

ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ ИГРОМАСТЕРА

Источник: Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2008

Аннотация: Во множестве работ с разных позиций раскрывается философская и психологическая сущность игры, методика организации и проведения игр. Вместе с тем, «территория игры» до сих пор имеет многочисленные «белые пятна». Одним из самых больших остаётся вопрос формирования мастерства организатора игр не как технолога (отсюда известное название профессии «игротехник»), а прежде всего как гармонизатора духовного и гуманистического потенциала игроков, как создателя позитивного эмоционального фона, как оптимизатора игрового пространства и творческих сил участников игрового процесса. Специалиста-организатора такого уровня игры автор книги называет словом «игромастер» и раскрытию его секретов посвящает эту книгу.

Об искусстве игры и мастерстве её организации

Николай ШУТЬ

ВОЛШЕБНЫЕ КЛЮЧИ ИГРОМАСТЕРА

об искусстве игры и мастерстве её организации

Предисловие

Вступление

1. ЧЕЛОВЕК И ИГРА

Что такое игра и что такое играть

Для чего играют люди

Структура игры

Игра и её реквизит

Выигрыш в игре

2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Игротехник или мастер игры?

Внешние признаки профессионализма игромастера

Компоненты игрового пространства

Возможные мотивы включения игроков в игру

Встреча с аудиторией

Формы размещения участников игры

Оперативные зоны игромастера

3. ОРГАНИЗАТОР ИГРЫ НА ПУТИ К МАСТЕРСТВУ

Актуальные способности игромастера

Семь этапов овладения мастерством игры

Принципы организации игры

ПЯТЬ «ВОЛШЕБНЫХ КЛЮЧИКОВ»

Руководство вниманием игровой аудитории

Способы общей активизации аудитории

Качества, которые блокируют деятельность игромастера

Некоторые нестандартные ситуации и способы их преодоления

4. А ТЕПЕРЬ ИГРА!

Песни-игры

Послесловие

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сколько готовиться к проведению игры? День? Месяц? Год? Один мудрец после удачно прочитанной лекции на подобный вопрос ответил: «Всю жизнь и последние два дня». Думаю, это правильно и для игры, и для настоящего игромастера. Сколько бы не учился – все равно недостаточно. Но мы попробуем научиться искусству ведения игры намного быстрее. Потому что времени действительно недостаёт. Игровая культура человека и особенно ребёнка находится в неудовлетворительном состоянии. По свидетельствам многих специалистов, игра (прежде всего, коммуникативная, социальная) быстро исчезает из жизни. А «освобождённые от игры территории» заполняются одиночеством, праздностью, тоской, безразличием, жадностью к обладанию, бездумным, а временами и жестоким досугом.

Игре нужны рыцари. Игра ожидает рыцарей. Ведь должен, в конце-концов, кто-то «позаботиться о том, чтоб до самой смерти человек сохранил в себе силы ребёнка» (таков один из принципов греческого воспитания).

Вы готовы?!

Ваш выход!

ВСТУПЛЕНИЕ

«Давайте поиграем!». Нет в мире человека, который не произносил бы эту фразу хотя бы несколько раз в жизни. И нет человека, который десятки раз не приобщался бы к игре. Человек играл даже тогда, когда не знал, что это игра. Игра выступает перед нами ценностным общечеловеческим феноменом, который абсолютно познать невозможно, но стремиться к этому необходимо. Потому что именно так можно познать истинную сущность человека.

Бесспорная ценность игры настаивает на ценностном отношении к ней.

Человечеством наработано достаточно научно-практических трудов и материалов, где с разных позиций раскрывается философская и психологическая сущность игры, методика организации и проведения игр. Фундаментально исследованы компенсирующие жизненные и духовные силы и развлекательный потенциал игры. Особенно детально изучена детская игра в дошкольном возрасте.

Вместе с тем, «территория игры» до сих пор покрыта многочисленными белыми пятнами. А наибольшее белое пятно – вопрос формирования мастерства организатора игр не как технолога (отсюда название профессии «игротехник»), а, прежде всего, как гармонизатора духовных и гуманистических потенциалов игроков, как создателя позитивного эмоционального фона, как оптимизатора игрового пространства, как прямого и латерального стимулятора творческих сил участников игрового процесса.

Специалиста-организатора такого уровня игры мы и называем «игромастер».

Негативным фактором на пути к «раскрашиванию» этого «белого пятна» является то, что ни одно из учебных заведений соответствующего направления и уровня не готовит специалистов из организации и моделированию игр, полагаясь на «самопрорастание» и самовоспитание специалистов, более пригодных к такому роду деятельности. Организуют игры, а часто и учат их организации далеко не всегда самые компетентные и самые подготовленные для этого люди. Чаще всего это

делают экстраверты с лидерскими задатками и определённым опытом организаторской или досуговой работы. Но и у этих специалистов нет возможности усовершенствовать свои знания и мастерство в соответствующих учебных заведениях.

Проблема в том, что общество до сих пор не может разрубить гордиев узел: игра – серьёзное дело или развлечение?

Из-за присущей игре развлекательности её советуют отнести скорее к сфере культуры, чем к сфере образования.

В сфере культуры готовят специалистов по «режиссуре массовых праздников», «артистов камерного жанра», «артистов эстрады». В основе компетентности таких специалистов лежит актёрская игра, в которой доминирует установка на привлечение внимания к себе как исполнителю или интерпретатору действий исполнителя, того, кто предлагает зрителям образы, смыслы того, *кто выступает*. Смотрите, анализируйте, сочувствуйте, сомневайтесь, радуйтесь.

Всё это прекрасно. Но при таком подходе мы учимся быть скорее наблюдателями жизни, а не теми, кто интеллектуально и эстетично смотрит, *но практически не действует*, не тренирует собственные творческие силы. Игра актёрская и игра детей, школьников, взрослых – это, несмотря на единую природу, слишком далёкие деятельности. Извинимся перед представителями драматического искусства, но самый прекрасный актёр и хороший организатор игры – это далеко не одно и то же.

В педагогических вузах вовсе не готовят компетентных специалистов по организации игры или разработке игровых технологий обучения, отводя игре более чем скромное место в теории и методике воспитания. Официальной педагогикой, несмотря на все декларации, игра завуалировано отчуждается, как носитель развлекательности, которая противопоставляется серьёзному учебному труду. Серьёзность не любит играть (может, боится проиграть?), она «изучает» игру.

Хотя определённые позитивные подвижки в этом направлении уже чувствуются, и оттепель неминуема. Игра неустанно торит новые пути в детский сад и школу.

Итак, в реальности перед нами положение, описанное в народной пословице: «У двух нянек дитя без глаза». Вместе с тем, игра «выросла», перестала быть локальной проблемой психологии, педагогики, эстетики, она требует полноценного изучения её гуманитарных возможностей с широким воплощением их в различных сферах человеческой деятельности. Ей мало старой концепции: *«Игра является синтетическим видом деятельности».*

Даже самый поверхностный взгляд на игру и её возможности показывает: *каждая игра является педагогической* или при определённых обстоятельствах может становиться такой.

Педагогичность игры характеризуется, прежде всего, *выходом игроков на поступки, на взаимодействие, на активное реальное культурное общение* в самом широком понимании этого слова! А значит – на *новый уровень самосознания, знаний, творчества*.

Такой уровень и качество работы требует и соответствующие подготовленных специалистов. Разве упомянутые выше театральные или филармонические профессии адекватны профессии настоящего игромастера? Обычно, нет. ***Настоящий игромастер – прежде всего педагог, который заботится об успешности каждого игрока, о развитии его игровой культуры как основы жизнетворчества, и при этом несёт ответственность за собственные действия.*** И научить педагога эффективной организации игры – само по себе дело сугубо педагогическое.

Ведь он представляется нам не столько владельцем и носителем банка адаптированных, готовых к употреблению игр или игровых форм, сколько проектировщиком роста духовных сил личностей и особенных позитивных, стимулирующих взаимоотношений. Такого можно назвать «менеджером игры». И за ним будущее игры.

Преградой на пути воспитания педагогов-игромастеров, подготовки их к эффективной организации педагогически целесообразной игры является нехватка специальной литературы. Откроем ряд сборников с играми. Что мы видим? Перечень более или менее корректно описанных игр. Как правило, подчёркнута цель игроков, указан путь к ней. А цель игромастера? Какова его мера ответственности за процесс? Что нужно ему сделать и кем быть, чтобы эта игра была воспринята ценностно, чтобы запомнилась участникам игрового процесса навсегда, чтобы в неё хотелось играть ещё и ещё раз даже без него? Если не искать ответа на эти вопросы, то легко превратиться в манипулятора кукловода или робота-вещуна алгоритмов.

Желают ли люди быть «куклами» в чьей-то игре? А вы бы хотели? Для многих игроков это просто унижительно, оскорбительно. Для других (игротехников) такое акцентирование авторитарных возможностей приводит к деформации гуманных параметров личности. *Но именно игра могла бы приучать к нормам гуманистических отношений.*

Перечислим ряд трудностей в разработке профессиональной литературы для игромастера:

- – сложности с описанием состояний и процессов, которые нужно чувствовать, в которых нужно импровизировать и проявлять постоянное творчество;

- – неадаптированность актёрских, ораторских методик и технологий организации аудитории и игрового пространства для педагогов детского сада и школы, как потенциальных организаторов игровых процессов и пользователей игровыми формами;
- – сокрытие мастерами игры «профессиональных секретов» по причинам возможного снижения их конкурентоспособности.

Наша работа призвана отчасти утолить жажду в области подготовки эффективного организатора различных разновидностей игр в спектре от учебных до культурно-развлекательных.

В первом разделе раскрыта сущность игры как вида деятельности, зависимость игр от онтогенеза и генезиса личности, рассмотрены особенности игры как коммуникативного акта.

Во втором рассмотрен вопрос организации игрового пространства – то, что нужно организовать к моменту начала игры.

Третий раздел посвящён вопросам приобретения технологического мастерства: преодоление предубеждений, искусство овладения аудиторией, оптимальное управление процессом. Отдельно рассматриваются блокирующие игромастера качества, такие как неуверенность, скованность, закомплексованность, волнение. В разделе предлагаются многочисленные советы из менеджмента игры.

В четвёртом разделе предложен репертуар песен-игр.

Эта книжка, мы надеемся, послужит первыми ступеньками к мастерству ведения игры, по которым растущий человек будет подниматься на протяжении всей жизни.

