

## **Приложение 2. Игра-проект «По волнам творчества»**

В рамках летней смены «Курс на взлёт! Учимся, играя» был подготовлен и реализован игровой проект, посвящённый изучению и приобщению детей к игровой деятельности. Направленность отряда, реализующего проект – художественно-эстетическая, возраст ребят 7-9 лет.

Главной темой лагеря была игра. Педагоги и ребята играли в любую свободную минуту. Игра помогает познакомиться, узнать друг про друга, найти новых друзей.

На протяжении смены ребята играли в разные игры – подвижные, настольные и дидактические. Из такой деятельности родился проект «По волнам творчества», в который были заключены настольные и дидактические игры. Младшие школьники смогли самостоятельно представить игры другим отрядам.

Перед воспитателями встал важный вопрос: «Какой игровой проект создать, чтобы и младшие школьники справились, и старшим отрядам было интересно». Хорошей формой стали настольные игры и игры на ассоциации.

**Цель:** развитие личностного потенциала воспитанников отряда с помощью проведения игр.

### **Задачи:**

1. Найти игры единой морской тематики, которые по силам провести младшим школьникам.
2. Обсудить с ребятами, какие игры они хотели бы провести.
3. Собрать игры.
4. Найти костюмы в морской тематике.
5. Создать карточки на каждую станцию, собрать материал и договориться о проведении игр (см. Приложение 2).
6. Описание проекта, полученных результатов.

### **Планируемые результаты:**

1. Проведение проекта.
2. Развитие у младших школьников коммуникабельности, умения планировать и организовывать проект, выступать перед другими школьниками.
3. Развитие взаимоуважения и дружбы в отряде.
4. Развитие умения соблюдать дисциплину и правила проведения проекта.
5. Описание проекта, представление результатов.

### **Материалы:**

1. Настольные игры: «Морской бой», «Остров мечты», «Пиратский шторм», пластиковая бутылка, карандаши и бумага.

2. Столы, стулья.

3. Секундомер.

4. Колокольчик (предмет для звукового сигнала).

5. Тематические костюмы.

6. Карточки с названиями станций.

**Форма проведения:** вертушка.

**Подготовка к проекту.** Для реализации данного проекта дети прошли мастер-класс по речевому искусству у педагога-организатора. Внутри отряда провели игры, отработав все этапы хода игры. Отработали диалоги, обязательные фразы: приветствие, представление, чёткое и последовательное объяснение правил игры, объявление победителей и задания для проигравших, прощание. Друг для друга смоделировали и отработали на практике спорные ситуации, которые могли бы возникнуть во время игры, и сообща находили выходы из этих ситуаций.

### **Ход проекта**

Игра-проект проходила в морской тематике в исполнении воспитанников отряда «Алые паруса». Девизом отряда было «Творчество, искусство, красота – в добрый путь, Алые паруса». Тема моря была выдержана отрядом на протяжении всей лагерной смены.

В самом проекте участникам нужно было пройти морской путь в поисках знаний. Каждая станция имела своё название и отличной от других станций содержание. Все станции проводили сами дети. Воспитатели и вожатый координировали работу и чутко наблюдали за воспитанниками. На станциях были следующие игры:

1. «Порт Артур» – проводили воспитанники, настольная игра «Морской бой».

2. «Бухта Ярославны» – проводили воспитанники, настольная игра «Остров мечты».

3. «Братский остров» – проводили воспитанники, настольная игра «Пиратский шторм».

4. «Тайна Василисы» – проводили воспитанники, игры на ассоциации с предметом.

5. «Крокодил» – известная всем игра на ассоциации, проводили воспитанники.

Ведущие-дети, разделившись на небольшие группы по 1-2 человека, занимают место за игровыми столами с выбранной игрой. Участники-дети занимают места за игровыми столами по 4-5 человека. Игры на ассоциации проводились стоя. После приветственного слова и озвучивания правил проведения мероприятия (правила вертушки) по сигналу «Хранителя времени» начинается игра.

