

Эффективные методики и технологии

Стратегическая игра — проводится в виде соревнования, на протяжении которого несколько команд проходят упражнения, разработав специальную стратегию выполнения всех заданий, результатом чего является достижение определенной цели в конце программы. Что нужно детям? Детям не нужны долгие утомительные беседы, скучные игры, непонятные сценки. Все что им нужно, так это где-нибудь полазить, вымазаться в грязи, покорить какое-нибудь препятствие и конечно испытать приключение.

Поиск сокровищ, прохождение препятствий, водные баталии и многое другое. Каждая из игр неповторима и имеет свой оригинальный контекст: «Битва индейских племен», «Пираты Карибского залива», «Спецназ», «Зарница» и т.д.

Командные задания. Элементы веревочного курса. Встреча с пиратами Карибского залива, кровожадными индейцами и морскими чудовищами.

Так же участникам предлагаются интеллектуальные задачи, правильные ответы на вопросы которых дают возможность перейти на следующий уровень. Совместите это с ориентированием по азимуту с компасом, ставками в игре, азартом и риском, и вы получите увлекательное приключение!

В программу можно ввести так же преодоление полосы препятствий, где смекалка, настойчивость и отличное настроение позволяют сделать задание, применяя нестандартные решения.

В начало и окончание мероприятия всегда хорошо сопровождать феерическим шоу: будь то танец шаманов или песни пиратов у костра, вручение призов или костюмированная дискотека.

В команде, делающей общее дело, (поиски индейского тотема или сундука с пиратскими сокровищами), дети чувствуют ответственность и реальный вклад в достижение общей цели. Игры с элементами командообразования помогут детям сплотиться для решения общих задач. Рекомендуется перед игрой изменить образ детей с помощью аквагрима.

Основная задача командных стратегических игр – получение знаний и навыков работы в команде и создания команды. Каждому участнику игр предлагается примерить на себя несколько ролей. В конечном счете, выиграет та команда, члены которой наиболее эффективно отработали ролевое взаимодействие и несут ответственность за общий командный результат.

Все дети объединяются команды. Количество команд должно быть чётным. В каждой такой команде может быть 6-10 человек. Соревнования проходят в паре с командой-соперником.

Основной задачей здесь является правильное и более быстрое выполнение задания по сравнению с командой-соперником. За каждую победу в заданиях начисляются очки.

К финалу соревнований выявляются победители из пар, которые участвуют в полуфинальном и финальном задании на выявление команды, занявшей 1 место.

Нужно заметить, что финальное задание отличается особой сложностью и зрелищностью, поскольку за счет победы именно в этом задании и выявляются чемпионы.

И, конечно, после финала всех участников ждет награждение и праздничное поздравление.

Целью технологии “Утреннего Сбора” является развитие социальных умений и навыков, способности участвовать в жизни гражданского общества. Практика “Утреннего Сбора” позволяет в полной мере осуществить личностно-ориентированный подход в обучении и воспитании. Данная технология направлена на то, чтобы научить детей делать выбор, брать на себя ответственность за свои решения, искать творческие подходы, уважать индивидуальные особенности и способности своих ровесников, уметь работать в команде, мыслить критически и независимо. Рекомендуемый возраст – для детей 8-10 лет.

“Утренний Сбор” прост в организации, он позволяет создать Сообщество ребят, установить ответственное и заботливое отношение сверстников друг к другу, такую атмосферу в отряде, в которой легко и уютно существовать каждому.

В основе практики “Утреннего Сбора” лежат способность к сотрудничеству и дружба, забота друг о друге, свободный обмен идеями и опытом. Это основа групповой работы. “Утренний Сбор” это спланированная, структурированная акция, играющая важнейшую роль в ежедневной работе по организации аспектов заботы и ответственности. Вожатый признающий значение “Утреннего Сбора” в жизни своих подопечных и отводит по 20-25 минут в начале дня, для того, чтобы установить позитивный настрой в своем детском отряде на весь день в летнем лагере. Подобная практика эффективна для формирования способности общаться, то есть коммуникативной компетенции. Дети учатся слушать, что говорят другие, говорить так, чтобы

другим было понятно, решать проблемы с помощью слов, договариваться и вносить свой вклад в общее дело.