Мы признаём, что наш скромный труд не претендует на всеобъемлющее освещение бесконечного круга вопросов, связанных с организацией и проведением игры.

Но есть надежда, что он привлечёт внимание специалистов, истинных ценителей «её величества игры», не оставит читателей безразличными к проблемам создания в детском садике, школе, заведении культуры «солнечного тока» интереса, увлечённости, настоящей заинтересованности собой, людьми, окружающим миром. К созданию того искреннего возвышенного тепла, ощущения радости и «состояния победителя», на доброжелательном фоне которых и можно строить по-настоящему творческую личность.

С уважением, автор

1. ЧЕЛОВЕК И ИГРА

Культура человека возникла как игра

и разворачивается в игре.

Й.Хейзинга

Что такое игра и что такое играть?

Игру возвеличивают и презирают. Игру считают ценностью и не уважают как настоящую ценность. Игрой увлекаются и стесняются своего увлечения. Её боятся и ей доверяют как самому безопасному явлению, смело окунаясь в её полноводные, целебные потоки. Игру тщательно исследуют и не замечают. Её считают могучим средством наследования общественного опыта в воспитании человека, эффективной «мастерской общения» и ничтожно мало специально изучают её, ограничиваясь частными исследованиями, переписанными друг с друга репертуарными сборниками с определёнными методическими советами «как играть», в надежде на то, что потребители этих материалов умеют играть, что они, обычно, имеют эффективного организатора игрового процесса.

А между тем игра, появившись однажды в онтогенезе живых организмов как ответная реакция, как само условие жизни, уже никогда не потеряется в процессе эволюции. Множество игровых элементов, которые вкраплены в эту жизнь, переплелись с ней настолько, что временами тяжело провести грань между игрой и борьбой за существование. Все организмы постоянно ведут свою вечную игру в природе за жизнь, возобновляя себя, видоизменяя и совершенствуя, добывая новые качества, функции, возможности, компоненты. Разнообразие и многокрасочность элементов природы является самым убедительным доказательством этого бесконечного динамического процесса.

Термин Чарльза Дарвина «борьба за существование» может быть определён как бесконечная игра живого во имя выживания, во имя бытия.

Для человека игра вышла за пределы непосредственно биологического значения, став не только и не столько активной игрой за биологическое выживание, сколько условием воплощения всех форм её деятельности. Первобытная биологическая игра постепенно наполнилась истинно человеческим – социальным, культурологическим и философским содержанием.

На сегодняшний день игра окончательно и бесповоротно доказывает свою значимость как ценностный вид деятельности. Игра признана таким уникальным феноменом человеческой культуры, который сопровождает человека на протяжении всей жизни. Игра и жизнь образовали своеобразный континуум (от лат. continuum – непрерывное). Игра

оказывается питанием, двигателем и пульсом жизни, её истоком и вершиной.

Человек начинается с любовных игр, когда молодые учатся любить друг друга. В их игровых проявлениях любви, нежности, заботливости о другом выражаются ожидания, предвидения и моделирование семейного счастья, в них проектируются и крепнут взаимоотношения. Если молодая пара ориентирована на гуманные правила и отношения, на такой «человеческий» выигрыш, она получит достойный приз – семейное счастье. Новорождённый ребёнок также выигрывает, он обречён быть в выигрыше, ведь его любят и эта любовь передана по наследству. А любовь есть животворная игра наивысших духовных сил.

Факт рождения именно этого ребёнка является чудесной игрой-лотереей природы. Ведь ни один мощнейший современный компьютер с его сверхвозможностями не может предусмотреть появление на белый свет именно этого ребёнка.

Человек подходит к концу жизни, сопоставляя свою жизнь с идеальной, проигрывая в воображении варианты свиданий с «раем небесным», с душами отлетевших в другие миры достойных людей. Готовясь к моменту перехода из одного состояния в другое, люди экономят деньги «на смерть», закупают места на кладбище. Некоторые даже проводят репетиции похорон с пением специальных песен. У наших прадедов был обычай изготавливать по своим меркам гроб и «приучать» себя к нему (в нём спали!), доверяясь мечтам о тайном и вечно счастливой будущности. Свидетельством таких «игр со смертью», с параллельными мирами, служат египетские пирамиды, древние курганы, маски идолов, мысли, приметы. Игра всегда была и будет посредником между небытием и действительностью, человеческим и божественным, серо-обыденным и радужно-праздничным.

В остальные периоды жизни игра проникает практически во все сферы деятельности человека, отражаясь в каждом их фрагменте. «Жизнь – театр, а люди в нём – актёры» (В.Шекспир). Почти во всех профессиях если не в прямом виде, то в виде разновидностей практикумов, тренингов, деловых игр, творческого отношения к делу человек имеет дело с игрой. Попробуйте представить себе хотя бы некоторые профессиональные сферы без «её величества игры»: военное дело, наука, юриспруденция, бизнес, менеджмент, политика, журналистика, дизайн, спорт, искусство... Что-то вышло?

Постепенно игра проникла и образовала основу более узких, специфических областей реализации человеческого «Я»: спорт, творчество, искусство, досуг, эротика. Став постоянным атрибутом, «волшебной палочкой» человека, игра помогает ему проявить себя в жизни как игроку-экспериментатору.

Игра выступает смыслом жизнотворчества человека. Рекомбинация элементов жизненного опыта, моделирование новых теорий, событий,

ситуаций, предвидений, поиск новых смыслов, ориентиров, целей и построение алгоритмов их достижения есть не что иное как игра.

Игра признана двигателем творчества. Играя собственными интеллектуальными, деятельностно-практическими, эмоционально-чувственными силами, человек выводит себя и общество вообще на качественно новый уровень. Вне игры творческого воображения и мышления, никакое творчество не имеет смысла. Черты творческой личности приобретаются, закрепляются и испытываются в игре.

Вообще, что такое игра? Дефиниций игры существует огромное количество. Они не являются универсальными и исчерпывающими. Часто пользуются таким определением: *«Игра есть форма деятельности в условных ситуациях, которая направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий»* (Психология. Словарь. 1990). Можно было бы согласиться с этим, но тогда человек предстаёт ограниченным лишь опытом предыдущих поколений, без учёта возможностей творческого роста. А каждая игра является творческой, потому что приводит к новому состоянию, результату, качеству.

Популярна дефиниция Д.Элькониной: *«Игра – деятельность, в которой формируется и совершенствуется самоуправление поведением»*. Это является верным для представителей дошкольного возраста, но этого нельзя сказать о других возрастных группах общества. Более обобщающим выглядит такое определение: *«Игра – искусственно сконструированная модель социального поведения со строго определёнными правилами и чётко очерченными временными и пространственными границами»*. Ребёнок в игре и ориентируется в ситуации, и осуществляет адекватный выбор способов её разрешения.

Иногда пользуются и парадоксальным определением: *«Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой замкнут не в результатах, а в самом процессе»* (Советский энциклопедический словарь). Хочется возразить, что как только у игры появляется цель (а игры без цели не бывает), она уже направлена на конкретный продукт, на прохождение *проксимальным* (лат. *proximus* – максимально приближенный к центру) путём к цели, но всегда с возможностью творчества, с правом выбора собственного пути из ряда возможных.

Даже без полного достижения цели такая деятельность не будет выглядеть непродуктивной. Ведь ребёнок приведёт себя к новому уровню ловкости, новой умелости, приобретёт новый уровень готовности для старта в будущее.

Игра является особенным деятельно-эмоциональным полем, в котором при определённой общей регламентации (установление цели, введение некоторых правил, алгоритм процессов) **сохраняется возможность моделирования индивидуального пути прохождения к цели,** к системе сочленения определённых элементов

опыта, к системе отношений в игровом общении. При этом происходит стимулирование творческого самораскрытия субъектов игрового процесса и гармонизация взаимоотношений членов группы. Игра воспитывает, учит, развивает, адаптирует, стимулирует, поощряет, мотивирует.

Принимая мнения метафизики об универсальности игры, разделяя гуманитарные размышления относительно игровой природы человека, учитывая умозаключения психологов относительно выдающейся роли игры в психологическом и социальном формировании ребёнка – взгляд на игру с позиции проблемы подготовки настоящего игромастера настраивает на принятие семиотической (греч. «связанной со знаком») теории игры, по которой **игра является моделированием действительности и обозначением определённого фрагмента её**. Под такую широкую трактовку подпадает и самоуправление поведением, и воссоздание, наследование и приумножение общественного опыта, и формирование и обобщение творческих компетенций личности и т.п.

«Моделировать» означает «лепить» что-то по выбранному оригиналу или образу, то есть «формировать» (создавать внешний вид) нечто реальное средствами условного, с целью исследовать сложные явления, процессы, объекты, связи.

Моделировать фрагменты жизни возможно через моделирование игры, связав реальные взаимоотношения, игровую идею, игровые роли, действия, предметы и выигрыш (цена достижения цели).

Многое на земле, включая и нас, людей, имеет собственное имя – истинную собственность и ценность. Утверждают, что в имени сконцентрирована и определённым образом направлена энергия – модель существования и движения. «Как корабль назовёшь, так он и поплывёт». Так издавна говорили люди.

Задумайтесь, уважаемые читатели, а что кроется в модели нашего «общественного имени»? Почему нас называют **«человек»**, **«люди»**? Что означает «род людской», «жить по-человечески»? Нет ли в них такой модели-вектора, который направляет нас по пути жизнотворчества и самореализации?

Происхождение этих слов прекрасно объясняет и природу нашу и сущность нашего существования на земле. Латинское слово «ludus» переводится как «игра», «игрок», «игрушка», «шутка», «развлечение», «школа. Вот каких плодов ждёт от нас, людей, макрокосм! Нам первоисточниками заповедано быть активными, гибкими, готовыми к действию, воодушевлёнными, радостными. Такими, которые умеют познавать, учиться, общаться и духовно расти. Жить по правилам, воодушевляться высокой целью, отдаваться процессу её достижения, радоваться победе и выигрышу, не отталкивать тех, кто оказывается вторым и третьим. Мы с вами – «homo ludens». Играющий человек!

Сопоставьте это с известными вербальными формулами: «играть роль», «разыграть, как по нотам», «играть главную скрипку». Очевидно, что замкнутое существительное стремится раскрыться через глагол, воспроизвестись в форме процесса. А ещё говорят: «игра разума», «игра мускулами», «игра понятий», «втянуть в игру», «оказаться вне игры», «выйти из игры». Тут игра сама становится процессом и всегда желанным.