Участники проводят за игрой 7 минут. За это время ведущие приветствуют и знакомятся с участниками; объясняют правила игры; проводят один «игровой тур»; объявляют и поздравляют победителя/выражают сочувствие и выдают задание для проигравших; прощаются с участниками за своим столом. После «условного сигнала» участники-дети переходят за следующий стол. Смена происходит до тех пор, пока каждая команда участников-детей не поиграет во все представленные игры.

В конце игрового проекта ведущие-дети благодарят всех участников и получают оценку проведённого мероприятия от участников-детей.

### **Приложение 1. Описание и правила игр**

Игра «Морской бой». Игрок в Морской бой размещает свои корабли на одном поле. Их место должно быть угадано противником. На втором поле он отмечает вражеские корабли, в которые он будет стрелять. Объекты обстрела должны быть расположены на доске вертикально или горизонтально и не могут соприкасаться друг с другом.

Игра «Остров мечты» – приключенческая игра-бродилка, в состав входят карта, игральные фишки и кубик.

Игра «Карибский шторм». Участники делятся на две команды, каждой команде выдается одинаковое количество фигурок. Первый игрок делает ход – ставит одну фигурку на одну сторону палубы, и палуба начинает опасно покачиваться. Далее игроки из разных команд по очереди ставят по одной фигурке. Если хотя бы одна фигурка упала, игра прекращается. Выигрывает та команда, которая поставила свою фигуру перед упавшей.

Игра на ассоциации – правила простые. Ребёнок показывает предмет, а остальные должны придумать к нему как можно больше ассоциаций.

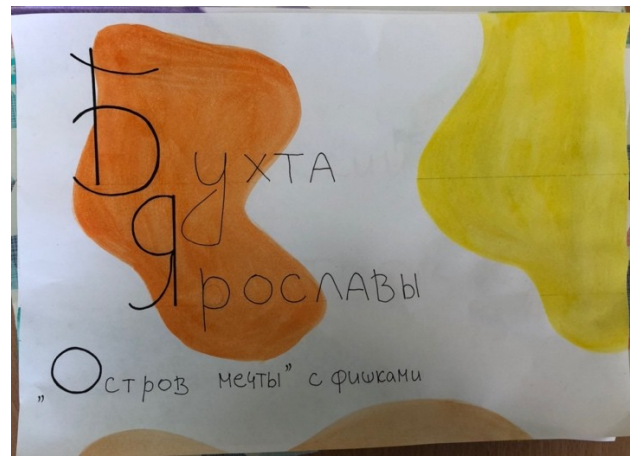
Игра «Крокодил» – один из участников выбирает слово в случайном порядке и пытается изобразить то, что написано на листке. Другие участники игры должны отгадать загаданное слово. Изображающий может использовать только мимику, движения и жесты. Изображающий говорить и отвечать на вопросы не может.

### **Приложение 2. Карточки на станции**

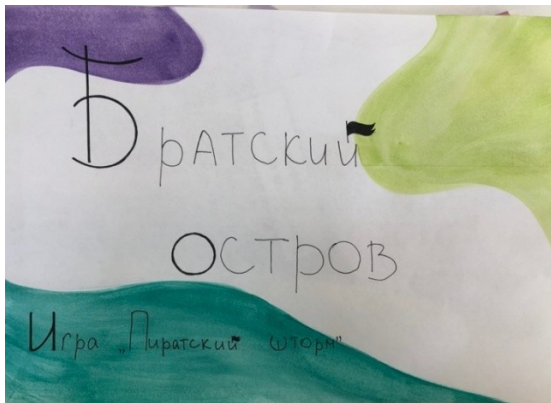
Порт  
Артур



Духта  
Ярославы  
"Остров мечты" с фишками



Братский  
остров  
Игра "Пиратский штурм"



Тайчик  
Василисы  
Центр ассоциации



Крокодил

