

# ВНЕУРОЧНАЯ ПРОГРАММА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

## Пояснительная записка

Актуальность использования игры во внеурочной деятельности школьников обусловлена рядом обстоятельств.

Первое обстоятельство — это повышение интерактивности педагогических средств, увеличение доли игровых и виртуальных тренажёров, которые позволяют воссоздавать значительное число условий решения тех или иных задач.

Второе обстоятельство связано с тем, что современному человеку нужно формировать особые условия, позволяющие сбросить напряжение, отвлечься от повседневных проблем, т. е. необходимо специально регулировать ситуации релаксации, развлечения и активного отдыха, осваивать соответствующие способы и воспроизводить их в повседневности.

Третье обстоятельство исходит из современного осознания сложности, многомерности мира. Необходимо не просто передавать это знание подрастающему поколению, а напрямую включать детей и подростков в такие практики, где разнообразие значений, игра смыслов заставят выбирать собственную позицию и роль.

Четвёртое обстоятельство — снижение роли и значения общественных объединений и, как следствие, обеднение опыта взаимодействия у нынешних школьников.

Теоретическую основу программы составили такие гуманитарные и социогуманитарные концепции, как необихевиоризм, антропология, герменевтика, гуманистическая психология, идеи групповой игровой терапии и групповой психотерапии. В русле названных подходов ярко проявляются такие аспекты педагогически целесообразного использования игры, как:

- значение имитируемых событий;
- психодраматичность игрового действия (избавление индивида от субъективных барьеров общения);
- совокупность субъективных и коллективных обстоятельств праздника (компенсация специфики будней — отсутствия яркости, необычности; нарушение повседневной нормативности, обретение возможностей для релаксации, отдыха);
- искусственное расширение произвольности;
- нравственное значение собственных поступков (обретение установок осознанного нравственного поведения).

Игровое действие может быть обозначено как своего рода *психодрама*, т. е. как некий спектакль, в котором каждый участник достаёт из своего внутреннего плана и показывает стереотипы поведения и общения с окружающими (Г. Ю. Арзамасцева, И. И. Фришман). Можно говорить о реализации на игровом материале индивидуального целостного мировидения, проигрывании своей жизненной истории (Ю. В. Тихонравов). Основываясь в объяснении поведения участника игры на транзактных схемах, разработанных Э. Берном, несложно предположить грандиозные потенциалы игры в обучении взаимодействию, в выявлении и корректировке непродуктивных стереотипов общения. Широко известен психотерапевтический эффект игры, позволяющий выплеснуть негативные эмоции, подавленные установки (К. Р. Роджерс). Конечность игры, протекание её здесь и теперь обеспечивают безопасность ребёнка, формируют опыт принятия решений; соблюдение правил игры учит участника игры контролировать собственное поведение (Г. Л. Лэндрет).

Многие исследователи соотносят особое существование человека в игре с существованием в обстановке праздника. Так же, как и праздник, игра противопоставляется однообразию повседневности, будням, в игре наличествует праздничное веселье, коллективная радость. Поэтому назначением игры можно считать снятие психического напряжения, гармонизацию эмоционально-психологического состояния человека и общества. Своё предназначение игра выполняет за счёт создания особого увлекательного мира, в котором множество участников объединяется в «пульсирующую в ритме» общность.

Участие школьника в игре даёт ему возможность осмыслить значение собственных поступков (устранение соперника

(конкурента), обман партнёра в целях выигрыша и т. д.). Любая игра позволяет осуществлять пробы нравственной позиции. Воспитательное значение несёт и отношение участника к правилам игры.

Одним из определяющих достоинств игровой деятельности школьников является освоение ими такой специфической разновидности взаимодействия, как партнёрство. Партнёры — вовсе не обязательно друзья и единомышленники, у них могут различаться интересы и возможности, между ними могут быть противоречия. Партнёрство предполагает сохранение каждым партнёром собственных особенных интересов и поиск локальных обстоятельств, когда цели могут быть сопряжены (на время, в определённом месте, при определённых условиях). Партнёрство невозможно представить без переговоров и взаимоконтроля за соблюдением договорённостей — всё это имеется в игре и может стать предметом осмысления учащимися.

Примерная внеурочная программа игровой деятельности школьников основывается на принципах природосообразности, культуросообразности, коллективности, диалогичности.

*Принцип природосообразности* предполагает, что игровая деятельность школьника согласуется с общими законами развития природы и человека, воспитывает его сообразно полу и возрасту, а также формирует у него ответственность за развитие самого себя.

Возрастосообразность — одна из важнейших конкретизаций принципа природосообразности. На каждом возрастном этапе перед человеком встаёт ряд специфических задач, от решения которых зависит его личностное развитие. Это естественно-культурные (достижение определённого уровня биологического созревания, физического и сексуального развития), социально-культурные (познавательные, морально-нравственные, ценностно-смысловые), социально-психологические (становление самосознания личности, её самоопределение в жизни) задачи.

*Принцип культуросообразности* предполагает, что игра школьников основывается на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с ценностями и нормами тех или иных национальных культур, специфическими особенностями, присущими традициям тех или иных регионов, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Трактовка *принципа коллективности* применительно к игровой деятельности предполагает, что детская игра, как правило, осуществляется в детско-взрослых общностях и даёт юному человеку опыт жизни в обществе, опыт взаимодействия с окружающими людьми.

*Принцип диалогичности* предполагает, что духовно-ценностная ориентация детей и их развитие осуществляются в процессе такого игрового взаимодействия педагога и учащихся, содержанием которого является обмен ценностями (ценностями, выработанными историей культуры конкретного общества; ценностями, свойственными субъектам образования как представителям различных поколений и субкультур; индивидуальными ценностями конкретных субъектов образования), а также совместное продуцирование ценностей.

Диалогичность воспитания не предполагает равенства между педагогом и школьником. Это обусловлено возрастными различиями, неодинаковостью жизненного опыта, асимметричностью социальных ролей. Но диалогичность требует не столько равенства, сколько искренности и взаимных понимания, признания и принятия.

Программа предусматривает следующие виды игр:

- интеллектуально-познавательная;
- подвижная;
- настольная;
- игра-драматизация;
- ситуативная игра-упражнение;
- игра на кооперацию;
- комплексная игра на местности;
- комплексная игра-приключение.

Охарактеризуем их.