В условиях работы лагеря отряду приходится свои мероприятия согласовывать с режимом дня других отрядов. Часть “Утреннего Сбора” – приветствие и обмен информацией - проводится после утренней линейки до завтрака, а групповую деятельность, подвижные игры, сказки и истории придется сочетать с кружковой работой, различными общелагерными мероприятиями.

“Утренний Сбор” традиционно состоит из четырех компонентов:

1. приветствие,
2. обмен информацией,
3. групповая деятельность,
4. ежедневные новости.

Приветствие – первый компонент “Утреннего Сбора”. Оно позволяет каждому ребенку почувствовать свою значимость. Все члены отряда приветствуют друг друга вежливо и уважительно, сидя в круге лицом друг к другу, обращая друг к другу по имени. Это позволяет установить дружелюбный, уважительный стиль отношений в группе. Слова приветствия каждый раз слегка изменяются, что позволяет тренировать различный языковой и речевой материал.

Приветствие может быть как вербальным, так и невербальным. Во время приветствия нужно обращаться друг к другу по имени, с уважением, вожатый приветствует первого ребенка, показывая образец, затем этот ребенок обращается к следующему, пока каждый не будет назван по имени и каждого не поприветствуют. Существует множество веселых, занимательных приветствий: можно использовать прилагательные на букву имени, пантомимические изображения, песни, считалки, вербальные и невербальные приветствия, выбор зависит от возможностей детей.

- Начинайте групповой сбор с достаточно веселой, но не буйной игры, которая не требует особой концентрации внимания, но побуждает оставаться на своем месте.

Варианты приветствий

- “Моего друга слева зовут...”, и весь отряд здоровается с тем ребенком, которого назвали.
- Каждый по очереди выходит в круг и приветствует остальных по-своему, не повторяясь, остальные повторяют каждое предложенное приветствие.
- Можно вырезать из желтой или оранжевой бумаги “солнышко” - круг и лучики, так чтобы лучики были отдельно. Расположить “солнышко” в центре, а лучики раздать детям. Каждый ребенок здоровается с тем на кого он направляет свой лучик, таким образом, видно с кем еще не поздоровались.
- Можно приветствовать друг друга, передавая какой-нибудь предмет: игрушку, цветок.
- Можно здороваться, изменяя очередность в круге: например, через одного человека в круге.
- На карточках написать имена присутствующих. Каждый выбирает себе карточку и приветствует того, чье имя на ней написано.
- Можно приветствовать “секретными” знаками – подмигнуть, моргнуть определенное количество раз. Каждый без слов приветствует так соседей, пока сигнал не обойдет всех и не вернется к первому отправителю.
- Приветствуем по алфавиту, обращаясь по именам в алфавитном порядке, если кто-то ошибся, начинаем сначала.

Приветствие задает спокойный и доброжелательный тон для следующего компонента “Утреннего Сбора” – **обмена информацией**.

Во время этого этапа дети задают вопросы, обсуждают темы, которые их интересуют, чтобы больше узнать друг о друге. Выбирается несколько детей, которые будут отвечать, а остальные либо задают вопросы, либо комментируют услышанное. Для организации этого этапа заранее были подготовлены карточки с условными значками: вопрос и восклицательный знак. Эти карточки складывались в коробочку и дети сами вынимали по одной карточке. Если доставался вопросительный знак, ребенок должен был задать вопрос, если восклицательный – нужно было прокомментировать что-либо из услышанного или высказать свое мнение. Такая практика дает детям опыт публичного выступления, позволяет научиться слушать других, относиться терпимо к чужому мнению.

- Следует установить одно или два простых правила, помогающие детям вести себя. Правила могут быть, например, такие: «Мы внимательно слушаем друг друга», «Говорим по очереди».

