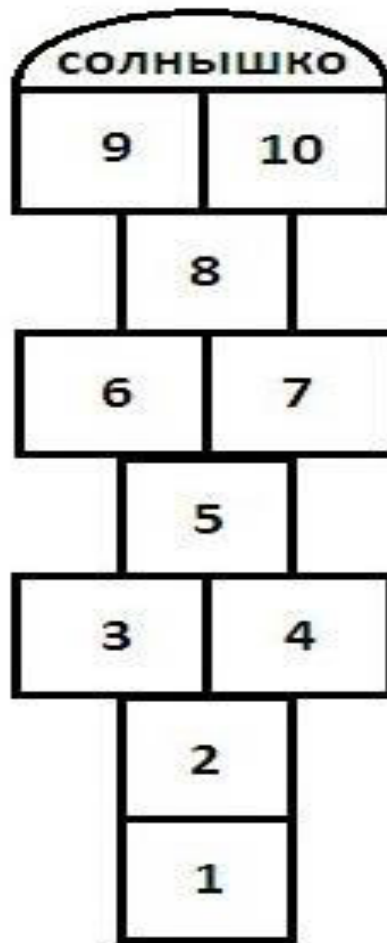
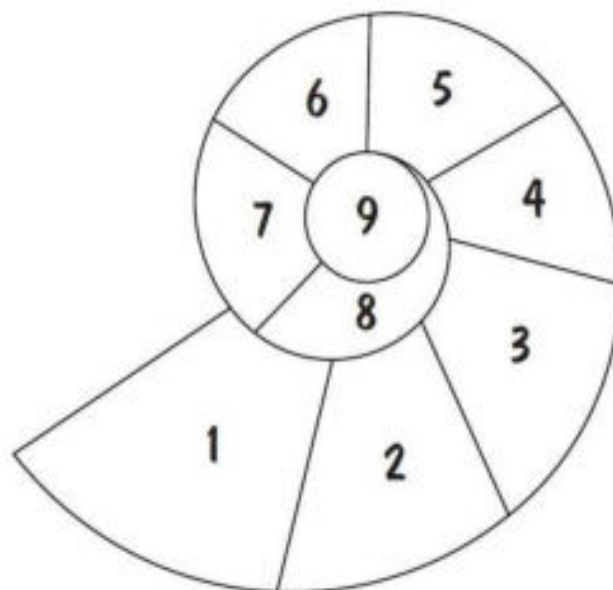


Рисунок 6. Игра «Классики».
«Круглое поле».



Рисунок 7. Игра «Классики».
«Поле «Улитка»».



К игре-лабиринту «7 чудес Хабаровского края».

Рисунок 8. Карта для рельефного макета.

Рисунок 9.

Картинки для шариков

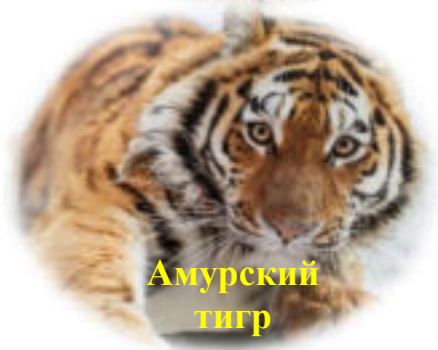
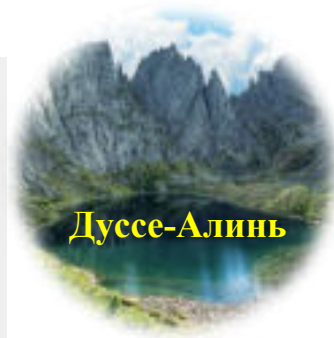


Рисунок 10. К игре «Шпионы в городе». Карточки с персонажами игры.



Рисунок 11. К игре «Поле чудес».

Барaban для игры.



Рисунок 12. К игре «Поле чудес». Табло для составления слов.



Рисунок 13. К игре «Сказочный магнат».

Пример игрового поля для настольной игры.



Рисунок 14. К игре «Сказочный магнат».

Примеры карточек с персонажами.



Сказочный царь.

Ведущий всей игры, он придумывает сказку, правила ходов, сидит на казне, раздает «Запасы» и следит за соблюдением правил при игре. Он наказывает за нарушение правил, может остановить игру для персонажа, заставить его начать ходить с самого начала игры, штрафует (отбирает часть «Запасов»), он же определяет точку финиша для игры, распределяет игровое поле на зоны (зона царства, леса, болота, моря, реки, замок), определяет направление тропинок, по которым нужно двигаться персонажам в ходе игры. По игровому полю расставляет «Запасы».



Царевна-лягушка.

Домохозяйка.

Первоначальный капитал — 15 «Запасов». Может организовывать на игровой клетке пункт общественного питания или швейную мастерскую. Персонаж, попавший на её пункт, обязан купить её продукцию. Серый волк может перемещать её на две клетки бесплатно, при этом не покупая её товар.

Финиширует, если попадёт в замок, имея при себе 30 «Запасов».