*Интеллектуально-познавательная игра* предусматривает соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми особенностями интеллектуально-познавательной игры являются наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, и игрового сюжета, игровой интриги (С. П. Афанасьев). Полная структура интеллектуально-познавательной игры включает ведущего (группы ведущих), соревнующихся (участников игры или команды), эксперта (экспертную группу), зрителей. В зависимости от сюжета игры

ведущие, соревнующиеся, эксперты и зрители могут называться по-разному, но их функции в игровом взаимодействии сильно изменяться не будут. Интеллектуально-познавательные игры чаще всего проходят как представления, т. е. организация пространства в них предполагает ярко выраженный центр внимания (сцена, трибуна, спортивная площадка и т. п.), характер действий участников определяется наличием выступающих и зрителей (даже если в ходе действия происходит обмен этими функциями).

В основе *подвижной игры* лежат двигательные действия участников с предметами или без них. Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий участников игры. Подвижные игры обычно характеризуются образностью, даже символичностью действий, физической мобилизацией участников, раскрепощённостью, непринуждённостью поведения участников игры, зависимостью успеха от избирательности участника игры в способах решения игровой задачи и физической подготовленности, динамичностью игровой ситуации, распределением среди участников игровых ролей (зависящих от сюжета игры и ориентированных на выполнение определённых функций в игровом взаимодействии). Воспитательная функция подвижных игр связана с развитием таких физических качеств, как быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость и т. д.

*Настольная игра* предполагает использование статичного игрового поля (игровой доски), которое находится на столе или специальной платформе. Настольные игры предусматривают применение специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры и т. д.

*Игра-драматизация* строится вокруг определённого сюжета и предусматривает его разыгрывание (драматизацию). В отличие от театральной постановки сюжет такой игры является лишь канвой, её участники активно импровизируют, кроме того, игра-драматизация может происходить при отсутствии зрителей как таковых, либо зрителями могут быть время от времени все участники игры. Наиболее важная часть игры-драматизации это сюжет, который заимствуют из литературного произведения, либо учащиеся сами придумывают по аналогии с сюжетом книги, фильма, мультфильма и т. д. Следующей важной составляющей игры-драматизации

являются роли и образы персонажей. Для конструктивности игры необходимо до её начала обсудить образ героя, его ценности, внутренние правила поведения, изначальные отношения с другими персонажами. Импровизация участников игры-драматизации связана с отношениями между героями разыгрываемой истории. В ходе игры-драматизации учащиеся выполняют обязанности участника игры (актёра), ведущего (режиссёра) и все вместе — сценариста. При использовании игры-драматизации в варианте со зрителями участники игры выполняют обязанности декораторов, костюмеров и т. д.

Участники игры самостоятельно создают образы при помощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимы, изменяют голос). В игре-драматизации можно использовать театральную атрибутику. Важным педагогическим эффектом игры-драматизации является развитие рефлексии — в ходе игровых действий участник, импровизируя, проговаривает переживания своего персонажа в слух.

Особой разновидностью игры-драматизации являются игра с использованием игрушек (как правило, кукол или фигурок). В настоящее время фигурки стали распространёнными игрушками и для мальчиков (фигурки персонажей мультфильмов, кинофильмов для детей). Например, выход на экраны фильмов эпопеи «Пираты Карибского моря» запустил индустрию производства фигурок, в которые играют мальчики во всех странах. Для проведения игр-драматизаций с куклами используется ширма или специальный столик по принципу рождественского вертепа. Весьма перспективным вариантом фигурок для игры-драматизации могут служить фигурки, сделанные учащимися из глины.

*Ситуативная игра-упражнение* представляет собой взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с чётко обозначенной проблемой. Ситуативные игры подразделяются на несколько типов:

- игра, в которой задаётся ситуация, участник игры должен мысленно достроить образ участника ситуации и изобразить его действия (вербально или невербально);
- игра, в которой задаётся ситуация, несколько участников игры должны достроить образы участников событий (написать текст), совместно изобразить действия участников ситуации;

- игра, в которой задаётся ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план (состоящий только из мизансцен, без точных реплик), распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается.

Происходит моделирование ситуации, в рамках которой ученик пытается понять психологию персонажа, привносит личностный момент, создаёт оживление в классе и часто бурную дискуссию, участник игры порой выдвигает совершенно нестандартные, неожиданные и спорные аргументы. Если ученик испытывает затруднения при ответе, необходимо ему помочь, но сделать это деликатно. Не следует обрывать ученика, если он, войдя в образ, станет говорить что-то не то. В этом случае после завершения его выступления нужно предложить классу обсудить сказанное и объяснить ошибки. Целесообразная длительность ситуативной игры 3—5 мин. Для ситуативных игр третьего типа (театральная импровизация) обязательна длительная подготовка. По завершении ситуативной игры происходит обмен мнениями и оценками игры. Окончательный итог следует подвести педагогу.

Ситуативно-ролевая игра как форма организации совместной деятельности — это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий участников игры, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации. Ситуативно-ролевая игра характеризуется тем, что все участники деятельности делятся на участников игры и организаторов, чаще называемых мастерами игры, функция зрителей для данного типа игры не предусмотрена.

У ролевой игры есть замечательная возможность — стимулировать активность участников за счёт:

- переживания азарта, приключений, эмоциональной напряжённости, соперничества, успеха и поражения, собственной востребованности, престижности игрового статуса, занимательности мысленного и практического решения игровых задач;
- снижения тревожности и опасений за возможный неуспех во взаимодействии, возможности построения положительного образа «я» в собственном сознании, предоставления

возможностей быть принятым, одобренным взрослыми или сверстниками;

- вероятности проявить свои сильные стороны, индивидуальные способности, самостоятельность, получить удовольствие от процесса и результата игрового взаимодействия.

Достижение школьником успеха в ролевой игре во многом зависит от сознательности его участия (анализ и рефлексия собственного поведения), что открывает возможности педагогического стимулирования самопознания и самосовершенствования школьников.

Нельзя не отметить ряд рисков и ограничений использования ситуативно-ролевых игр в сфере образования:

- процесс и результат ролевой игры создают возможности для анализа и рефлексии школьником собственного поведения, в то же время без специально организованных моментов познания и самопознания этот потенциал не реализуется;
- интенсивность процесса ролевой игры обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, но именно это обстоятельство может препятствовать включению школьников в анализ и рефлексию собственной игры;
- происходит формирование социальной компетентности в ходе ролевой игры, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта;
- достижение успеха в ролевой игре обусловлено скольжением на грани правил, поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушению структуры игровых отношений.