За этим относительно спокойным этапом следует третий компонент “Утреннего Сбора” – **групповая деятельность**.

Целью работы в группе является ее сплочение, поэтому в ней нет элемента соревновательности. Игры и упражнения помогают учиться кооперироваться в процессе совместной работы, уважать интересы и умения друг друга. Организуя групповую деятельность, важно включить в нее игры и упражнения, которые содержат: действия и движения, языковые игры и упражнения, математические игры и упражнения, естественно-научные эксперименты, а так же музыку, песни, стихотворения. Следует учитывать уровень подготовленности детей и их опыт участия в групповой деятельности.

Вариант групповой деятельности (пример для тематического дня английского языка)

- Touch blue. Ведущий произносит команду. Каждый должен дотронуться до синего цвета на своей или чьей-то одежде, до любого предмета синего цвета. Дотрагиваться можно рукой, пальцем, локтем, головой, коленкой, бровями - любой частью тела. Затем ведущий произносит другую команду, например, “Touch red”. Нужно дотронуться до красного, не теряя контакта с синим.
- “There is a free seat on my right. № 14 come and sit with me.” Всем участникам раздаются карточки с номерами. Участники садятся в круг, стул справа от ведущего свободен. Ведущий произносит свою фразу. Ребенок с номером 14 садится справа от ведущего, освобождая свое место. Игру продолжает тот ребенок, рядом с которым оказалось свободное место. Вместо номеров можно использовать лексику любой тематики, заменив карточки с цифрами на иллюстрации.
- “Paint Box.” Раздать детям карточки 3-4х цветов (e.g. green, blue, orange, red), участники садятся кругом, водящий находится в центре круга и называет цвет (e.g. green). Все участники с зелеными карточками встают и ищут себе новое место, прежнее занимать нельзя, водящий тоже занимает место, оставшийся становится водящим и продолжает игру, называя новый цвет. Если водящий произносит “rain box” – все участники встают со своих мест и должны занять другие места. Вариантом игры может быть “Fruit salad”, “Seasons”, “Months”.

- The estimate jar. Нужно угадать, сколько, например, пуговиц в прозрачном контейнере. Можно каждый раз записывать все версии на листе бумаги, а затем скрепить листы – получится «The Class Book of Estimates».
- The jump rope challenge. Раздаются скакалки, засекается время, например, 1 минута. Количество прыжков каждого ученика записывается, затем все прыжки суммируются. В течение последующих дней прыжки продолжаются, дети отслеживают свои личные результаты и результат класса.
- Represent 20. Нужно придумать, каким способом можно представить число 20. Например, $10+10$, $10*2$, $3*6+2$, $24-3-1$.
- Musical chair. Пока играет музыка, все ходят вокруг стульев, составленных кругом. Музыка останавливается, каждый должен найти место, чтобы сесть. После каждой остановки один стул убирается, пока не останется всего два стула, но дети все равно должны суметь разместиться. Вместо музыки можно использовать рифмовки.
- Simon says... игра используется для команд и инструкций, с условием, что выполняются те команды, которые начинаются словами “Simon says”.

Интересные возможности для этого этапа представляют также сказки и различные рассказы с повторяющимися компонентами, которые дети любят инсценировать.

Например, сказка “The House in the Wood”. Сначала сказка рассказывается вожатым, уже на этом этапе дети начинают исполнять роли персонажей сказки, количество которых зависит от количества участников (a fly, a bee, a spider, a mouse, a frog, hare, a cat, a cockerel, a dog, a fox, a wolf, a bear).

Очень нравятся детям “Colour dictations” and “Picture dictations”. В первом случае дети получают рисунки в черно-белом исполнении с пронумерованными участками и под диктовку закрашивают поверхности: Number 1 is green, number 2 is yellow. Во втором случае дети рисуют то, что они слышали: Nick has a big room. There is a round table in the middle of the room. There is a vase on the table. The vase is pink. A red ball is under the table.