Игра – чрезвычайно насыщенная в эмоциональном плане деятельность, ведь все события в ней пропускаются через переживания. Именно они и закрепляют в сознании все перипетии процесса игрового общения, всю палитру информации, до мельчайшего элемента. Потому восприятие игры как модели фрагмента действительности происходит системно и глубоко, а при необходимости разворачивается по первому требованию.

Итак, человек играющий («homo ludens») столь же значим, как и человек разумный («homo sapiens») или творчески действующий («homo faber»). Это три формы единого человеческого «Я».

Что такое «играть»? Играть – означает полнокровно и содержательно жить: перенимать и отдавать, учиться и учить, творить и играть роль творческого исполнителя, самоорганизовываться и организовывать определённые процессы, генерировать идеи и стимулировать к этому других, проектировать действия и достигать цели, радоваться и развлекаться, вдохновлять и вдохновляться, набираться духовности и даровать душевное тепло. Недаром А.С.Пушкин устами одного из героев «Пиковой дамы» сказал: «Что наша жизнь – игра!», – имея в виду возможность исполнить в жизни десятки ролей, проигрывать роли в воображении, становиться на чью-то сторону, превращаться в конкретного персонажа и, в то же время, оставаться собой. И всё это происходит на фоне личного воодушевления, общего подъёма, ощущения радости и счастья.

Это справедливо не только для ребёнка. Став взрослым, человек остаётся игроком на всю жизнь. Он играет личностными качествами, социальными отношениями, трудовыми умениями, добиваясь и общественно значимых, и, конечно же, личных творческих побед.

И те взрослые, которым удалось сохранить свежесть мироощущения и аромат игры в суровых условиях человеческого существования, смело могут называть себя счастливыми. Потому что им уготована честь быть в эпицентре жизни, внимания, принятия и поклонения. Их судьба – быть импульсом для людей, которые открыты жизни, интересуются её гранями и желают учиться; «энергетической батареей» – для людей, недостаточно уверенных в себе; эталоном для тех, кто хочет вашего общения. В любом случае харизматичного отношения людей к вам не избежать. И в этом, возможно, наивысшая миссия играющего человека – быть полезным людям, обществу, человечеству, приносить себе и людям радость.

Что касается *функций игры* – их польза обеспечена многообразием игр. У каждой игры своя собственная полезность. Сталь Шмаков справедливо указывает на существование труда игры, досуга игры, праздника игры, отдыха игры, искусства игры, тренинга игры, коррекции игры, разрядки игры и т.п. Независимо от того, в какую игру играют люди, они в чём-то, обозначенном или не указанном в целях игры, станут выше на голову самих себя.

Для чего играют люди?

Для того, чтобы овладеть опытом предыдущих поколений? Да. Для того, чтобы потренироваться, приобрести умения и навыки? Да. Для того, чтобы подготовиться должным образом к профессиональному выполнению своих обязанностей и отвечать запросам профессии? Бесспорно. Для того, чтобы постоянно держать себя на волне готовности к самоусовершенствованию с целью достичь высшего уровня квалификации и самого широкого диапазона специальных умений? Да. Для того, чтобы стимулировать внутренние резервы и ресурсы? Да. Для того, чтобы активизировать собственные творческие силы и потенции? Да. Ради того, чтобы раскрепостить себя и «освободить из камня ангела» (по выражению Микеланджело) в творческом деле? Да. Для того, чтобы дать себе отдохнуть и вдохнуть полной грудью радость жизни? Конечно, да.

Так для чего же играют люди?

Люди играют для того, чтобы ВЫИГРЫВАТЬ! Удостовериться в собственных силах, получить определённые преимущества, потренироваться в чём-то, добиться нового качества, обновиться.

Каждая птичка перед полётом готовит свои пёрышки и крылья. Она играет своими потенциальными силами. Этим она уже выигрывает качество будущего полёта. Такого же рода действия осуществляют животные, когда соревнуются в ловкости, игривости, остроте когтей, мощности голоса, давая волю игре своих сил.

Аналогично действует человек, разогревая себя эмоционально, занимая выгодное стартовое место перед затяжным прыжком в новый рабочий день, в новые взаимоотношения, в новые для себя качества. При этом способность включаться в игру не связывается с возрастом человека. Нет возраста, непригодного для игры («игре все возрасты покорны»), но в каждом возрастном периоде игра имеет свои свойства, свои приоритеты, содержание, формы и способы существования, свои призы и поощрения.

Человек настроен ВЫИГРЫВАТЬ. Другого варианта не бывает.

Разве кто-нибудь вступает в игру с намерением или желанием проиграть? Вера человека в собственные силы и позитивную будущность, пересмотр собственных компетенций через призму игровых

правил с последующим принятием решения (играть или нет, как играть, чтобы выиграть) и несением ответственности за своё решение – вот обязательные компоненты игры.

И даже при фактическом проигрыше игрок получает преимущество в том, что может увидеть реалии: границы своей компетентности, слабые места в развитии, пробелы в воспитании и т.д. А это тоже выигрыш. Следующий логический шаг – бросить себе вызов в самосовершенствовании.

Жизнь приучает активно участвовать в игре. Нами замечено, что сразу готовы вступить в игру, в игровую борьбу, не больше шестой части аудитории. Это – лидерское ядро общества, это – воины жизни, это (возьмём на себя ответственность за прогноз) те, кто решается на пересмотр устоев, норм, правил, но это и те, кто готов к переменам, кого не сдерживают долгие сомнения и окружающие авторитеты. Они могут в будущем привести к победам.

«Кто не рискует, тот не пьёт шампанского» – говорят в народе. Ведь чтобы добыть победу или получить приз, нужно, как минимум, вступить в игру, принять решение играть и взять в связи с этим на себя определённые обязательства и отвечать за последствия этого решения. **Призовое место в жизни нужно выигрывать в борьбе!** От этого вкус победы становится более ощутимым, переживание радости – более ярким, новые запросы к проявлениям жизни – более острыми. А потом ощущение счастья – безграничным.

Для полноценной жизни человеку нужны витамины и минералы. Игра вместе с искусством и ценностным досугом дарит нам «витамины и минералы жизни». Но если конечным продуктом искусства является создание творческого продукта, а досуга – развлечение людей, то активная, действенная игра способна произвести самый главный продукт – **возобновить и гармонизировать духовные силы человека, оптимизировать его потенциал**, зарядить его жизненной энергией для новых свершений. Единицей игры являются реальные отношения между участниками игры. А универсальной единицей человеческого удовлетворения и радости служит позитивная эмоция и её наглядный эквивалент – **улыбка**.

Игра обеспечивает радостное самочувствие, здоровье, долголетие, даёт возможность насладиться жизнью, устанавливает позитивные взаимоотношения между людьми, снимает психические перегрузки и компенсирует расход жизненной энергии. Игра учит эффективно работать, разумно отдыхать и весело проводить время.

Осознав глубокие тайны нашего происхождения и существования, настоящий игромастер должен стать знаменосцем игры, патриотом всего человеческого, пропагандистом действительно здорового образа жизни (в самом широком понимании), украшенного животворной игрой.

Структура игры

«Жизнь – игра с постоянно меняющейся системой правил», – писал А.Шемякин. Нужно самому учиться действовать в динамичной системе правил и взаимоотношений и учить этому своих воспитанников. И обязательно учить создавать вспомогательные правила или игры со своими правилами.

Грани и основания

Схематично игру можно представить в виде своеобразного «магического кристалла игры». Тогда взаимообусловленные компоненты игры будут иметь такой вид: основанием кристалла служат **реальные отношения** между участниками игры (основание кристалла). Они выступают наибольшей личностной ценностью и ценностью самой игры. Их считают единицей игры.

Четыре плоскости, обеспечивающие прочность кристалла, это:

А **идея и сюжет игры**, которые обуславливают её содержание;

А **игровые роли** (функции, обязанности), принимаемые на себя участниками игры: игроки, ведущие, капитаны, аудитория;

А **игровые действия** (операции) исполнителей как способ реализации игровых целей;

А **игровые предметы или реквизит** («обратная сторона Луны») – реальные, условные, частично условные – и их значения.

Складывающийся на этой модели внутри «граней кристалла» внутренний объём и представляет собой **объём игры**.

Вершиной кристалла выступает постоянная единица структуры игры – **выигрыш**.

Игровые роли, игровые действия, реальные отношения и игровое использование игровых предметов обусловлены, стимулируются и контролируются **правилами игры**. Они служат гранями (рёбрами) нашего кристалла, его «ограничительной решёткой». Выход за границы хотя бы одного правила разрушает форму кристалла, приводя к разрушению игры в целом. Правила определяют генеральную линию (фронт) игрового общения (игра в комнате, зале, на улице, площадке), диктуют характер (медленный и рассудительный, умеренно-энергичный, быстрый и активный) и темпоритм взаимоотношений участников игры (частые и быстрые контакты игроков или, например, одноразовые).

Правила сочинения правил

Правила игры обычно включают:

А *цель игры* (зачем, для чего мы играем, на что можем надеяться, что можем получить в результате, кто будет считаться победителем);

А *направление и перспективу разворачивания игры* (образ её и алгоритм);

А *моральный и эстетический кодекс игры* – игровое табу (что можно, чего нельзя и почему нельзя выходить за границы установленных правил, норм, и иногда – что за это будет) или наоборот – то, что поощряется.

Правила игры могут «намекать», прогнозировать игровую интригу и динамику, но не обеспечивают их. Это является прерогативой участников – полем столкновения стилей мышления, подходов к решению задач, соперничества личностных черт, потенциалов. Импровизационный характер игровых событий гарантирует появление «привкуса приключений», предчувствия близкой тайны.

Правила игры не могут предсказать её результат. Ведь в каждой игре заложена стальная сжатая пружина случайности. Её освобождение зависит от ряда понятных и непонятных факторов и срабатывает по-разному. Это защищает каждого игрока от монотонности, тривиальной обязательности. Вариативность результата зависит от творческого подхода к решению игрового задания или включения сверхусилий, особой гибкости, сверхумений, сверхоригинальности, сверхжеланий участников игры.

Ни одна игра не может существовать вне правил («В играх без правил правила надо знать особенно тщательно» – А.Самойленко).