Серый волк.

Организатор перевозок. Первоначальный капитал — 5 «Запасов». Делает в два раза больше ходов, чем выпавшие на кубике. Передвигается в любом направлении по полю сколько угодно времени. Может помогать другим персонажам перемещаться по полю, если персонаж стартует с клетки, помеченной волком, и если персонаж за услуги заплатил 2 «Запаса». За стоянку не платит только Царевне-лягушке. Считается выигравшим, если дойдёт до финиша с 20 «Запасами».



Иван-царевич.

Индивидуальный предприниматель.

Первоначальный капитал – 10 запасов. Ходит: каждый ход — одна клетка. Если выпадет 6, может пройти 10 клеток, если ему это нужно. Может возводить строения, терема, гостиницы и станции, может получать по 1 «Запасу» за аренду строения с каждого участника, останавливающегося на его игровой клетке. Финишировать может только в назначенном пункте, без «Запасов».



Дед и баба.

Парный персонаж.

Занимаются сбором ягод и грибов – это и есть их «Запасы», которые заранее расставил Царь. Первоначальный «Запас» — 10 и 1 молодильное яблочко. Двигаются медленно, за один бросок кубика ходит либо один персонаж, либо делят его между собой, например, выпало «5»: три хода делает Бабка и два хода делает Дед. Побеждают если вместе набрали на протяжении всего пути 20 «Запасов». Номинал «Запаса» в ягодах и грибах определяет Царь.



Баба-Яга.

Персонаж движется в пределах зоны игрового поля «Лес». В начале игры определяет себе 10 мест на игровом поле в зоне «Лес», на 5 местах ставит лестницы, по которым персонажи скатываются назад, если попали на это место.

Собирает по 1 «Запасу» с проходящих персонажей. Финиширует, если набрала своими сборами 20 «Запасов» или через три броска кубика смогла добраться до своей избышки (её она тоже должна обозначить в лесу заранее). У Бабы-Яги можно купить молодильное яблочко, которым в дальнейшем можно откупиться от Кощея.



Кот Баюн.

Персонаж ходит только вдоль границ леса и меняет направления трапинок, которые расставил Царь. Первоначальный капитал – 5 «Запасов», для финиша нужно набрать 20 «Запасов» и добраться к Дубу, не потеряв «Запасы». Может подать мост (пропустить клетку на 1, 2, 3 шага), чтобы персонаж перешёл лес, не попадаясь в ловушки Бабы Яги. Если любой персонаж попал с ним на одну клетку, должен придумать ему задание.



Кощей Бессмертный.

Злой персонаж. Ничего не строит, не покупает, может только отобрать все «Запасы» у другого персонажа, встав с ним на одну клетку (за исключением Бабы Яги). Должен успешно угадать, сколько «Запасов» у персонажа, если запросит больше чем у него есть, персонаж движется дальше. Если «Запаса» хватает, чтобы откупиться, персонаж отдаёт нужное количество Кощейю или отдаёт ему молодильное яблоко, если раньше успел его купить у Бабы-Яги. Если у персонажа не осталось ни одного «Запаса», он выбывает из игры. Если Царь наказал какой-то персонаж, Кощей не может отобрать у него «Запасы» до окончания наказания.



Водяной.

Персонаж движется в пределах зоны игрового поля «Болото». В начале игры определяет себе 10 мест на игровом поле в зоне «Болото», на 5 из которых ставит ступени, ведущие на места, которые он определил как места для платежа аренды. Персонаж должен подняться на это место, если он попал на место со ступенями. Водяной собирает по 1 «Запасу» с прохожих персонажей. Финиширует, если набрал своими сборами 20 «Запасов» или через три броска кубика смог доплыть до своего пенька (должен обозначить его в «Болоте» заранее). У Водяного иммунитет от сборов Кощей.



Колобок.

Персонаж без способностей. Его главная цель — добраться до финиша как можно быстрее. Ничего не строит, ничего не продает.

Его первоначальный «Запас» определяет Царь, не менее 5 «Запасов».



Емеля.

Персонаж без способностей. Его главная цель — добраться до финиша как можно быстрее. Ничего не строит, ничего не продает.

Его первоначальный «Запас» определяет Царь, не менее 5 «Запасов».



Алёнушка.

Персонаж без способностей, его главная цель — добраться до финиша как можно быстрее. Ничего не строит, ничего не продает.

Её первоначальный «Запас» определяет Царь, не менее 5 «Запасов».



Купюра в игре. Первоначально все запасы у участника, которому выпал персонаж «Царь».

