

# Сущность и виды игр

Презентацию подготовили студенты 2 курса направления туризм

Климович Артем и Тихомиров Артем



- Игра – это свободное проявление человеческой деятельности.



## Определение

- В современной «Энциклопедии социологии» игра определяется как «разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и предоставляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей [\[22\]](#)». Действительно, игра – это форма свободного самовыражения человека, не связанная с достижением утилитарной цели, доставляющая радость сама по себе.



- В любой разновидности игры присутствуют в различном соотношении два первоначала. Первое из них связано с острыми эмоциональными переживаниями игроков и наблюдателей; второе, напротив, рационально по своей природе, в его рамках четко определяются правила игры и строго требуется их соблюдение. Нарушение правил ведет к исключению из данной игры. Система правил создает специфическое игровое пространство, моделирующее реальность, дополняющее ее или противостоящее ей.

# Функции игровой деятельности

- *развлекательную* – это основная функция игры (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- *коммуникативную* – освоение диалектики общения;
- *самореализации* в игре как полигоне человеческой практики;
- *игротерапевтическую* – преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую* – выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию *коррекции* – внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- *межнациональной коммуникации* – усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- *социализации* – включение в систему общественных

# Структура игровой деятельности

- 1) планирование
- 2) реализация целей
- 3) анализ результатов

# Структура игры как процесса

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре

# Критерии классификации игр

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические);
- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические и др.);



- по числу участников – одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;
- по степени регулирования и управления – плановые (организованные менеджером), стихийные, экспромтные (спонтанные);
- по наличию аксессуаров игры – с предметами и без предметов, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.
- Существует множество игр развивающего характера:
- развитию зрительного восприятия способствуют игры, требующие выбора предмета из группы предметов, отличающихся по внешнему виду, формулируемые по типу фразирования: «Чего не хватает?»;

- развитию слухового восприятия – игры на слуховое опознавание звучащего предмета при действии с ним, после прослушивания аудиозаписи голосов животных, различных шумов и т.п.;
- развитию тактильного (осязательного) восприятия – обследование различных предметов, живых объектов и опознание их на ощупь, идентификация по заданному признаку;
- развитию внимания – игры различительного характера на основании заданного признака, выбранного для данного предмета (по размеру, по пейзажному содержанию);
- развитию мыслительной деятельности – игры на классификацию резко отличающихся по своим признакам натуральных предметов, их выбор к драматизации басен и стихов;
- развитию пантомимических навыков – выполнение движений по заданной команде («замри», «зеркало», «угадай и повтори», «изобрази»).

# Требования к проведению игры:

- игра должна содействовать сплочению коллектива;
- иметь познавательное значение
- создавать условия для творчества;
- обеспечивать мыслительную активность участников игры.
- соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

# Организация праздничных мероприятий.

- Праздник — это день, в который по традиции принято радостно проводить время, устраивать церемонии, вечеринки, застолья<sup>[25]</sup>. Праздники бывают как в выходные, так и в рабочие дни. Они делятся на государственные, неофициальные, профессиональные и др.



Проведение хорошего праздника – это довольно сложная задача для организаторов досуга. Как свидетельствует практика, импровизация зачастую бывает удачной, если она хорошо подготовлена. Таким образом, первым и важным этапом праздника является его планирование или подготовка, т.е. создание плана и сценария.

План развития событий отражает общую тему и идею, основные мероприятия и затраты на них. По прочтении плана руководителю, заказчику или самому организатору мероприятия станут прозрачны его цель и результат. Для написания сценария необходимо иметь в запасе арсенал различных игр и розыгрышей, обдумать оригинальную идею и обыграть ее. Причем здесь необходимо все расписать до мелочей: кто что сказал, все музыкальные и театральные номера, кто когда выходит и что делает.



# На этапе планирования организатору задать себе следующие вопросы:

- 1. Гости: а) Кто те люди, которые будут приглашены, соседи, родственники, друзья или коллеги по работе; б) Сколько человек придет; в) Знакомы ли приглашенные между собой;
- 2. Время: а) Когда будет праздник; б) Какое будет время года и как будут одеты люди;
- 3. Тема: а) Какой именно вид праздника был задуман; б) Приурочено ли мероприятие к праздничной дате, важному событию из жизни приглашенных гостей;
- 4. Место проведения: Есть ли на примете хорошее место, площадка, база для проведения праздника;
- 5. Игры, конкурсы, развлечения, шутки, анекдоты, музыкальное оформление. При планировании праздника следует готовить больше мероприятий и игр, чем действительно можно успеть провести за данное время. Таким образом, если что-то пойдет не так, как было запланировано, организатор сможет быстро сгладить этот момент, заменив что-то одно другим, не потеряв энтузиазм и настроение игроков. Желательно подобрать музыку для праздника (это может быть торжественная музыка для создания настроения у гостей при их встрече, фоновая легкая музыка для застолья, танцевальная для дискотеки, задорная для конкурсов, медленные танцы) с учетом приоритетов приглашенных гостей

# Внешние атрибуты мероприятия

- Афиша праздника является его важной составляющей. Ее следует делать яркой и запоминающейся. Изобразительный язык афиши предельно условен. Никаких узоров, орнаментов. Достаточно нескольких нужных деталей, чтобы сразу стало ясно, что ожидает гостей. Например, если вы хотите показать кукольное представление — можно изобразить на афише куклу и ширму, если фокусы — чародея в маске с волшебной палочкой. Главный козырь афиши — необычность и привлекательность.
- Программа праздника также очень важна. Ее назначение то же, что и афиши, но преобладает не изображение, а текст. Возможны самые разные варианты: «Только у нас!», «Спешите видеть!», «Чудо-концерт» и т. п.
- Оформление зала – это мощный инструмент создания настроения. Все, от входа и фойе до столов для фуршета и сцены, должно создавать у гостей мероприятия необходимый организаторам настрой.

# Композиция непосредственно самого праздника состоит из следующих составляющих:

- Встреча гостей;
- Знакомство и представление (игры для знакомства, для установления контакта (формирование пар, групп));
- Застольный период (застольные игры);
- Игры для повышения активности (командные, художественные, творческие, игры на ловкость, быстроту, конкурсы, подвижные игры);
- Танцевальный блок;
- Музыкальный блок (караоке, исполнение живой музыки).



# ССЫЛКИ

- [http://www.studmed.ru/view/dashkovskaya-od-organizaciya-dosugovoy-deyatelnosti-tekst-lekciy\\_7b998e304f8.html](http://www.studmed.ru/view/dashkovskaya-od-organizaciya-dosugovoy-deyatelnosti-tekst-lekciy_7b998e304f8.html)
- [http://visa.finland.eu/Russia/St\\_Petersburg/track\\_application.html](http://visa.finland.eu/Russia/St_Petersburg/track_application.html)
- <http://mydocx.ru/3-13492.html>

Спасибо за внимание!