Если правила непритязательны, монотонны, нудны – игра утрачивает привлекательность и смысл. Если они слишком громоздки, непрозрачны, непонятны, – дети играть не будут, поскольку у них возникнет страх показать себя неуспешными, неумелыми. Вера в игру вселяет в ребёнка высокую ответственность, потому правила, даже достаточно жёсткие, принимаются ими полностью. Хотя возможны проявления «игровой хитрости», стремление обойти некоторые нормы, что ещё раз доказывает отличие игры от реальной жизни, ведь достижения в игре всё-таки остаются символическими.

Правила народных игр шлифовались веками, выводя супер-формулу разворачивания игрового процесса – и иногда достигая уровня совершенства. Например, «Классики», «Разрывные цепочки», «Панас» и т.д.

Впрочем, некоторые из игр не обладают такой формулой. Например, «Ручеёк». Игроки создают колонну из пар, взявшись руками сверху и создавая «воротца». Ведущий становится лицом к колонне, ныряет под руки и выбирает себе пару, разрывая любую. Тот, кто остаётся один, становится ведущим – и игра продолжается. *Реальные отношения у*

игроков формируются в зависимости от внутренних установок, потребностей, желаний, интересов. *Игровые роли*: один – ручеек с берегами, остальные – вода, бегущая, огибающая выступы и преодолевающая препятствия. *Игровые действия*: проход туннелем из ворот, выбор пары, создание своих ворот по принятым параметрам. *Игровые предметы*: руки, касания, контакты глазами.

Казалось бы, тысячелетняя формула разворачивания игры гениальна. В ней учтены потребности человека в объединении парами по симпатиям, в борьбе за свой идеал, в желании скрыть его от глаз свидетелей, направить ему тайные «знаки-намёки» внимания. В игре демонстрируется текучесть событий жизни (сегодня – так, а завтра – иначе, воспринимай всё чинно, спокойно, уравновешенно; веди себя прилично, как река: нет преград – теки спокойно, встречаешь преграду – пытайся преодолеть). Но игра мастера сразу замечают, что игра через минут семь-десять, как говорится, уже «не идёт». Её информационный, эмоциональный и «технологический» потенциал быстро вычерпывается. Что делать? Внести изменения в правила!

Шлифовка и бесконечные вариации

Во-первых, можно периодически менять формулу ворот: стать спинами, прижаться лбами, головами, плечами, двумя руками, став напротив друг друга. Можно даже заменить руки ногами – держаться друг за друга ногами! Можно даже пробовать ползти или идти на руках (обеспечивая при этом безопасность).

Во-вторых, можно экспериментировать с колонной. Почему бы не поставить игроков по трое и ведущим не идти в двое ворот одновременно? Темп и число вариантов возрастает, заинтересованность повышается. А почему бы не поставить колонну кругом? Или определённой фигурой (змейкой, буквой, цифрой)?

В-третьих, почему можно выбирать только одного партнёра? А если попробовать выбирать сразу двух или трёх? А потом из выбранных создать оригинальные воротца.

В-четвёртых, можно ввести слово-пароль, произнося который «ручеек» быстро развернётся на 180 градусов. Автора этого слова тоже желательно менять через определённый промежуток времени по какому-то критерию (по цвету волос, по наличию определённой вещи – ремня, часов и т.п.)

Как видим, умелое комбинирование компонентов игры даёт возможность рассматривать каждую игру как «болванку» – заготовку для «серии изделий». Чтобы достичь такого уровня организации какой-либо разновидности игры, следует учиться заглядывать во внутренний мир «магического кристалла игры», оперируя игровыми предметами, ролями, действиями, отношениями, устанавливая правила игры с новациями. Именно этот безграничный творческий потенциал игры несёт с собой

драгоценное сверкание кристалла, привлекая к нему внимание людей, делая его по-настоящему завораживающим.

Исследование системы взаимовлияний компонентов игры в разновидностях игр дают возможность молодому игромастеру выяснять закономерности, осознание которых поможет самостоятельно моделировать новые игры.

ИГРА И ЕЁ РЕКВИЗИТ

По латыни requisitium означает необходимое, нужное. В театре реквизитом считаются все привлекаемые предметы обустройства сцены за исключением костюмов и декораций. Его главным заданием выступает смысловое наполнение пространства, усиление правдоподобия изображаемых событий, образов, действующих лиц. Благодаря этому реквизит можно назвать «действующими вещами».

Аналогичные задания и у реквизита, включаемого в пространство игры. Плюс ещё одно специфическое: его используют функционально в связи с конкретным сюжетом или алгоритмом. Реквизитом «зарабатывают» победу, ведь он является *инструментом игры*.

Реквизит в руках организатора и игроков может быть активным материалом. Им пользуются или манипулируют. В первом случае реквизит призван содействовать раскрытию и дополнению смыслового содержания (например: игромастер в роли Мери Поппинс играет зонтиком; Шапокляк – сумочкой с крысой; спортсмен – мячами и сетками и т.д.) Во втором случае – сосредотачиваться или переключать внимание, влиять, навеивать, заинтересовывать. Анализируя действия игрока, говорят про его ловкость, умение адаптировать предмет, «приучить» его к себе.

Настоящий игромастер обязательно должен научиться владеть привлекаемым к игре реквизитом! Вызывайте восхищение у потенциальных игроков лёгкостью обхождения с предметами реквизита. Идеал: жонглёры в цирке.

Благодаря тому, что предметы реквизита могут иметь чрезвычайно большое эмоциональное влияние на участников игры, иногда говорят про то, что они становятся потенциальными персонажами игрового спектакля.

К игровому реквизиту есть несколько требований. Среди них:

- *уместность* (советуем не засорять игру массой реквизита, чтобы не «набить оскомину»; используйте лишь наиболее нужный и эффективный);
- *соответствие возрастным и психологическим особенностям* участников игры (при разновозрастной аудитории – большей части её);
- *экологическая чистота и безопасность* (реквизит не должен вредить здоровью или быть травмоопасным);
- *эстетичность, привлекательность, яркость* (влияние на зрение, слух, осязание, обаяние с целью привлечь к утончённому, красивому);
- *достаточный размер и объём* (доступность для наблюдения всем присутствующим);

- *многофункциональность* (нерентабельно делать реквизит лишь для одной игры, ищите вариации способов и путей его использования);
- *удобство, транспортабельность, действенность.*

Игровой реквизит может выполнять несколько функций:

- *функциональную* (для чего он? как его включают в игру? как это делать лучше и удобнее? как ещё его можно использовать? как им можно пользоваться в переносном значении?..);
- *символически-содержательную* (что это? что это означает? на что похоже? кому может принадлежать? чего я с ним «добьюсь»?..);
- *мотивационную* (возбуждает внутренний интерес к игре, становится сознательной потребностью и желанием);
- *стимулирующую* (как реквизит влияет на систему восприятия, познавательную и социальную активность).

Мир игрового реквизита безграничен. Реквизитом может служить практически любая вещь, созданная человеком. Мы лишь попробуем наметить некоторые направления, в которых можно поискать то, что может послужить реквизитом.

Проведя «мозговой штурм», вы, конечно, найдёте и другие интересные решения.

Предметы спортивного мира. Мячики и мячи, разные виды ракеток, скакалки, обручи, биты, булавы, летающие диски, эспандеры, шахматы, шашки, кубки, медали, сетки волейбольные, футбольные, теннисные, свистки, скейты, велосипеды, самокаты, роликовые коньки, санки, клюшки, шайбы, лыжи, ходули, воздушные змеи, бумеранги, шлемы, предметы защиты, гимнастические палки, массажёры, канаты, качели и т.д.

Предметы быта. Спички и спичечные коробки, бумажные и полиэтиленовые пакеты, сумки, стулья, столики, столовые приборы, одноразовая посуда, колпачки от шампуня, лаков, корзинки из лозы, мешочки, покрывала, рамки для фотографий, фотоальбомы, разновидности коробочек и баночек, подставки под горячее, деревянные ложки, кухонные доски, возки, прищепки, кухонные губки, мочалки, веники, метлы, швабры, салфетки, вёдра, кашпо для цветов и т.д.

Канцелярские приспособления. Блокноты, конверты, листы бумаги разных цветов, рулоны ватмана, пластилин, цветные мелки и краски, фломастеры и их использованные футляры, маркеры, карандаши, ручки, резинки, скрепки, гуашь, скотч, степлеры, кнопки, тетради, папки для бумаг, визитки, планшеты, файлы, календари настольные и настенные, рекламные проспекты, тубусы и т.д.

Предметы одежды. Платки носовые, шарфики, пуговицы, нитки, застёжки, мотки и бухты пряжи, бейсболки, гетры, резинки для волос, заколки, полотенца, вещи из бабушкиного сундука, береты, разновидности ремней, украшения, сапоги, шапочки для купания, свитера, плащи, футболки, галстуки и т.д.

Другие предметы, сопровождающие нашу жизнь. Шнуры, канаты, книги, футляры для очков и сами очки, ключи, свечи, звонки, картины,

фонарики, коробочки из-под киндер-сюрпризов, бутылки, шкатулки, железнодорожные билеты, настольные лампы, коробки от компьютерных дисков, портмоне, кошельки, аквариумы, мыльницы, соломинки, сумки, рюкзаки, чемоданы, мешочки, пульверизаторы и т.д.

Природный материал. Песок, камешки, жёлуди, орехи, каштаны, цветочки, перья, шишки, палочки, иголки, вода.

Предметы из мира досуга. Кассеты, диски, дискеты, клавиатуры, коробки от дисков, микрофон, газеты, журналы, карнавальные маски, игрушки, игральные кубики, фишки, карты, настольные игры, надувные шары, музыкальные инструменты, флажки, календарики, кольцоброс, фантики, кегли, элементы кукольного, теневого, пальчикового, настольного театра, кубики, мозаики, качалки, резиновые игрушки, домино, серпантин, матрацы и резиновые круги, детские обручи, флюгеры, бумеранги и т.д.

Школьные предметы. Ранцы, портфели, пеналы, транспортиры, линейки, большие циркули, доски, энциклопедии, альбомы и атласы, магнитные доски, резиновые штампы, детали конструкторов, головоломки, закладки.

Профессиональные приспособления. Медицинские жгуты, носилки, молоток, игрушечные инструменты, грабли, садовые носилки, тёрки, ножницы, лейки, соковыжималка, шпатели, малярные кисти и т.д.