Существует несколько видов ситуативно-ролевой игры: малая игра (МИГ), большая ролевая игра (БРИГ), игра-эпопея.

В МИГе традиционно участвует от 12 до 30 человек. Игра проходит 3—6 ч. Другое название этого вида игр — «кабинетки», поскольку игровое взаимодействие организовывается в каком-либо помещении. Особенностью является то, что каждый участник игры занят в малой ролевой игре индивидуально. Исходя из ролевого предписания, он устанавливает с другими участниками игры различные отношения — от сотрудничества до конфронтации. Модель игрового ролевого



взаимодействия предстаёт в виде нескольких игровых конфликтов, называемых завязками. Каждый изначально является участником одного или нескольких конфликтов, имеет определённые ролевым предписанием задачи и игровые средства. Иными словами, перед участием в игре каждый учащийся получает описание своей роли, называемое «индивидуальная вводная». Участнику предлагается определённый разработчиком игры игровой образ (игровое имя, возраст, профессия, основные события жизни и т. д.), игровые задачи (собственные интересы в игровых конфликтах), игровые средства, с помощью которых можно решить задачи. Модель игрового взаимодействия предусматривает несколько вариантов развития и завершения игровых событий.

Особо выделяется военизированная игра на местности, называемая «Рейнджерка» (американская внучка «Зарницы»). Оптимальное количество участников — 50—70 человек. Время проведения — 3—7 ч. Данный вид игр предполагает групповое участие. В основе «Рейнджерки» обычно лежит простая фабула. Это может быть двусторонний конфликт, например между разбойниками Робина Гуда и войсками шерифа Ноттингемского. Второй вариант игры — организация соревнования, например обнаружение и захват важного объекта десантными отрядами нескольких государств. Третий вариант — это сочетание двух первых вариантов игры. Основными игровыми средствами в данном случае являются игровое оружие, а также особый вид условных воздействий на игрока, называемый «магия». «Рейнджерка» может содержать моменты, предполагающие применение туристических и спортивных навыков: полоса препятствий, верёвочный курс, ориентирование на местности, переправа через реку и т. д. Классический вариант проведения данной формы игры предполагает ознакомление участников с правилами игры, общей легендой и индивидуальными вводными, непосредственно само игровое ролевое взаимодействие, обмен впечатлениями после игры. Ситуативно-ролевая игра может проводиться как отдельное мероприятие или выстраиваться серией игр.

*Игра на кооперацию* предполагает, что при реализации игровой задачи участники игры вынуждены согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие. Игры на кооперацию могут

включать распределение функций между участниками игры (организатор, специалист-эксперт, исполнитель отдельной операции). Данная разновидность игры включает разработку участниками планирования совместных действий. Для усиления мотивации игра на кооперацию строится как соревнование нескольких команд, решающих аналогичную задачу. Например, игра «Живой покер», в которой используются игральные карты: 4 туза, 4 короля, 4 дамы, 4 валета. Правила игры таковы: каждый участник игры получает игральную карту определённого достоинства и кооперируется с другими игроками, образуя группу. Игральные карты участников созданной группы должны соответствовать покерной комбинации («Треугольник» — три карты одного достоинства, «Каре» — четыре карты одного достоинства, «Два плюс два» — две карты одного достоинства и две — другого, «Два плюс три» — три карты одного достоинства, а две — другого). Возможны следующие варианты проведения игры:

- все участники создают комбинации, названные ведущим;
- игрокам запрещается прямо называть масть и достоинство своей карты;
- ведущий определяет иерархию комбинаций, побеждает группа, которая собрала самое сложное сочетание;
- запрещается пользоваться словами, общаться разрешается жестами и т. д.

*Комплексная игра на местности* организуется во время похода или прогулки на свежем воздухе и предполагает в ходе разыгрывания военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т. д.) ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. В игре на местности участники игры делятся на две, реже три и более команд (по 6—10 человек), между которыми и происходит соревнование. Для победы в комплексной игре на местности от участников требуются прикладные умения (пользоваться картой, компасом, планом местности, разбираться в знаках, ползать по-пластунски, подкрадываться, лазать по деревьям, сигнализировать флажками и т. п.). Успех команды зависит и от выбранной тактики.

Проведение комплексных игр на местности выдвигает требования к участку (площадке), который должен обеспечивать безопасность участников игры и соответствовать уровню их

физической подготовке. Обязательным элементом подготовки комплексной игры на местности является проработка правил игры и действий в случае экстремальных обстоятельств. Лучшими сюжетами для таких игр будут приключенческие сюжеты из кинофильмов, недавно увиденных учащимися.

*Комплексная игра-приключение* отличается тем, что участник воспринимает все происходящее в игре как из ряда вон выходящее, инобытийное, резко отличающееся от привычного течения жизни. Приключение для человека — это субъективно иная реальность, в которой он дезориентирован, не знает, чего ожидать; постепенно он выстраивает для себя новое приключенческое существование. Например, маленьким приключением может стать ночная прогулка или поездка в неизвестное место. Как пишет о приключении О. В. Миновская, «неопределённость ситуации, неочевидность верного решения заставляют подходить к ситуации творчески, принимать нестандартные решения, быть готовым в любой момент изменить свою тактику действий».

Комплексная игра-приключение может предполагать игру-путешествие, но с участием множества костюмированных персонажей, роли которых будут исполнять малоизвестные для учащихся люди, старшеклассники или родители (использование костюмов, масок, грима обеспечит малоизвестность сказочных героев). Площадкой для проведения комплексной игры-приключения может стать школа в выходной день, помещение учреждения образования или культуры, парк и т. д.

Подготовка и проведение игры-приключения предполагают:

1. Создание педагогом интриги по поводу предстоящего приключения. Главная задача состоит в том, чтобы вызвать у школьников интерес, ожидание чего-то необыкновенного, нового, таинственного. Важен настрой будущих участников, их желание активно действовать, пробовать свои силы, искать нестандартные пути решения задач в ситуации неопределённости.