- Но не следует увлекаться использованием времени группового сбора для того, чтобы научить детей каким-то конкретным навыкам. Это время для того, чтобы вместе спеть, поиграть, посмеяться, спланировать то, чем отдельные дети или вся группа будут сегодня заниматься, обсудить, что интересует детей, распределить обязанности на день.

В конце занятия снова возвращаемся к ежедневным новостям, чтобы подвести итоги тому, что было сделано, проверить выполненные кроссворды

и головоломки, обсудить ответы на вопрос (по результатам ответов можно нарисовать диаграмму, чтобы дети могли увидеть соотношение предпочтений в группе).

Далее кратко сообщить **ежедневные новости**, то есть план на текущий день, объявить тему дня, выбрать, а иногда назначить, персону дня, предложить задания для выполнения в течение дня. Тему дня определяем на выбор.

Например, если объявляется тема “Животные”, то в групповой деятельности используются рифмовки с названиями животных и задания изобразить животное, рисуются плакаты о животных, а в конце дня подводится итог тому, что дети сделали и узнали.

Технология “Утреннего Сбора” направлена, прежде всего, на развитие социальных умений, то есть умений взаимодействовать с другими, самостоятельно принимать решения, быть уверенным в своих силах. Применение социальных умений облегчает процесс обучения, помогает ребятам адаптироваться в различных ситуациях. Дети учатся внимательно выслушивать друг друга, терпимо относиться к чужому мнению и с готовностью высказывать собственное, уважать интересы и умения других. В результате у ребят усиливается интерес к летней детской программе и активность детей и при проведении последующих мероприятий.



Дополнительные рекомендации.

- Чтобы определить для детей пространство, где они будут сидеть во время сбора, можно прилепить к полу скотч в виде круга. Можно прилепить скотч не сплошной полосой, а отдельными частями по числу детей, и у них будет меньше поводов ссориться из-за места.

- В группах самого младшего отряда, а также в ситуациях, когда групповой сбор только вводится в ежедневную практику, лучше проводить несколько коротких групповых сборов с малыми группами детей, начиная с тех, кто проявил интерес и желание, чем один длинный сбор со всей группой. Это позволит уделить больше внимания каждому ребенку и даст возможность каждому высказаться. При таких условиях будет меньше отвлекающих моментов.

Если дети во время “Утреннего Сбора” отвлекаются или болтают друг с другом?

Чаще всего причиной того, что дети начинают отвлекаться, болтать и драться между собой, является скука. Поэтому не забывайте, что групповой сбор должен быть коротким, динамичным и интересным.

Как быть...

- Детей, которые обычно всегда задевают и отвлекают друг друга, сажайте подальше друг от друга. Если нужно, время от времени сами распределяйте места, где кто будет сидеть.
- Сосредоточьте свое внимание на тех детях, которые ведут себя хорошо. Вы можете сказать им что-то вроде: «Молодец, Сергей, ты смотришь прямо на меня. Спасибо. Так я сразу вижу, что ты внимательно слушаешь». Не обращайтесь внимания на тех, кто ведет себя плохо, пока их поведение не станет мешать остальным.
- Начинайте сбор, не дожидаясь, пока усядутся и замолчат все. Чтобы привлечь внимание детей, сначала повысьте голос, но потом, как только заметите, что часть детей утомилась и начала слушать, говорите спокойно.
- В самом начале напомните детям, что у них будет возможность высказаться сразу же, как только закончите говорить вы.
- Для привлечения внимания детей используйте невербальные средства – жесты. Например, сигналом «внимание» может стать поднятый палец. Это позволит вам лишний раз не прерывать разговор.
- Всегда старайтесь давать детям больше возможности говорить и двигаться. Добивайтесь их активного участия во время сбора.