Съедобные предметы. Конфеты, печенье, чипсы, бублики, маленькие шоколадки, жевачки, бананы, яблоки, апельсины, маленькие пакеты с соком, сухие спагетти и т.д. *Обратим внимание, что съедобные предметы нужно использовать в игре крайне **ограниченно и осторожно**.*

Употребление еды по ходу игры почти запрещено этикой игры (особенно моменты поедания чего-либо на скорость).

Чем ещё может играть человек?

Неужели только реквизитом – натуральным или искусственным предметом, созданным для игры? Конечно, нет. У настоящего мастера игры игровым реквизитом может послужить любая вещь на свете. Но разве только вещами исчерпываются творческий взгляд человека на мир? Реквизит может быть не только предметом, но и метафорой, предметом-знаком, с которым играют лишь в воображении. Им «играют», через него обращаются, возбуждая скрытые представления, ассоциации, предвидения.

Так, играть можно: *духовными, интеллектуальными, физическими и эстетическими силами, личностными качествами, социальными отношениями, понятиями, принципами, фактами, мыслями; вопросами, правилами, звуками, словами, интонациями; движениями, жестами, мимикой; руками, ногами, лбами, ушами, плечами, локтями; действиями, операциями, умениями и навыками, функциями, ситуациями; реальными и воображаемыми моделями, символами, образами, эмоциями, состояниями и т.д.*

Всё это можно приумножать, совершенствовать за счёт игры.

ВЫИГРЫШ В ИГРЕ

Игромастер никогда не будет использовать никчёмного штампа в виде фразы «Победила дружба». Во-первых, дружба не могла победить, потому что не играла! Во-вторых, достижение дружбы целью игры не провозглашалось.

Игромастер никогда не будет использовать никчёмного штампа в виде фразы «Победила дружба». Во-первых, дружба не могла победить, потому что не играла! Во-вторых, достижение дружбы целью игры не провозглашалось.

Выигрыш как проблема

Выигрыш в игре – это реальное или воображаемое приобретение, достижение, преимущество. В детских сюжетно-ролевых играх выигрышем служит сам деятельный процесс. Главная установка в игре – ориентация на честную победу, достойную конкуренцию, рыцарское отношение к сопернику по игре.

Нужно опасаться возникновения у игроков рефлекса играть лишь на материальный приз. Так воспитывается жажда овладения чем-то, желания победить любым способом, стимулируется нездоровый азарт (по выражению В.Жемчужникова: «Азарт – это состояние, в которое мы входим, выходя из себя»). Настоящий игромастер будет воздерживаться от подобного стимулирования, ведь он помнит про то, что игра – это прежде всего «мастерская» по налаживанию человеческих отношений, пропаганда высокоэтичных норм общения.

Конечно, дети могут получать определённые призы и поощрения за участие в игре, а тем более за победу. Однако ценность этих призов – в подкреплении рефлекса «удовлетворённости», чувства «активного деятеля». Дать почувствовать удовольствие от своей активности, наслаждение быть победителем. Вполне уместной будет тирада игромастера: «Мне очень хочется, чтобы вы запомнили эту минуту! Смотрите, как сияют глаза ваших болельщиков, как громко они рукоплещут! Вы сегодня – победители! И мы приветствуем вас!»

В перечне наиболее демократичных призов и поощрений для детей мы можем обнаружить: сладости (главное, не переборщить с количеством), книги, настольные игры, надувные шарики, игрушки, канцелярские приборы, спортивное оборудование, фирменные футболки, флайеры и прочие ценные вещи из мира ребёнка. Желательно, чтобы участие игрока отображалось в грамотах, дипломах, свидетельствах, похвальных листах, бейджиках и прочих памятных предметах. Расположенные дома на видном месте, они эффективно подталкивают к новым усилиям и содействуют укреплению позитивного отношения к своим возможностям. Похожим образом действуют руководители предприятий, создавая в

офисах «доски почёта», где представлены все награды и другие результаты достижений.

Обсуждая проблему выигрыша, нужно обязательно остановиться на двух моментах: умении быть победителем (и подготовке игроков к выигрышу) и умении справляться с проигрышем, быть побеждённым. Умение быть победителем – это эффективный механизм не только в игре, но и вообще в жизни. Человек-победитель чувствует себя счастливым, он получает дополнительные «крылья» для новых взлётов в любой сфере. Зафиксированное состояние победителя можно включать в себе во время невзгод, и возобновлённые жизненные силы направят человека к оптимальным вариантам достижения его целей.

Настоящий игромастер будет учить игроков радоваться за победителей. Успех одного игрока нужно сделать успехом группы, команды, всей аудитории. Флюиды счастья должны охватить всех присутствующих. Это вдохновляет, объединяет, вызывает прилив сил.

Что делает победитель в минуту победы? Он подпрыгивает, подымает руки высоко вверх, кричит от счастья, выпуская остатки теперь уже лишней энергии, поднимает высоко вверх свою награду, демонстрируя её всем собравшимся. «Звёздный час» нужно утвердить, впечатать в эмоциональную память. Иногда победителя качают. Кстати, этот ритуал можно рассматривать как попытку представить победителя солнцу. И если почувствовать себя немножко древними египтянами, то в победоносном крике «Ура!» можно услышать свидетельство об этом: «у Ра» – тот, кто приближен к Солнцу, достоин его.

Настоящий игромастер найдёт минутку-другую, чтобы провести определённые ритуалы для победителей. Предложим некоторые из них.

Ритуалы победителей

Качание. Команда встаёт в две колонны лицом друг к другу, перекрещивает руки и в такой колыбели качают победителей (возможно, по очереди).

Скандирование слов или коротких фраз с параллельным ритмичным рукоплесканием: «Браво», «Молодцы», «Спасибо за победу», «Вы – лучшие, мы – лучшие» – и всё такое.

Ручеёк. Пропуская победителей через колонну (дети стоят лицом друг к другу по двое), машут руками, будто лаврами, и выкрикивают «Ура» и т.п.

Хоровод. Поставив в центре победителей, ходят по кругу, и многократно повторяют слова: «Поздравляем, желаем успехов».

Тактильные поздравления. Игромастер предлагает учтиво подойти к победителю и коснуться его (но позаботьтесь о безопасности, не

налетайте и не налегайте!), чтобы тому было приятно. Зато и частичка его счастья перейдёт к вам.

Тактильные контакты, позитивные эмоции, подбадривающие контакты взглядов – всё это утверждает рефлекс победителя.

А что же проигравшие?

Настоящий игромастер обязательно развяжет проблему проигравшей стороны. И никогда не будет использовать совсем пустого и никчёмного педагогического штампа в виде фразы «Победила дружба». Во-первых, дружба не может победить, потому что не играла. Во-вторых, целью игры не провозглашалось достижение дружбы. Была установлена конкретная цель и задача игры, с которыми кто-то справился лучше, кто-то хуже. В-третьих, победителями являются конкретные игроки или команда.

В игре, как и в жизни, всегда есть победители в чём-то и в чём-то побеждённые. Правде жизни нужно учить именно в игре! Другого пути и более благоприятного момента не будет.

«Важно не то, проигрываем ли мы в игре, важно, как мы проигрываем и как мы благодаря этому изменимся, что нового вынесем для себя, как сможем применить это в других играх. Станным образом поражение оборачивается победой» (Ричард Бах).

Не нужно бояться проигрыша, нужно опасаться раздражения, несправедливого отношения к конкурентам, некорректной оценки собственных возможностей. Нужно учиться красиво проигрывать и радоваться за других! Эта заповедь крайне нужна людям; мы с вами постоянно оказываемся свидетелями удивительных метаморфоз со взрослыми людьми, которые так и не научились этому важному качеству. Отсюда корни всех грехов: зависти, злобы, обид. Настоящий игромастер найдёт возможность предотвратить появление этих качеств. В худшем случае он сделает попытку противодействовать возникновению таких негативных реакций.

Противостоять им и поддержать, утешить тех, кто проиграл, можно с помощью определённых ритуалов для побеждённых. В чём их смысл? Наказанного отдаляют от себя, пытаются дистанцировать (отойди от меня, я не подам тебе руку, не подходи ко мне). Побеждённый сам ощущает свою «вину» и не хочет идти ко всем, наоборот – желает уединиться. Настоящий игромастер в такой ситуации постарается максимально приблизить его к другим, доказать первым, что мы не отрекаемся от тех, кто сейчас проиграл, мы разделяем горечь поражения, мы прекрасно понимаем – каково это, проиграть; мы знаем, что силы были равны и выиграть мог каждый, но сегодня проиграл именно он. В самом проигрыше ничего страшного нет. Конкуренты были на этот раз немного более ловкими, более активными, более внимательными. Вот в следующий раз вы покажете, на что вы на самом

деле способны. А теперь порадуемся за победителей, покачаемся на волнах их радостных эмоций (под песню победителей раскачиваемся все вместе).

Настоящий игромастер найдёт и сфокусирует внимание собравшихся на позитивных моментах игры и тех, кто выиграл, и тех, кто проиграл – на их достижениях, пусть даже и на фоне поражения. В любом случае следует согреть друг друга своим дыханием, вниманием, объятиями, взглядом, жестом, словом, действиями. Всё перечисленное может стать предметом игры. Мы же предлагаем несколько разработанных нами ритуалов утешения.

Ритуалы утешения

Наши звёзды ещё засияют! Встать в круг, поставить пальцы рук указанной буквой (например, сомкнуть большие пальцы и отставить в сторону мизинцы), теперь сойтись, объединиться в звёздном кругу и сказать: «Наши звёзды ещё засияют!».

Скандирование. Взявшись за руки выкрикиваем: «Мы – всё равно молодцы», – делая на каком-то слове рывки руками вниз.

Добрый улей. Становимся в круг, перекрещиваем руки на уровне плеч, достаём до пальцев рук соседей, закрываем круг и гудим будто пчёлы «Уууу», начиная с низкого звука и повышая интонацию.

Коллективное утешение. Став в круг, кладём руки на головы соседям и осуществляем подходящие движения – сочувственно гладим.

Несчастливая кошка. Члены проигравшей команды выбирают пары, обнимаются, кладут голову друг другу на плечо и говорят: «Бедная, бедная киса!». После этого ищут другого партнёра и утешения повторяются. Исполняется несколько раз, в идеале – столько, чтобы охватить всех присутствующих.