2. Инструктирование по технике безопасности. Основная задача педагога состоит в том, чтобы участники освоили все необходимые знания и доступные им способы обеспечения собственной безопасности и безопасности окружающих. Приключение предполагает большую или меньшую долю

допустимого риска и трудностей. Участнику предстоит действовать самостоятельно, а это значит, что от него самого зависит безопасность его и окружающих. Следовательно, педагог должен отработать с участником все необходимые правила и технику, быть уверенным в адекватности его действий. В ином случае педагогу следует использовать другое средство воспитания либо постоянно находиться рядом с участником и обеспечивать его безопасность.

3. Определение формата участия школьника. Во-первых, важно прояснить ожидания и желания участника относительно предстоящей ситуации и себя самого, определить, к чему он готов и к чему не готов, какой опыт и переживания стремится приобрести. Во-вторых, обозначается длительность приключения, его место и время, условия предстоящей ситуации, возможные варианты. В-третьих, оговаривается возможность выхода из приключенческой ситуации, если учащийся будет не готов продолжить своё участие по тем или иным причинам.

4. Обеспечение подготовки участников. В зависимости от особенностей приключения подготовка может быть технической, предполагать освоение необходимых знаний и навыков, обеспечивать эмоциональный настрой и т. д. Если планируется приключение, где каждый действует сам по себе, то особое внимание надо уделить индивидуальным особенностям и запросам каждого. Если в приключение отправляется команда участников, то будут преобладать групповые формы подготовки, возможна проектная работа. Тогда уже команда прогнозирует, какие трудности могут возникнуть у группы и каждого её представителя, а затем намечает пути преодоления этих трудностей.

5. Организация самого приключения. Как и любое воспитательное событие, приключение предполагает полноценную реализацию всех задуманных коллизий и в то же время требует от педагога импровизации, творчества, использования своей интуиции. Особо следует отметить необходимость яркого начала как развития той самой интриги, с которой всё началось. А по завершении приключенческой ситуации педагогам необходимо обеспечить триумфальный финал, в котором участник может почувствовать себя победителем, преодолевшим все трудности. Безусловно, в ходе приключения учащийся может переживать моменты растерянности, слабости, не

оправдать своих же ожиданий. Тогда финал потребует от организаторов особой интуиции и такта, чтобы в восприятии воспитанников ситуация имела позитивное завершение.

6. Организация отдыха участников игры и обмена впечатлениями. Эмоциональная напряжённость приключенческой ситуации нередко приводит к усталости участников, особенно если приключение отличается длительностью и сложностью. Высокая эмоциональность общения не позволит перейти к следующему шагу — осмыслению опыта, поэтому необходимо организовать отдых учащихся и обмен впечатлениями.

7. Организация осмысления участниками игры полученного опыта. Здесь важно организовать рефлекссию как самой ситуации взаимодействия ученика с окружающим миром, так и произошедших изменений (в представлениях о мире и себе, в умениях и навыках, в отношениях и т. д.). Приключение должно быть ярким и значимым событием для учащегося, но самоценным (приключение ради приключения). Следовательно, приключение должно быть сконструировано так, чтобы создать пространство для самопознания и экспериментирования школьников, а не для развлечения и необоснованного риска.

## Тематическое планирование

### Начальная школа

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
<i>Первый год занятий</i>		
1	Первая встреча с игрой	2
2	Интеллектуально-познавательные игры (викторины)	6
3	Подвижные игры	8
4	Настольные игры	8
5	Игры-драматизации	6

№ п/п	Темы занятий	Коли- чество часов
6	Ситуативные игры-упражнения	4
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
<b><i>Второй год занятий</i></b>		
1	Встреча с игрой	2
2	Интеллектуально-познавательные игры	6
3	Подвижные игры	6
4	Настольные игры	6
5	Игры-драматизации	6
6	Ситуативные игры-упражнения	6
7	Игры на кооперацию	6
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
<b><i>Третий год занятий</i></b>		
1	Новая встреча с игрой	2
2	Интеллектуально-познавательные игры	10
3	Подвижные игры	10
4	Настольные игры	10
5	Игры-драматизации	10
6	Ситуативные игры-упражнения	6
7	Комплексные игры на местности	10
8	Комплексная игра-приключение	10
	<b>Итого</b>	<b>68</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>136</b>

# Содержание деятельности

## *Первый год занятий*

**Первая встреча с игрой.** Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра и дети. Игра и взрослые. Многообразие игр.

**Интеллектуально-познавательные игры (викторины).** Интеллектуально-познавательная игра — соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

**Подвижные игры.** Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: ведущий, судья, организатор.

**Настольные игры.** Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игра в шашки — классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

**Игры-драматизации.** Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

**Ситуативные игры-упражнения.** Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнёра, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

## *Второй год занятий*

**Встреча с игрой.** Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил игры. Цена выигрыша. Опасности игры.

**Интеллектуально-познавательные игры.** Правила интеллектуально-познавательных игр. Правила подготовки к познавательной игре. Типы вопросов в интеллектуально-познавательных играх. Викторины на знание правил поведения в общественных местах (в театре, кинотеатре, музее, парке, магазине).

**Подвижные игры.** Игры народов России (лапта). Народные подвижные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки). Народные подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением. Игры народов разных стран. Подвижные игры с малым (теннисным) мячом.

**Настольные игры.** Противостояние игроков в настольных играх. Классическая настольная игра шахматы, правила игры в шахматы. Мир современных шахмат. Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании. Удовольствие от игры.

**Игры-драматизации.** Игровой конфликт и конфликт в игре. Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки. Сюжеты игр «Приём гостей у себя дома», «В больнице», «В магазине», «Экстремальная ситуация». Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия.

**Ситуативные игры-упражнения.** Парное взаимодействие в игре. Упражнение в отказе на предложение (отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание, отказ-конфликт). Поведение в конфликтной ситуации.

**Игры на кооперацию.** Игровое взаимодействие в группе, кооперация, сотрудничество, соревнование, взаимопомощь в игре. Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей. Межгрупповое взаимодействие в игре. Осознание индивидуальных особенностей участия в кооперации.

### *Третий год занятий*

**Новая встреча с игрой.** Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьёзное отношение к игре и игровое отношение к жизни.

**Интеллектуально-познавательные игры.** Вопросы на эрудицию и сообразительность. Тактика выигрыша в интеллектуально-познавательных играх. Формулировка вопроса в познавательных играх. Корректные и некорректные вопросы. Правила формулировки вопросов.