Что такое «Доска выбора»

Один из вариантов организации самостоятельной деятельности детей — «Доска выбора». Она представляет собой набор пиктограмм, обозначающих

ту или иную зону. Вместе с воспитателем дети выбирают пиктограммы для обозначения уголков в группе, где малышам было бы интересно находиться и заниматься какой-либо деятельностью. Затем педагог выясняет возможное количество детей, которые могут одновременно посещать каждую зону. Это количество может быть отражено на «Доске выбора» с помощью кармашков. В таком случае под пиктограммой одной зоны будут находиться три кармана, под другой — пять и т. п. Общее же число кармашков соответствует количеству детей в группе. Затем воспитатель совместно с детьми (и по их желанию) изготавливает для каждого ребенка особый значок. Выбрав вид деятельности, дети помещают значки в соответствующие кармашки.

Как работать с «Доской выбора».

Перед тем, как начать работу с «Доской выбора» (обычно это бывает утром, после завтрака), дети садятся в кружок и обсуждают с воспитателем, например, такие вопросы: «Во что ты сегодня хочешь играть?»; «Какой материал тебе для этого понадобится?»; «С кем бы ты хотел этим заниматься?»

Если дети уже были знакомы с «Доской выбора» ранее, то им уже не нужны детальные обсуждения, они просто выбирают то, чем хотят заниматься. А вот в самом начале работы с «Доской выбора» воспитатель может задавать разные вопросы, которые помогут детям определить свой выбор, например: «Какой мяч тебе нужен для игры — синий или красный?»; «Ты хочешь рисовать красками или карандашами?» После беседы педагог определяет время, в течение которого ребята будут заниматься самостоятельной деятельностью (например, 30 минут), и договаривается с детьми о том, что они заканчивают игру (конструирование и т. п.) сразу после того, как прозвучит сигнал (звон колокольчика, песенка или же музыка). Для этой цели можно использовать также песочные часы.

Как оценить себя

По окончании работы дети снова собираются в кружок для анализа результатов своей деятельности, и воспитатель спрашивает: «Что ты сделал и что ты об этом думаешь?»; «У тебя был план работы. Получилось ли у тебя то, что ты задумал?»; «Доволен ли ты результатом своей работы?» Для ответа у каждого ребенка есть набор значков, с помощью которых он отвечает:

- Палец вверх — я старался, я доволен, все получилось!

- Палец вниз — я старался, но не получилось.
- Изображение солнышка — я старался, и все получилось!
- Изображение солнышка, частично закрытого тучкой — я старался, но не все получилось.
- Изображение солнышка, почти полностью закрытого тучкой — я старался, но не получилось.
- Изображение зайца — я старался, но очень торопился, и не все получилось хорошо.
- Изображение черепашки — я старался, но делал медленно, и поэтому не успел.

Опыт показал, что сначала дети оценивают себя только положительно, но постепенно их самооценка становится более адекватной. При работе с «Доской выбора», надо учитывать ряд моментов. Если, например, дитё прекратил игру раньше намеченного времени, то для этого могут быть свои причины: недостаточное количество материала, ребенок изначально сделал неправильный выбор, он не умеет планировать свою деятельность. Задача воспитателя, который наблюдает за детьми, — выяснить, чего именно не хватает ребенку и добавить это в игру, научить его правильно планировать свою деятельность.

После оценки результатов своей работы дети могут перейти играть в другую зону, поместив в ней свой значок на «Доске выбора».

Когда и для чего используется «Доска выбора»

«Доска выбора» эффективно работает только тогда, когда развивающая среда в группе будет насыщенной, а в зонах будет находиться заранее определенное количество детей. Использование «Доски выбора» помогает организовать самостоятельную деятельность детей, учитывать их интересы, учит планировать свою деятельность и правильно делать выбор, не конфликтовать, не ссориться, чувствовать себя в игре самим собой, помогает поверить в себя, чувствовать себя комфортно.

Разработка коммуникативных игр с детьми

Зная основные принципы игры, дети всегда с удовольствием и легко сочиняют свои игры по правилам и условиям, которые необходимы им в данный момент. Вожатый, создавая структуры общения, может использовать потенциал детей для создания новых игр.