Разгладить «складочки души». Проигравшие становятся во внутренний круг, поднимают руки ладонями вверх и, потихоньку следуя за солнцем, дают возможность остальным детям погладить их по рукам, плечам, голове, спине, локтям.

Мы хотим тебе подарить. С этими словами каждый присутствующий дарит на счастье проигравшим что-то нематериальное, желательно оригинальное и очень приятное.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

В этой жизни люди испытывают потребность не в богатстве, комфорте и почтении,

а только в захватывающих играх.

Т.Шаш

Игра – это искусственно сконструированная модель, которая имитирует те или другие стороны реальной деятельности. Имитироваться могут предметы, действия с ними, функции, представители живой и неживой природы, человеческие качества, отношения и тому подобное.

«Центром тяжести» или ядром («солнцем») игрового пространства является игромастер. Именно он моделирует будущее игровое общение, подбирает целесообразные игры или блоки игр, комплектует содержание игр нужным материалом, прогнозирует конкретные результаты, вводит в резонанс своей игры игровое пространство и, держа руку на пульсе возникших в поле игры эмоциональных вибраций, корректирует возбужденную им энергию всех участников игрового процесса, направляя её на облагораживание души. Так игра выступает инструментом достижения педагогической цели.

ИГРОТЕХНИК ИЛИ МАСТЕР ИГРЫ?

Мастера и словари

В словаре английского языка мы прочитаем, что мастер – это хозяин, учитель, магистр, признанный художник, квалифицированный специалист; тот, кто владеет, изучает, руководит.

В ряде отечественных словарей «мастер» толкуется как человек, достигший особого уровня мастерства, как руководитель отрасли, как почётное звание. Обратим внимание на то, что результаты труда мастера признаются имеющими общественное значение, общественную ценность. Они выступают образцом, мерой, стимулом для наследования. Именно такие высокоуровневые результаты обеспечивают инновационные и интеграционные процессы в обществе, именно с ними связывают процессы творческой самореализации личности.

В противовес термину «игромастер» среди педагогов бытует другой: «игротехник». Это, на наш взгляд, значительно сужает значение профессии истинного вдохновителя, оптимизатора, руководителя развитием человеческого сообщества. Греческое *техно* переводится как «ремесло, умелость, мастерство». Его понимают как совокупность знаний, способов труда, приёмов и методов влияния, применяемых в каком-то деле.

Сопоставление этих двух терминов помогает уточнить, что второй из них делает акцент на индивидуальной умелости, личном приобретении, которое может быть более-менее эффективно введено в дело («я владею, я умею, я могу провести игру»). Первый же, очевидно, демонстрирует стремление проецировать собственные приобретения на других людей, чтобы обогатить их, указывает на гуманистическую

направленность таких влияний. Мастер – не только технически совершенный виртуоз, но и тот, кто может другого научить мастерству, кто ведёт «до вершин». Оптимизируя жизненные и преобразовательные силы человека к активному самораскрытию, мастер игры ведёт человека до творческого самовыражения в любой сфере людского бытия.

Термин «игротехник» мы рассматриваем как определённую промежуточную ступень в системе воспитания настоящего игромастера. Достигнув некоторой умелости на индивидуальном уровне, можно начинать учиться передавать свои знания людям, делать их лучше, показывать им истинные ценности в себе и в окружающем мире с целью реализовать всё это в собственном творчестве. Всё это и есть уровень игромастерства.

Мастера, радуги и орбиты

Принято считать, что организация игры – это знание и донесение до игроков правил и алгоритмов действий в игре. В таком разрезе деятельность организатора игры действительно выглядит как игротехника: изучил алгоритм действий, сообщил его аудитории, добился фактического выполнения и всё, считайте меня мастером. Между тем, это не совсем так, скорее не так. Настоящая организация и проведение игры – **это умение строить отношения высшего порядка, умение привести людей к осознанию своей значимости, к особой радости через решение игровых заданий.** Потому игра требует широкой культурной осведомлённости и готовности к расширению её границ.

Итак, **игромастер – это профессионал, ведомый в игре и связанных с ней событиях большим уважением к людям и желанием открыть им лучшие пейзажи их собственной души и лучшие качества их окружения.**

Какие вариации могут быть у профессии игромастера? Можем вспомнить многие! Игротехник, тамада, шоумен, организатор массовой деятельности, ведущий развлекательных программ, церемониймейстер, менеджер игры, мастер игрового общения, мастер хорошего настроения... Каждая из них акцентирует определённую характерную черту деятельности игромастера. Но все они призваны *наделять людей радостью – «зажигать в человеке радугу».*

Кто может быть потенциальным игромастером?

Настоящая игровая культура формируется в условиях адекватно организованной среды. Лучше овладевать азами такой культуры начиная с детских или школьных лет, когда чувствительность к подобной деятельности высока.

Игровую культуру, в том числе и технологию организации игры, дети осваивают в свободной или организованной взрослыми игровой деятельности. В первом случае организаторами по большей части выступают одноклассники или другие дети двора. Во втором – родители, музыкальные работники и методисты дошкольных учреждений, учителя, педагоги-организаторы внеклассной и воспитательной работы, инициативные группы школ, волонтеры, работники внешкольных культурно-просветительских учреждений, педагоги клубов по месту жительства, художественные руководители кружков домов творчества, вожатые детских оздоровительных лагерей, работники отделов семьи и молодежи, средства массовой коммуникации.

Вообще, игромастером может быть каждый: ребёнок, школьник, студент, взрослый.

Смена социально-экономических условий, коммерциализация систем образования и науки, перенасыщение информационных потоков, отсутствие условий для совершенствования игромастерства и т.д. – всё это приводит к деформации игровой культуры как современных детей и подростков, так и взрослых организаторов игр. Многочисленные дошкольные и школьные акции выглядят заформализованными, серыми, нудными (характерно доминирование жанра «литературно-музыкальная композиция»), ориентированными на то, чтобы понравиться скорее присутствующим взрослым, чем детям. Пассивное наблюдение, доминирование шоу как формы, позаимствованной из телевидения, в ущерб активным проявлениям детского творчества, утрата детьми дворовых и комнатных площадок для игр приводят к негативным последствиям – от пассивного бездумного проведения свободного времени до проявлений жесткости.

Чтобы развязывать узлы педагогических проблем, игра должна выйти на их орбиты, а подготовка современного мастера игры испытать значительные изменения.

Каков он, настоящий игромастер? Это:

- **человек-пульсар** (от лат. pulsus – удар, толчок и англ. pulsar – источник космического электромагнитного излучения), энергетически открытый человек, который с радостью отдаёт душевное «излучение»;
- **человек-тестер** (от англ. test – проверять, испытывать), который эмпатично чувствует каждого представителя аудитории, замечает в нём перемены настроения, желаний, опасений; он мгновенно оценивает аудиторию в целом, постигая уровень включения людей в игру, меру поглощённости игрой;
- **человек-импровизатор**, ежеминутно готовый к неожиданному повороту событий, ситуации, реакций участников;
- **творческий исследователь**, который эффективно моделирует процессы игры и общения, смело экспериментирует с методами, приёмами, формами для максимального сближения задач игры с каждым её участником;

- **человек-смех**, но не в понимании «дешёвый клоун» с источниками банальной эмоциональной «воды», а такой (вспомним латинское слово *humor* – влага, жидкость), который способен разливаться в доброжелательном шутливом тоне, увлажняя пересохшие от недостатка чутких взаимоотношений души, наполняя их нектаром истинного общения.

Настоящий игромастер – это не авторитарный лидер, который ведёт вперёд, ориентируясь прежде всего на личные амбиции и желания. И не харизмат, который вызывает преклонение перед собой и сеет безоговорочную веру в свою неопровержимую мудрость. Прежде всего, организатор игр является духовно щедрой, гуманистически направленной личностью, которая чувствует себя добытчиком детской радости, стимулятором позитивных духовных сил человека, а уже потом «методически-алгоритмическим» объектом учебно-воспитательного процесса, технологом-производителем.

Вообще, это – уникальный взрослый в жизни ребёнка, который естественным путём высвобождает стремление его к управлению собственной деятельностью. Идеальный игромастер, чувствуя, что нужно аудитории, таким образом изменяет игровое пространство и среду, так импульсивно и грамотно влияет на аудиторию, что она воспринимает предлагаемые им действия как желанные, как такие, которых ожидали, о которых только и мечтали. Именно об этом писал А.С. Макаренко: «Ребёнок хочет того, чего желает от него взрослый».

Дети узнают такого человека сразу, доверяясь ему полностью. И этого доверия нельзя предавать ни на йоту. «Поиграй со мной», «А мы будем ещё играть?» – вот он, ключик от детства. Вы можете стать его хранителем!

Игры интеллектов

У разных людей более развитым или доминирующим оказывается один из типов интеллекта: *теоретический, практический, художественный, аналитический, социальный*. Важным свойством настоящего игромастера оказывается наличие у него (или сознательная наработка) *синтетического* интеллекта со стержневой ролью социального.

Понятно, что теоретик владеет более развитыми способностями оперировать символами, знаками, логическими доводами, генерировать идеи. Практик – понимать внутренние связи конструкций, систем, структур, а из-за этого видеть варианты связывания узлов между собой, оптимальной подгонки их.

Художник демонстрирует преимущества художественного познания мира через веру и красоту. Аналитик доступно логическое познание мира: раскладывание сложной проблемы на частицы и рассмотрение их в диалектической системе. Социальный интеллект обращён к возможности

человека привлекать к себе внимание других людей, вызывать доверие, легко устанавливать контакты; в целом, создавать позитивную атмосферу для успешного общения.

Например, *сплав «социального» с «художественным»* будет провоцировать игромастера разрабатывать программы театрально-драматические, музыкальные, изобразительные, одним словом, художественные, творческие.

Сочетание «социального» и «практического» будет способствовать стремлению игромастера создавать программы-путешествия, программы-поиски себя в мире, программы-тренинги, программы по саморазвитию и тому подобное.

Сочетание «социального» и «теоретического» – нацеливает игромастера на создание программ научно-познавательных, поисковых, экспериментальных, исследовательских.

Сочетание «социального» и «логического» оказывается оптимальным для разработчика системы игровых программ и динамики их развёртывания, оптимальных стратегий и тактик для конкретной игровой программы, анализа и суммирования опыта.