**Подвижные игры.** Сложные подвижные — полуспортивные игры-соревнования. Развитие реактивности, резкости, быстроты, скоростной выносливости. Подвижные игры для развития



ловкости. Подвижные игры на развитие силы. Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор моментов для отдыха.

**Настольные игры.** Игровые действия в настольных играх (бросание кубика, передвижение фигур (фишек), выкладывание карт). Везение и невезение в игре. Игра в кости, нарды.

**Игры-драматизации.** Игровые диалоги-импровизации. Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Проблемная ситуация. Игра как способ изучения проблемы. Задачи участников ситуации, позиция участника, вариативность позиций. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия. Игра как способ самопознания.

**Ситуативные игры-упражнения.** Групповое взаимодействие в игре. Выбор союзников, договор с партнёром, конкуренция.

**Комплексные игры на местности.** Игровое соревнование двух групп. Ограничение игровой территории. Площадки игры. Правила игры, рекомендации игрокам. Техника безопасности в игре на местности.

**Комплексная игра-приключение.** Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
<b><i>Второй год занятий</i></b>		
1	Открытие игры. Продолжение	2
2	Игры-квесты	8
3	Компьютерные игры	8
4	Ситуативно-ролевые игры (павильонные)	8
5	Ситуативно-ролевые игры (полигонные)	8
	<b>Итого</b>	<b>34</b>
<b><i>Третий год занятий</i></b>		
1	Новое открытие игры	2
2	Интеллектуально-познавательные игры	10
3	Игры-квесты	12
4	Сетевые игры-стратегии	10
5	Ситуативно-ролевые игры (павильонные)	10
6	Ситуативно-ролевые игры (полигонные)	24
	<b>Итого</b>	<b>68</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>136</b>

## Содержание деятельности

### *Первый год занятий*

**Открытие игры.** Человек и игра. Процесс участия в игре. Игровые задачи и решение игровых задач. Игровая роль и правила игры: предписания и ограничения.

**Интеллектуально-познавательные игры.** Разнообразие правил интеллектуально-познавательных игр. Подготовка к участию в интеллектуально-познавательных играх. Познавательные игры по различным областям знаний.

**Настольные игры.** Разнообразие игровых полей, правил и механизмов в настольных играх. Виды настольных игр: гонки, битвы за пространство, преследование, замещение. Тематические игры («Монополия»). Планирование индивидуального успеха в настольной игре.

**Ситуативно-ролевые игры (павильонные).** Сущность (соревнование в решении коммуникативных задач), правила ролевой игры. Игровая задача в ролевой игре (контакт, влияние на собеседника, переговоры, инструктаж, интервью). Упражнение в решении игровых задач. Индивидуальный успех в ролевой игре. Игровые роли в ролевой игре. Типология ролей или типология игроков? Самопознание участника ролевой игры: самоидентификация с типом игроков, уточнение индивидуального варианта решения коммуникативных задач.

**Ситуативно-ролевые игры (полигонные).** Сущность и правила полигонной игры. Жизнь в палаточном лагере. Индивидуальная безопасность участия в полигонной игре. Командная полигонная игра. Использование игрового оружия. Игровое фехтование. Игровой костюм, изготовление игрового костюма.

## *Второй год занятий*

**Открытие игры. Продолжение.** Человек как участник игры. Индивидуальные ресурсы игрового успеха, индивидуальные барьеры в решении игровых задач. Моральные рамки в достижении победы в игре.

**Игры-квесты.** Сущность игры-квесты («Бродилки»). Виртуальный и реальный игровой квест. Движение по маршруту для выполнения поручения. Главная цель и второстепенные задания. Использование артефактов. Подсказки в квестах.

**Компьютерные игры.** Индивидуальный план игры. Игры-симуляции. Компьютерные игры-стратегии. Пошаговые стратегии и игры в реальном времени. Компьютерные игры-квесты.

**Ситуативно-ролевые игры (павильонные).** Общее и особенное в решении игровых задач в ролевой игре. Оформление

индивидуальных возможностей и ограничений в решении коммуникативных задач. Использование индивидуальных возможностей и компенсации ограничений в игровой коммуникации. Программирование самосовершенствования в коммуникативной сфере. Реализация собственной программы самосовершенствования в ролевых играх.

**Ситуативно-ролевые игры (полигонные).** Индивидуальная безопасность участия в полигонной игре. Работа в игровой команде. Руководство деятельностью игровой группы и подчинение. Игровое фехтование. Соревнование в игровом фехтовании. Игровой мир. Вживание в игровой мир. Игровой костюм и вживание в игровой мир.

### *Третий год занятий*

**Новое открытие игры.** Игра как область отдыха и самосовершенствования человека. Человек играющий. Индивидуальная культура игры человека и игровые культуры.

**Интеллектуально-познавательные игры.** Разработка вопросов для интеллектуально-познавательной игры. Разработка идеи, схемы (правил) и антуража игры. Подготовка игроков к интеллектуально-познавательной игре. Проведение игры.

**Игры-квесты.** Подсказки и головоломки. Категории подсказок. Использование подсказок в игре-квесте.

**Сетевые игры-стратегии.** Глобальные стратегии. Роль экономики в играх-стратегиях. Компьютерные ролевые игры. Саморегулирование расходования индивидуального бюджета времени на компьютерные игры. Игровая зависимость.

**Ситуативно-ролевые игры (павильонные).** Индивидуальные особенности общения и мир человеческих профессий. Подбор области профессиональной самореализации в соответствии с индивидуальными особенностями общения. Общение: притворство и естественность. Манипуляция и блокирование манипуляции. Тактические коммуникативные задачи и стратегические жизненные ориентиры.

**Ситуативно-ролевые игры (полигонные).** Индивидуальная безопасность участия в полигонной игре. Командная полигонная игра. Работа в игровой команде. Руководство деятельностью игровой группы. Игровое фехтование. Соревнование в игровом фехтовании. Игровая экономика в полигонной игре.

## Ожидаемые результаты реализации программы

Воспитательные результаты игровой деятельности школьников распределяются по трём уровням.