При этом необходимо соблюдать некоторые условия, которые определяют результативность процесса разработки игр. Необходимо представлять, с какой целью создается игра, в каких условиях она будет разворачиваться. Для участников игры необходимо найти игровой ход, который позволил бы соединить внутреннее содержание игры с внешней привлекательностью.

Для того чтобы игра могла повлиять на формирование навыков общения, коммуникативная игра должна обладать следующими свойствами:

1. Должны быть представлены образцы, идеалы, определяющие «каким я должен стать?».
2. Должен быть представлен путь достижений такого идеала.
3. Должна быть представлена возможность осмысления «зачем мне это надо?».

В играх подобного рода активно задействуются все четыре механизма (по Б.Г. Ананьеву) развития личности: общение, деятельность, познание, рефлексия.

При этом необходимо соблюдать некоторые условия, которые определяют результативность процесса разработки игр. Необходимо представлять, с какой целью создается игра, в каких условиях она будет разворачиваться. Для участников игры необходимо найти игровой ход, который позволил бы соединить внутреннее содержание игры с внешней привлекательностью.

Уникальность игры как способа познания мира состоит в том, что в форму игры можно облечь любую тему, интересующую детей и подростков. Игра может быть направлена:

- на привитие определенных навыков;
- выявление лидеров-аутсайдеров;
- сплочение коллектива;
- решение конфликта;

- выявление кандидатур, способных справиться с тем или иным функционалом;
- сплочение мальчиков и девочек и т.д.

Поэтому стоящую задачу можно решить с помощью заданной для этих условий, этой ситуации, этих детей игры. Опыт показывает, что разработать игру можно практически для любого случая. Все зависит от того, насколько вожатый сможет организовать детей и помочь им в выборе форм, средств, приемов, содержания игры. Преимущество такого подхода состоит в том, что за счет проективной работы дети гораздо глубже изучают материал, между ними выстраиваются деловые отношения и в ходе реализации игры, занимая различные позиции в соответствии с принципом «learning by doing», дети не просто получают информацию, а осваивают знания как инструмент для дальнейшей деятельности.

Для того чтобы дети смогли разработать игру, необходим определенный уровень отношений между вожатыми и детьми. Вожатый должен задавать и демонстрировать игровой этикет, способы взаимодействия, требования к содержанию. В ходе разработки коммуникативной игры вожатый должен создать последовательно ряд ситуаций:

- мотивации или включенности;
- проблематизации;
- прорыва;
- успеха.

Чтобы успешно управлять группой разработчиков, необходимо знать состояние, в котором они пребывают. Успешное управление происходит в том случае, когда объектом управления является не индивидуум, а вся группа. Не существует наилучшего способа управления — есть способы, адекватные и неадекватные обстоятельствам.

При разработке игры необходимо учитывать следующее:

1. Уровень предъявляемых в игре заданий должен соответствовать подготовке детей. Как правило, более интересны задания не прямого информационного характера, а те, которые требуют сопричастности различных сфер деятельности или привлечения знаний из различных областей. Всегда востребованы задания практического характера.
2. Успех игры, интереса к ней участников зависит от того, насколько организаторам удастся закрутить интригу, увлекательны ли будут сюжет, завязка и развязка. Это самое трудное место в разработке игры

— сформулировать, подать ту проблему, которая позволит создать игровое пространство. Материалом для сюжета могут служить личные истории детей, факты повседневной жизни, сказки, притчи, легенды.

3. Очень важно найти точное название игре, которое будет отражать ее смысл. Возможно, это будет удачный слоган или идиома.
4. Динамике игры способствуют фальшь-объекты, фальшь-субъекты и так называемые «ловушки» — места, существующие вне законов игры, но куда любой участник может попасть.