Если же «стержневой интеллект» игромастера – социальный (а остальные стороны хорошо развиты), то он без проблем преодолеет любые препятствия в игровом общении.

Следовательно, настоящий игромастер должен стремиться развить в себе прежде всего «социальный интеллект» и обязательно добиться качественно высокого уровня других видов интеллекта. Нарботанная таким способом основа будет базисом профессиональной компетенции игромастера и организатора игрового общения.

Прекрасной ветвью игромастерства является искусство игрового общения и игротерапии, где ко всем вышеназванным профессиональным ценностям добавляется умение «быть рядом» – не вмешиваться, не учить, не наставлять, а идти за ребёнком. Быть **фасилитатором** (от лат. *facilitate* – облегчать). Об этой премудрости можно узнать в книгах Е.Макаровой «В начале было детство», Г.Лендрет «Игровая терапия: искусство отношений» и других.

На уровне технологии игромастер должен знать:

- – физиологические, психологические, социальные закономерности развития личности;
- – понимать место игры в каждом периоде жизни человека, владеть базовым конструктом таких игр;
- – основы культуры досуга, закономерности в организации культурно-массовой и игровой деятельности;

- – менеджмент игры, методику игры и основы игротехники – владеть мастерством общения, управления аудиторией, моделирования новых игр (программ), определёнными актёрскими и сценическими способностями (вербальная и невербальная техника, искусство перевоплощения, работа с микрофоном и т.д.).

Цели игромастера и общение с аудиторией

Игромастер пытается добиться целой серии целей в общении. А именно:

1. Создать атмосферу безопасности, доверия и открытости.

Как этого добиваться: максимально открыться самому, доверять аудитории, показать ей и уверить её в том, что окружение безопасно, доброжелательно, мы свободны в проявлениях активности и открыты для радости.

2. Понять и принять мир детей определённого возраста таким, каким он истинно выглядит для них.

Как этого добиваться: знать возрастные особенности и потребности аудитории, предлагать детям игры, содержание которых признаётся детьми близким и ценным, общаться на равных, но при этом просто, открыто, чистосердечно радоваться детским успехам и переживать их огорчения.

3. Привлекать участников к проявлению эмоциональной чуткости (каждого индивида отдельно и аудиторию в целом).

Как этого добиваться: наполнить содержание игр доступными в преодолении трудностями; вооружиться «банком» разнообразного, многовариантного игрового материала, адаптированного для конкретных возрастных групп – каждый «файл» этого банка должен иметь в себе цикл спроектированных, предсказуемых и непрогнозируемых трудностей-задач разного плана (духовного, интеллектуального, физического, художественного), решение которых выводит игру на новый качественный уровень.

4. Обеспечить аудитории право самостоятельно принимать решения и брать на себя ответственность за них.

Как этого добиваться: создавать ситуации, в которых участникам игры нужно найти определённые решения (в идеале решений может быть столько же, сколько детей участвует в игре); поиск этих решений стимулируется, поддерживается, но и требует от участников контроля за своим поведением и ответственности за провозглашённое.

Покажем на примере конкретной игры, как такие цели общения выполняются на практике.

Новогодняя игра-прогулка «Мы идём»

Несколько раз исполняется куплет-рефрен, после которого в 3-4 куплетах предлагаются определённые действия: имитация катания на коньках, лыжах, санках, игра в снежки...

Мы идём, мы идём,

Мы свои пути пройдем.

Будем весело гулять,

Дружно Новый год встречать.

После исполнения очередного рефрена игроки оказываются «в лесу на поляне». Встаёт вопрос: «Что можно делать на заснеженной поляне?» Ответов много, каждый выслушивают дети и воспитатель, дополняют новыми фразами и «зацепками-детализациями» вроде такой: «Ой, какая у тебя красивая снежинка! У кого ещё красивая? А что именно в ней красиво?»

Дети рассказывают про свои воображаемые снежинки. Невзначай ставится новое задание: «А теперь попробуем лепить снежную бабу. Кто знает, с чего нужно начинать?» Выслушиваются варианты, расходимся по полянке и начинаем действовать. Новый вопрос: «Возможно, кому-то нужна помощь? Никто никому не мешает?» Действия-реакции вроде бы не фиксируются, но отрабатываются. «Какой первый снежный ком нужно поставить? Каким он может быть? У кого такой есть? Ты подаришь его нам?» Если общаться вопросами, ребёнок берёт на себя ответственность за своё решение.

После ответов и «демонстрации» результатов своих трудов выбираем нужный снеговой ком. «Кто может предложить второй?» «Давайте посмотрим, у кого есть лучший вариант?» Видим, что почти все лучшие, и все достойны быть использованы в создании нашей снежной бабы: у того ком гладенький, у того кругленький, у того лучше всех подходит размер и т.д. «Так что же делать?» Популярный выход: лепим несколько снежных баб. «Подбирайте какой ком к чьей снежной бабе подходит, просите хозяина подарить его вам и ставьте». «Из чего будем глаза делать?» Предлагают – из камешков. «У кого есть камешки? Кому не жаль их для бабы? Кто и кому хочет предложить свои камешки?» И т.д. Аналогично подбираем «руки», морковку для носа, собираем по прутику метлу, ищем, что может послужить головным убором.

Далее выбираем, что бы такое снежной бабе попеть, потанцевать, но так, чтобы не напугать лесных зверей.

Возможное дополнение: выяснение, каких животных вы хотели бы пригласить на наш праздник? Обсуждаем виды приглашений для них и формы приглашений.

Потом можем заняться «превращением» группы детей (или даже всех) в животных при помощи предлагаемых самими детьми «волшебных» действий или заклинаний. Потом последует новое исполнение песни или танца, теперь уже в соответствующей роли.

Цели игромастера и «пирамида потребностей»

Число достойных целей, которые стоят перед настоящим игромастером, очень велико.

Если вспомнить иерархию потребностей, предложенную А.Маслоу, то мы заметим интересную вещь. Алгоритм восхождения к наивысшей потребности пятого уровня – к потребности в самоактуализации – достигается преодолением предыдущих – удовлетворение физиологических потребностей, потребности в безопасности, потребности в круге близких людей, потребности в познании.

Так вот, идеальный игромастер за одну игровую программу должен проходить этот путь! А указанные потребности выступают его последовательными алгоритмическими заданиями.

Во-первых, участники игрового процесса не должны переживать из-за очевидных естественных потребностей: в еде, тепле, в наличии своего участка пространства и т.п.

Во-вторых, им важно убедиться в безопасности, в отсутствии угроз физических и моральных, угрозы разрушения духовных констант и эстетического вкуса.

В-третьих, убедиться в гуманном, ценностном отношении к группе-аудитории в целом и к каждому конкретному человеку. Удостовериться в чувстве уважения к каждой личности, её качествам и результатам деятельности, в открытости и настоящем желании игромастера содействовать возрастанию личного авторитета каждого участника игрового поля, в личном доброжелательном отношении. Герри Чепмен в книге «Пять языков любви» среди таких языков указал: *слова поощрения, внимание друг к другу, подарки и касания, совместное проведение времени и общение*. Не нужно долго доказывать истинность этих языков как языков любви или доказывать их эффективность в установлении гуманного контакта между игромастером и аудиторией.

В-четвёртых, игры и игровая программа в целом должны удовлетворять потребность аудитории в познании. Деятельности человека присуще руководствоваться познавательными интересами (в отличие от животных, деятельность которых носит инстинктивно-биологический характер). Содержание игр, сюжетные коллизии, возникающие по ходу игры, сюжетные информационные паттерны, расширение познавательных горизонтов участников, привлечение их к

экспериментированию, мотивация людей к оригинальному взгляду на проблему – во всём этом можно найти источники познавательного роста.

В-пятых, достижение позитивных результатов в творческих заданиях и поисках убеждает человека в его

состоятельности, стимулирует рост здоровой амбициозности, способствует повышению его авторитета в кругах его общения (семья, родные, одноклассники, ровесники, школьное общество, соседи и товарищи по двору и т.д.).

ВНЕШНИЕ ПРИЗНАКИ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА ИГРОМАСТЕРА

Активные и пассивные участники игрового пространства невольно конструктивно анализируют действия игромастера, дают ему и его качествам определённую оценку, формируют своё отношение к нему, эстетический вкус. Более того, сопоставляя свои достижения с продемонстрированными игромастером, люди пересматривают собственные качества и умения, устанавливают новые перспективные цели.

Соответственно, игромастеру важно представлять себе критерии оценки игровой программы, по которым часто оценивают её специалисты и рядовые представители играющей аудитории:

1. Соответствие идеи, формы и содержания возрастным и психологическим особенностям участников.

2. Владение содержанием программы. Игромастер должен знать всё, что касается предмета программы, значения всех понятий, которые использованы им в программе, их взаимозависимости. Всё, что попадает в сферу игры, не должно быть полуправдой (кроме специальных случаев творческих заданий), ведущей в потёмки.

3. Верное и корректное построение композиции игровой программы. Её классический вид почти не изменился от предложенного когда-то Аристотелем: зачин – развитие – кульминация – развязка. Но нужно учесть и современные взгляды на проблему построения архитектоники, учесть законы театра и т.д. Самый ценный и правильный критерий для этого – целесообразность.

4. Правильный выбор места проведения игр. Учитывают главное место дислокации и вспомогательные, ситуативные. Актёрский зал имеет смысл использовать только при определённом числе участников. Двигательные конкурсы требуют пространства, словесные – хорошей акустики, интеллектуальные – мебели (стол, стулья), ручек, листов бумаги и т.п.).

5. Наличие адекватного оформления. Театру Шекспира было достаточно, чтобы всё оформление состояло из надписей «лес» или «замок». Современная игровая программа зачастую требует соответствующего оформления, например: аэродизайна, светоустановок, оригинальных декораций, пиротехнических эффектов и т.п.

6. Адекватное использование технических средств – звукоусиления, музыки, если возможно – света, видеоматериалов, дистанционных средств и др.

7. Верное изготовление и использование игрового реквизита.

8. Владение ведущими техническими профессиональными навыками: вербальными (языком, артикуляцией, дикцией, темпоритмом) и невербальными (сценическим поведением, навыками использования технических средств).

9. Привлечение многообразных форм деятельности. Умение применять и изменять в зависимости от потребностей различные виды дел и занятий. Умение переключать внимание участников игрового действия через некоторые промежутки времени.