**1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):** приобретение школьником знаний о правилах ведения социальной коммуникации; о принятых в обществе нормах отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм; о правилах конструктивной групповой работы; о способах организации взаимодействия людей и общностей; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

**2. Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):** развитие ценностных отношений школьника к другому человеку как таковому (гуманность), как Другому (альтруизм), как Иному (толерантность); стремления к свободному, открытому общению в позиционных общностях.

**3. Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия):** приобретение школьником опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; опыта управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; опыта позиционного самоопределения в открытой общественной среде; опыта волонтерской (добровольческой) деятельности.

## Рекомендации по организации совместной работы образовательного учреждения, семьи и социума в рамках программы

Для полноценной реализации внеурочной программы игровой деятельности школьников необходима организация социального партнёрства образовательного учреждения, семьи, общественных и государственных институтов.

*Социальное партнёрство* — тип социального взаимодействия, ориентирующий участников на равноправное сотрудничество, поиск согласия и достижение консенсуса, оптимизацию отношений.

Для проникновения в сущность социального партнёрства важно понимание, что партнёры вовсе не обязательно друзья и единомышленники, у них могут различаться интересы и возможности, между ними могут быть противоречия. Главное для партнёрства — это осознание, что без другого, без реализации его интереса свой собственный интерес не реализовать. Партнёры всегда взаимообусловлены.

Партнёры — это не компаньоны, но и не конкуренты. Социальное партнёрство как тип взаимодействия занимает срединное положение между *социальным союзом (содружеством)*, предполагающим общность ценностей социальных субъектов (а у партнёров могут быть несовпадающие ценности), обязательное суммирование их ресурсов (а партнёры могут и не объединять ресурсы), и *социальной конфронтацией* — противоборством субъектов.

В основе социального партнёрства лежат принципы:

- добровольности;
- взаимовыгодности и взаимодополняемости;
- открытости участников партнёрства по отношению друг к другу в той степени, которую они считают допустимой для себя и при этом сохраняющей партнёрство;
- согласования интересов на основе переговоров и компромисса;
- закрепления отношений в нормативно-правовых и договорных актах;
- взаимной ответственности и обязательности выполнения субъектами достигнутых договорённостей;
- взаимопомощи (а при необходимости — взаимозащиты) участников партнёрства в отношениях с иными субъектами за его пределами.

Система партнёрства различных социальных субъектов в сфере воспитания должна включать следующие компоненты:

- субъекты социального партнёрства;
- цель социального партнёрства, которая может рассматриваться как формирование системы добровольных

и равноправных взаимоотношений и взаимоподдержки субъектов, приводящих к повышению их воспитательного потенциала;

- задачи, которые решаются партнёрами;
- принципы социального партнёрства (см. выше), которые рассматриваются как условие существования партнёрских отношений;
- деятельностное содержание социального партнёрства (соуправление воспитательным процессом; обмен ресурсами и кооперация ресурсов в сфере воспитания — интеллектуальных, кадровых, информационных, финансовых, материально-технических и др.; предоставление услуг партнёру — консультативных, информационных, технических и др.; разработка и осуществление совместных социальных, образовательных, культурных проектов, отдельных дел и акций, направленных на решение воспитательных задач; взаимообучение в сфере воспитательной деятельности; общественно-государственная экспертиза воспитательного процесса);
- организационные формы социального партнёрства (советы, комиссии, временные творческие коллективы, проектные группы, клубы и т. д.);
- механизм социального партнёрства (совокупность методов и технологий, в частности технология переговорного процесса, технология социального проектирования, метод гуманитарной экспертизы, метод рефлексивного управления и др., обеспечивающие развитие партнёрских отношений).

Запуск социального партнёрства нескольких субъектов, обладающих позитивным воспитательным потенциалом, может быть осуществлён, к примеру, следующим образом:

**Шаг 1.** Проведение инициатором партнёрства предварительных консультаций с потенциальными участниками и создание переговорной площадки, удобной для всех заинтересованных сторон.

**Шаг 2.** Выявление на переговорной площадке оснований партнёрства, т. е. взаимных интересов, потребностей, ресурсов сторон, а также ограничений и рисков партнёрства.

**Шаг 3.** Выявление в процессе переговоров тех направлений деятельности в сфере воспитания, на которых партнёры готовы сосредоточить свои усилия.

Шаг 4. Определение наиболее приемлемых для участников организационных форм социального партнёрства.

Шаг 5. Формирование нормативно-правовой базы социального партнёрства, обязательная фиксация в договорной форме целей, задач, принципов, критериев и показателей эффективности совместной работы.

Шаг 6. Формирование управляющей системы социального партнёрства.

Шаг 7. Разработка правил и процедур экспертизы эффективности социального партнёрства.

Шаг 8. Разработка и старт реализации программ, планов, проектов партнёрского взаимодействия.

Шаг 9. Текущий анализ и коррекция партнёрской деятельности.

Конфигурации социального партнёрства могут быть самыми разнообразными: двусубъектными, трёхсубъектными, многосубъектными. Главное, чтобы результаты и эффекты партнёрской деятельности превосходили результаты и эффекты, которых субъекты достигают самостоятельно, вне сотрудничества с другими.

Ключевым фактором успешности социального партнёрства в сфере реализации образовательных программ является взаимодействие школы и семьи. Именно от отношения семьи во многом зависит, насколько полноценной и продуктивной будет внеурочная деятельность школьника.

Однако современные семьи настолько разнообразны и самобытны (независимы или почти независимы от внешних регламентаций и ограничений), что невозможно говорить о каком-то универсальном рецепте вовлечения семьи в партнёрство со школой (в том числе во внеучебной сфере). Даже среди семей с позитивным воспитательным потенциалом наблюдаются заметные различия, которые необходимо учитывать.

Итак, *семьи с доминантой религиозных ценностей (христианских, мусульманских, иудейских, буддийских и др.)*. Высшей ценностью в таких семьях признана вера в Бога. Ценности культуры, общественной и частной жизни рассматриваются сквозь призму того, насколько они приближают или удаляют человека от высшей ценности. Семьи этого типа довольно осторожны и избирательны в своих контактах с другими социальными субъектами, особенно религиозно



индифферентными. Однако, если контрагенты вызывают у религиозно ориентированной семьи доверие, она может стать как просто надёжным партнёром, так и ценным посредником в отношениях с близкой ей религиозной общиной (организацией).