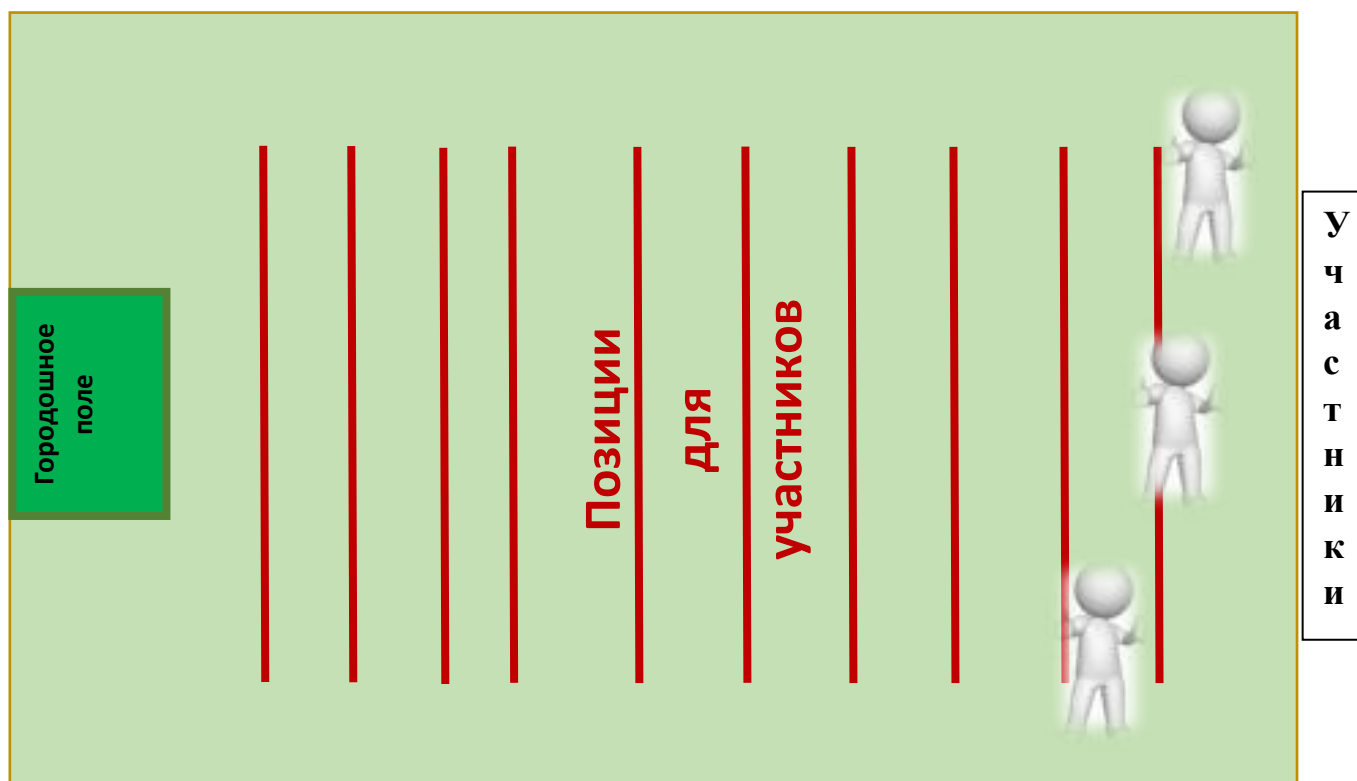
СКАЗОЧНЫЙ МАГНАТ



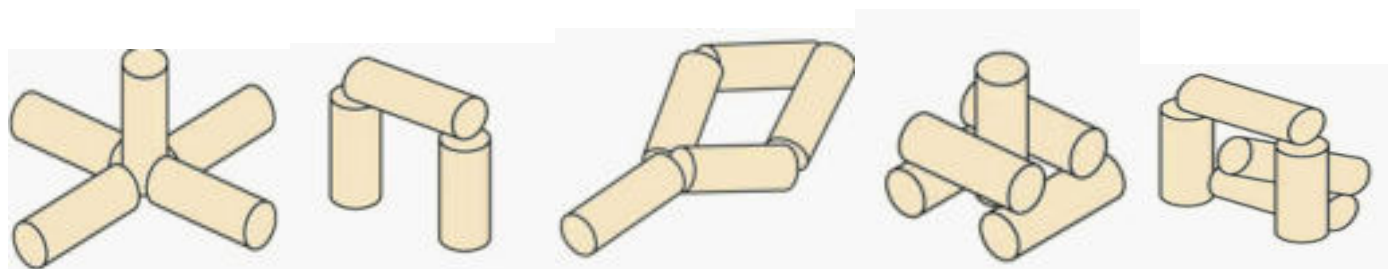
Рисунок 15. К игре «Городочки».
 Городки и биты, используемые в игре.



Примерная схема разметки поля для игры.



Городошные фигуры.



1. Звезда. 2. Ворота. 3. Ракетка. 4. Колодец. 5. Пулемётное гнездо.

**Игромания.
Методические материалы**

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
Телеграм: @dopobrazovanie27
ВКонтакте: @dop.obrazovanie27
e-mail: rmc@edu.27.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 18.09.2023
Тираж: 30 экз.

Методические материалы размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ



физкультурно-спортивная



туристско-краеведческая



художественная



естественнонаучная



техническая



социально-гуманитарная