Алгоритм разработки игры

- Группе определяется назначение игры, целевые установки, условия проведения, время суток, длительность, количество играющих, место проведения и т.д. Главное — четко представлять, на что игра должна быть направлена, какие качества личности, черты характера должны быть проявлены участниками игры.
- Группа разбивается на микрогруппы (4—5 человек), каждая из которых готовит свою идею игры: название, сюжет, игровой ход. Все предложенные варианты обсуждаются, выбирается лучший или собирается из нескольких. Этот вариант становится рабочим.
- Группа снова разбивается, но теперь уже по специализациям:
 - оформление игры (маршрутные листы, игровые деньги или жетоны, вывески и таблички, музыкальное сопровождение, атрибуты организаторов игры и т.д.);
 - разработка сценария, правил игры, игровая инструкция и инструкция по технике безопасности;
 - подбор и разработка заданий на этапах.
- Проводится инструктаж участников, имитация игры.
- Проведение игры.
- Анализ игры, рефлексия организаторов.
- Подготовка текста игры.

Для детей всегда значимы атрибуты игры, любая мелочь — карточки, жетоны, даже название команды, выполненное графически, привлекает участников игры. Поэтому чем оригинальнее, реальнее будут игровые атрибуты, тем крепче будет цементироваться игровое пространство, тем лучше игроки будут вживаться в игру. Сюда же необходимо отнести внешнее оформление — музыкальное сопровождение, световые и цветовые эффекты,

включая пиротехнические. Во избежание возникновения конфликтных ситуаций необходимо обговорить и довести до каждого игрока правила игры. Основные правила лучше всего представить в виде инструкции, которая вывешивается на видном месте или оглашается для всех играющих. В этом случае ответственность за искажение или нарушение правил ложится на самих игроков.

Включенности в игру способствует создание таких условий, которые мотивируют игроков на участие в игре, причем идеальным является случай, когда игра раскрывает свое содержание по принципу «матрешки» — каждый раз вступая в новую сферу интересов, игрок все больше и больше поддается условностям игры. Для более корректного и успешного проведения игры необходимо также наличие руководства вожатого. Дети, в силу своих психофизических особенностей, не всегда могут адекватно контролировать свое состояние, поэтому вожатый должен предполагать, на каких этапах может возникнуть сбой в игре, как своевременно локализовать очаги эмоциональной напряженности, каким образом избежать конфликта между игроком и судьей.

Очень важно обозначить игровое пространство временными и территориальными рамками: по окончании игры игровые условности не действуют, т.е. должен выполняться принцип «Здесь и сейчас игра идет, а там и потом игры не будет». Ее можно будет лишь обсуждать, как просмотренный кинофильм. Игра зависит от настроения десятков, а иногда и сотен участников. Поэтому важно так ее начать, чтобы сразу задать тон, уровень культуры, настроить игроков на выполнение задания. При этом главное в коммуникативных играх не результат, а процесс, включенность в механизм игры. Манера ведения, говорения будет зеркально восприниматься игроками. Задача ведущего — не копировать известных ведущих, как правило, телеведущих, а быть всего лишь проводником, рупором игры. При этом ведущий должен уметь решать конфликтные ситуации и избегать массовых беспорядков.

Перед началом игры необходимо проделать большую подготовительную работу: разыграть все ее этапы, проиграть игровые ситуации в кабинетных условиях. Это поможет избежать различных негативных последствий, в том числе связанных с жизнью и здоровьем детей. Обязательно проводится хронометраж с учетом времени перехода от одного этапа игры к другому. В этой имитационной работе должны участвовать все кто проводит и организует игру. Если в качестве игротехников, судей, экспертов, инструкторов выступают дети, то такая предварительная работа увеличит их уверенность в собственной компетенции.

В ходе награждения по итогам игры необходимо не просто подчеркнуть, что те или иные участники победили в игре, но и то, что навыки, полученные ими в игре, еще пригодятся и нужно совершенствовать свои умения через участие в подобных играх. Вместе с тем, для детей всегда важно, чем их награждают, поэтому приз должен быть продолжением игры, возможно — относиться к игровым атрибутам.