*Семьи с доминантой светско-гуманистических ценностей.* Высшая ценность в этих семьях — ценность Человека как существа, не нуждающегося во внешнем оправдании, творца культуры и субъекта истории. В детях воспитывается доброе, заботливое отношение к другим людям, гуманность и альтруизм, устремлённость к свободе и знанию, труду и творчеству. Такие семьи максимально открыты к взаимодействию с просоциальными общественными субъектами, способны выступать инициаторами партнёрства в сфере воспитания, безусловно поддерживать позитивные и противостоять негативным тенденциям в развитии социальных контактов по вопросам воспитания.

*Семьи с доминантой прагматических (широко практицистских) ценностей* во главу угла ставят ценности делового успеха, профессионального и карьерного роста, материального благополучия и финансовой независимости. При этом детям прививается уважительное отношение к чужому успеху и достижениям, чувство здоровой конкуренции. Впрочем, не обходится без некоторой доли недоверия, скепсиса в отношении людей, которые идут по жизни иными путями. Прагматически ориентированные семьи в меньшей степени, чем светско-гуманистические, но всё-таки тоже открыты к конструктивному социальному взаимодействию в сфере воспитания. Их интересует в первую очередь та польза, которую оно может принести семье. Впрочем, им не чужды и интересы контрагентов. Семьи, относящиеся к данному типу, придают межсубъектным отношениям деловой, целесообразный и взаимобязывающий характер.

*Семьи с доминантой утилитарных (узко практицистских) ценностей.* Интересы и ценности таких семей замкнуты на самих себе, на воспроизводстве сложившегося образа жизни. Идеал жизнедеятельности членов таких семей — делать то, что полезно и привычно для семьи, руководствуясь при этом не высшими ценностями и рациональными соображениями, а рассудком и здравым смыслом. Члены семьи живут своим мирком, доморощенными нормами, правилами, образцами,

которые, впрочем, не противоречат социально одобряемым. Такие семьи не видят особой необходимости во взаимодействии с другими социальными субъектами по вопросам воспитания. Присущая им заикленность на собственных, домоощенных нормах, правилах, образцах затрудняет их участие в договорных отношениях. Конечно, их можно втянуть в эти отношения, но они предпочтут быть не партнёрами, а наблюдателями, сочувствующими другим, но не разделяющими с ними ответственность.

*Семьи с доминантой гедонистических ценностей.* Получение удовольствия от жизни, необременительная работа (учёба), весёлый и разнообразный досуг, бытовой комфорт — вот то, что прежде всего ценится в таких семьях. При всех этих устремлениях они «разумно эгоистичны» — не желают зла другим, не используют их как средство для достижения собственных целей, потребление удовольствий и благ не носит здесь стяжательского характера. Гедонистически ориентированные семьи могут быть благосклонны, снисходительны к взаимодействию с другими социальными субъектами в сфере воспитания, но при этом постараются избежать какой-либо ответственности. Однако, в отличие от предыдущего типа семей, эти семьи можно увлечь идеей и практикой воспитательного партнёрства, в том числе в вопросах организации спорта, оздоровления, спортивного досуга детей, создания комфортной среды, положительного эмоционального микроклимата и т. п.

## Список литературы

*Аникеева Н. П.* Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. — М., 1987.

*Афанасьев С. П.* Весёлые конкурсы для больших и маленьких / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин. — М., 2004.

*Афанасьев С. П.* День рождения: как поздравить именинника. Как выбрать подарок. Во что поиграть за столом. Гадания в день рождения / С. П. Афанасьев, Л. Груздева. — М., 2001.

*Афанасьев С. П.* Чем занять детей в пришкольном лагере, или Сто отрядных дел / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин. — Кострома, 1998.

*Афанасьев С. П.* Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. — Кострома, 2001.

*Жуков М. Н.* Подвижные игры: учеб. для студентов пед. вузов / М. Н. Жуков. — М., 2000.

*Колчеев Ю. В.* Театрализованные игры в школе / Ю. В. Колчеев, Н. М. Колчеева. — М., 2000.

*Куприянов Б. В.* Организация и методика проведения игр с подростками / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. — М., 2004.

*Куприянов Б. В.* Ролевая игра в загородном лагере: методика проведения игровой тематической смены / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. — М., 2010.

*Лангин В. О.* Загадки и парадоксы шашечной игры / В. О. Лангин. — СПб., 2000.

*Сивачёва А. Н.* Физкультура — это радость!: спортивные игры с нестандартным оборудованием / А. Н. Сивачёва. — СПб., 2001.

*Шмаков С. А.* Дети на отдыхе: прикладная энциклопедия: учителю, воспитателю, вожатому / С. А. Шмаков. — М., 2001.

*Шмаков С. А.* Игры в слова и со словами / С. А. Шмаков. — М., 2000.

*Шмаков С. А.* Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. — М., 1993.

Я иду на урок в начальную школу. Внеклассная работа: олимпиады и интеллектуальные игры: кн. для учителя / Ред.-сост. М. А. Козлова. — М., 2000.

*Эбнет Д.* Поиски клада в затерянном городе: поиски клада в уютном городе: головоломки и ролевые игры / Текст Д. Эбнет; ил. Э. Бейкер; пер. с англ. А. Н. Можяева. — М., 1998.

*Ласкер Э.* Учебник шахматной игры: пер. с нем. / Э. Ласкер. — М., 2001.

## ИГРА-ДРАМАТИЗАЦИЯ ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

### Ролевая игра «Выборы»

Подготовка к игре «Выборы» включает прежде всего деление класса на три группы сторонников трёх кандидатов в мэры Цветочного города (Знайка, Незнайка, Пончик). В каждой группе необходимо выбрать исполнителей ролей (кандидат, два доверенных лица, три журналиста, сторонники). В период подготовки следует прочитать и обсудить с учащимися книгу Н. Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей», затем целесообразно организовать работу в группах, где учащиеся формируют образ своего кандидата в мэры Цветочного города. В процедуре формирования образа кандидата учащиеся могут составить следующую таблицу качеств кандидата:

№ п/п	Положительные качества кандидата	Отрицательная сторона качеств
1	...	...
2	...	...
	Отрицательные качества кандидата	Положительная сторона качеств
1	...	...
2	...	...

Заполняя таблицу, школьники увидят относительность интерпретаций фактов, что и составляет предмет предстоящей игры.

Далее группы готовят выступление кандидата в мэры (3—5 мин) и представление кандидата (5—7 мин, возможны варианты с использованием видеоклипов, мультимедиапрезентаций с фотографиями). В выступлении кандидат должен предложить способы решения таких проблем Цветочного города, как недостаток мест, где можно утолить жажду, сложности переправы через Огурцовую реку и отсутствие в городе водопровода.

## *Памятка кандидатам для составления предвыборной речи*

*Первое.* Привлечь внимание публики. Способы привлечения и сохранения внимания публики:

- юмор (помогает хорошо настроить аудиторию по отношению к себе);
- рассказанная история (люди с удовольствием их слушают);
- яркий пример (важные пункты выступления связывать с конкретными образами);
- вопрос (проблематизация мотивирует публику);
- статистические данные (подробности, интересная статистика возбуждают интерес слушателей).

*Второе.* Основная часть речи должна содержать не более 3—4 основных мыслей. Необходимо стремиться к простоте и избегать сложных, трудно воспринимаемых словесных конструкций. Если вы переходите от одной важной мысли к другой, кратко повторяйте основную мысль сказанной части, соотнесите тему речи с нуждами присутствующих, объясните, как ваши идеи соотносятся с уже знакомыми, приведите примеры. Можно также привлекать внимание, изменяя тон голоса, используя жесты и мимику.

*Третье.* Как только вы закончили излагать основные пункты вашей речи, приступайте к заключению (примерно 10 % от общей продолжительности выступления). Можно кратко повторить основные мысли выступления, основные аргументы, произнести девиз. Заканчивайте на позитивной ноте. Последние слова должны быть запоминающимися и произноситься с энтузиазмом. Речь можно завершить вопросом.

После написания речи и прочтения её в своей группе следует приступать к созданию и подготовке презентации. Важно помочь школьникам подобрать музыку, визуальный ряд и помочь в монтаже кадров, если презентация будет происходить на экране.

Журналисты формулируют провокационные вопросы кандидатам-соперникам, а доверенные лица и кандидат готовятся к ответам на вопросы. Для изучения кандидатов-соперников следует составить таблицу, аналогичную той, которая была составлена для своего кандидата. Для этого надо использовать краткие информационные справки.

*Знайка* — коротышка, старший среди других коротышек, живущих в Цветочном городе. Знайка весьма умный, так как читает много книг и очень любознателен. Кроме того, он бывает осторожен с выводами, но иногда и спонтанен. Может ввязаться в драку, может среди ночи принять решение и, не откладывая, уехать ранним утром по делам. Знайка носит строгий костюм и очки. Он имеет большой авторитет среди коротышек. Знайка, не предупредив, вызывает в Солнечный город Винтика и Шпунтика, и те безоговорочно подчиняются. Его признают в учёных кругах Солнечного города. Оппонент Знайки — профессор Звёздочкин, который впоследствии мирится с ним, и они становятся друзьями.

*Незнайка* — представитель племени маленьких человечков — коротышек, член Клуба весёлых человечков, известный прежде всего как литературный персонаж трилогии Николая Носова, посвящённой его приключениям. Незнайка — коротышка среднего роста с большой головой и маленьким носом. Он носит широкополую голубую шляпу (типа сомбреро), канареечные брюки, оранжевую рубашку и зелёный галстук. Любит яркие цвета. Основными чертами Незнайки являются хвастливость, невежество, смелость и сообразительность.

*Пончик* — толстенький, немного прижимистый, немного жадный, но в целом добрый и отзывчивый коротышка. Пончик очень любит поесть, особенно булочки и пирожки. Любит также тащить к себе в комнату всякие вещи (а вдруг пригодится!). Пончик совершил вместе с Незнайкой полёт на Луну. На Луне (вернее, в подлунном мире) он попытался развернуть собственный бизнес, реализуя свои личностные особенности и известное ему земное ноу-хау, но был разорён местными лунными олигархами.

За два дня до игры производят торжественный обмен конвертами с провокационными вопросами. Для формулировки провокационных вопросов к конкурентам можно использовать следующий сюжет.

В один прекрасный момент малыш Знайка (антипод Незнайки), живший в том же доме, что и Незнайка, сделал воздушный шар и полетел на нём путешествовать всем домом, в котором жили 16 малышей, включая Незнайку и Знайку.

После непродолжительного путешествия на воздушном шаре в связи с техническими трудностями (остыл воздух в оболочке

шара) Знайка принял решение покинуть шар, выпрыгнув с парашютом. Незнайке повезло, так как, будучи найденным первым, он попал в дом к Синеглазке и Снежинке, остальные же малыши попали в больницу, которую строгий врач Медунца фактически использовала в качестве места заключения для малышей. Благодаря удачному стечению обстоятельств, умелому манипулированию и политической апатии большинства малышей Незнайке удалось полностью узурпировать власть над ними. Малышам он представился как герой, придумавший и сконструировавший воздушный шар, поэт, художник, музыкант и т. д., обучивший всех остальных малышей их ремёслам и умениям. Остальные малыши поддерживали эту ложь.

Примерные провокационные вопросы:

1. Можно ли доверять Незнайке после того, как он обманул жителей Солнечного города?
2. Как можно голосовать за Знайку, если он покинул своих спутников, путешествующих на воздушном шаре?

Итак, назначается день выборов. Педагог начинает разгрызать ситуацию словами: «Внимание! Наши микрофоны и телекамеры установлены в пресс-клубе Цветочного города. Сегодня здесь мы познакомимся с кандидатами в мэры города и их программами, выслушаем провокационные вопросы и посмотрим, как наши кандидаты и их доверенные лица ответят на них. Голосование будет проходить в три тура: первый тур после презентации, второй — после предвыборной речи кандидатов, третий — после того, как наши кандидаты и их помощники ответят на вопросы».

Приведём несколько методических рекомендаций. В зависимости от подготовленности учащихся можно провести дебаты (кандидаты вступают друг с другом в спор). Процедуру голосования нужно организовать анонимно. Для простоты подсчёта и поддержки игровой интриги вводится правило: «Запрещается голосовать за своего кандидата». Можно поместить бюллетени для голосования буквой (сторонникам Знайки буквой «З», Незнайки — «Н» и т. д.), чтобы избиратели не нарушали правило. Объяснение правил голосования лучше осуществлять в ходе самой игры, чтобы предупредить возможность сговора кандидатов.