Рядовые представители аудитории (неспециалисты) оценивают квалификацию игромастера практически системой двух критериев: «понравилось» (удовлетворило, пришлось по душе, вызвало радость, озарило душу) или «не понравилось» (оставило равнодушным, не пришлось по сердцу, вызвало подозрение, насторожило, возмутило), двигаясь в оценке от точки отклика или в сторону позитива, или негатива. Наиболее определёнными, рельефными качествами игромастера обозначают «светлость», «солнечность» его личности, шарм и интеллигентность, лёгкость и культуру общения.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Игра начинается задолго до того, как она фактически начнётся. В неё «играют» игромастер, организаторы игры и другие вовлечённые в организацию игры люди ещё на фазе моделирования будущей программы, изучая целесообразность игры с точки зрения её адекватности избранной цели.

Будущие участники игры готовятся к участию в проекте: овладевают определёнными навыками и умениями, разучивают репертуар или его фрагменты, готовят костюмы, реквизит, экспериментируют с ним в пробных вариациях, вносят соответствующие исправления в смоделированную деятельность, в алгоритм развёртывания игры, настраивают эмоционально-чувственную сферу и подводят себя к «пиковому» состоянию в момент начала игры.

Фаза ожидания, предчувствия и подготовки к игре – это уже игра, не менее важная, чем её действительное воплощение, такая же захватывающая и эффективная в развитии потенциалов участников.

Игровое пространство – это надсистема, которую создают *игровое поле с игровой территорией (театром)* игры. Надсистема (поле за границами игрового пространства) дополняет окружающую среду игры в самом широком значении: окружающая жизнь, прототипы людей, книги, методические разработки игр, мысли, эмоции игромастера, его опыт и тому подобное.

Игровое поле. Игра замыкается в игровом поле ещё до того, как она началась. За пределами этого обусловленного поля игры не существует. Игровым полем ограничена территория действия условной ситуации (*театр игровых действий*). Таким полем может быть спортивная площадка, площадь, арена цирка, игровой стол, театральная сцена, поле, храм, фрагмент улицы, экран телевизора или компьютера, рабочее место, запотевшее окно троллейбуса, построенный людьми круг, ладошка и т.д. Все они помимо формы и функций могут служить игровыми полями – то есть отдельной территорией, на которой имеют силу особенные, присущие игре собственные правила. Такие поля можно представить себе как большой надувной шарик среди воздушных масс, как планету определённой галактики, как временные миры внутри привычного, созданные ради выполнения замкнутого в себе действия или события.

Игровое поле массовых детских игр образуют:

- **зал** (учитывают его параметры: величину, форму, наличие ступенек со сцены, проходов, колонн, выступлений, «карманов», число посадочных мест, их расположение и удобство, наличие проходов между ними). Настоящий игромастер использует в игре всю гамму возможного в игровом пространстве, а не только сцену;
- **сценическая площадка** с расположенными на ней объектами (мебель, розетки, элементы декораций) или *сцена* (её размеры и высота, наличие кулис, ступенек). Роль сцены могут исполнять фойе, рекреация, площадка, подоконник, спортивное поле или любой ограниченный участок комнаты, квартиры и т.п. Но полезно учитывать, что на этом месте нужно найти такой пяточок для игромастера, откуда вам будет удобно организовывать, контролировать и корректировать игровые действия всех участников игрового процесса, а не только непосредственных игроков. Причём игромастер должен быть каким-то образом выделен из всех, восприниматься именно как организатор, а не как участник игры. Приёмы: установление соответствующей дистанции, особая позиция относительно прочих участников (быть на шаг впереди, ближе к зрителям), диспозиция между группами игроков (одни – слева, другие – справа), выделение за счёт стиля или цвета сценического убранства, наличия в руках игромастера определённого предмета.
- **аудитория** игры – зрители, участники, игроки, ассистенты (персонал), вспомогательные герои. В зависимости от количества

присутствующих лиц аудитория может быть *малой* (от 5-7 лиц до 25) или *макрогруппой* (до нескольких тысяч, а при телевизионных играх и миллионов лиц). Каждая такая локальная социальная группа считается организованной, ведь она объединяется вокруг единственной цели, принимает правила организованной игры и подчиняется их невидимым пунктирам. Взаимоотношения участников имеют преимущественно эмоциональный характер и подчиняются закономерностям психологической совместимости и конфликтности.

Аудитория во время игры разделяется на непосредственно *игровую*, куда входят игроки – участники конкурсов, и *зрительскую* – те, кто созерцают игровой процесс и то, что его сопровождает. Таким образом, аудитория одновременно исполняет три роли: игроков (которые отрабатывают определённые задания, функции, роли, одновременно «играя» самих себя), зрителей (которые выполняют все действия игроков в воображении, прокручивая то, что видят, в собственных эмоциях) и самих себя. Можно говорить о том, что дети одновременно находятся в состоянии потенциального игрока или зрителя. К.Станиславский подчеркнул, что чем больше зазор между наложенной или принятой на себя ролью и собственной личностью, тем более воспринимающий человек остаётся собой. Актёр пытается минимизировать этот зазор; это свидетельствует о его квалификации и умении перевоплощаться в героя.

Дети же в играх дифференцировано проникаются таким заданием, получая наслаждение то от созерцания, то от участия, то от представления себя на месте игрока (особенно в моменты его выигрыша), то от собственной непосредственной реакции на события.

Такое противопоставление не противоречит духу игры. Ведь переход от одного состояния к противоположному является очень динамичным, временами почти незаметным, особенно при массовых играх. И те, и другие являются генератором огромной эмоциональной энергии, на основе которой закладывается фундамент и возводится роскошный дворец человеческой радости и воодушевления.

По свидетельствам театроведов, свойствами объединять присутствующих в игровое сообщество обладает только *хеппенинг* (деятельность с элементами случайности, непредвиденности, сцепленная в единую структуру) и *драматическая игра* (коллективная импровизация на заданную тему).

Конечно же, участие в игре принимают все, не увлечённых процессом игры быть не может. И активные, и пассивные участники игры – все углубляются в процесс формирования игровых отношений, все эмоционально реагируют на те или иные моменты игры, все успевают определить для себя симпатии и антипатии, одновременно оценивая то, что видят, что происходит, что чувствуют.

Настоящий игромастер приложит максимум усилий, чтобы именно так и произошло.

Благодаря современным средствам массовой информации, появлению звукоусиливающей аппаратуры, игровое пространство может бесконечно расширяться, а зрительская аудитория, выйдя за пределы игрового поля, становится практически безграничной. Количество зрителей может быть гигантским при двух игроках. Например, пару боксёров сегодня могут созерцать сотни миллионов зрителей в любой части света.

Соперничество двух игроков на сцене с помощью телевидения можно видеть и слышать на большой площади с многотысячной аудиторией. Но при этом минимизируется роль индивидуального коммуникативного контакта между игром-мастером и участниками игрового процесса, между игроками и зрителями. Первого слышат, даже видят, но не чувствуют поток энергии, личной заинтересованности в игроке, в раскрытии его потенций, нет контакта «щупальцами глаз» (по выражению К.Станиславского). *Развитие научно-технического прогресса и средств массовой информации никогда не заменит реальных контактов* между участниками игрового процесса, мешая реально приблизиться к конкретному игроку, к конкретной личности, к её душе.

Вот почему телевизионные игры, телешоу, зрелища желательно употреблять ограничено, дозировано. Нужно дорожить истинным, действительно ценным общением, не подменяя его псевдоинтерактивным.

Тем более осторожно нужно относиться к простому переносу телевизионных игр в человеческую и особенно детскую среду. Их специфика – зрелищность, а не красота действительного общения. Они могут осуществить повтор записи, переписать, переиграть, вызвать искусственные аплодисменты и улыбки. Они работают только на камеру и только для камеры, никогда не видя живых глаз коллег по игре, не чувствуют души, её тревог, волнений, не разделяют её радости.

Игромастер не будет обеспечен студийными возможностями. Он может действовать только сейчас, в это мгновение, и, как подрывник, не имеет права ошибиться. Ему доверяют свою душу для того, чтобы вместе с мастером прийти к радости.

Для камерного игрового жанра техника телевизионных шоуменов не имеет смысла.

Существенно расширяют аудиторию игры возможности видеозаписи и фотографирования. Благодаря фиксации игры или игровых моментов они могут быть пролонгированы во времени. Даже если игра давно окончилась, её можно вызывать при необходимости в любой момент, тогда, когда нужно и сколько нужно. Таким образом, вызываются снова и снова пережитые некогда эмоции, оценки, проигрываются сознательно или подсознательно перипетии игры, принося удовлетворение и непосредственному участнику игровых событий, и тому человеку, который впервые знакомится с данным материалом. Особенно приятно это будет для человека, который добился победы, почувствовал настоящее счастье в игре.

Театр (место для зрелищных событий) **или территория** (часть земли с чётко установленными границами) **игры** – это *поле реальных игровых коммуникаций*, площадка, где происходят игровые события. Именно здесь реализуется *цель* (или система целей) игры, *комплекс правил*, условий и ролевых обязательств вместе с *критериями* оценки результативности игры и достигаются сами *результаты*.

В зависимости от типа игры территория игры может сжиматься до точки, сосредоточивая внимание собравшихся на игромастере, или развёртываться до такого диаметра взаимодействия, которого достаточно для охвата всей аудитории.

Как и любая территория вообще, территория игры имеет свои внешние и внутренние границы, «пограничные полосы» и столбы.

1. Игра ограничена *зоной игровых коммуникаций*: непосредственных, то есть между игромастером и исполнителями игровых действий и опосредованных – между ассистентами и игроками, между игромастером и остальной аудиторией.

2. Игра разворачивается *во времени* и измеряется им. Срок игры лимитируется:

а) физиологическими и психологическими нормами (обеспечение естественных потребностей (еда, тепло, туалет), потребности размяться, изменить обстановку, положение тела, поведение, ритм жизни, сменить группу людей на уединение и т.п.);

б) нормами технологическими (нужно время для развёртывания процесса и динамики игры, программы или цикла игр);

в) временем в качестве предварительно установленного критерия. Это может быть длительность процесса, операции или действия в часах, минутах или секундах. **Актуальный срок детской программы в старших группах детского сада – до пятидесяти минут (и не более!).** Начальной школы – час, средней – час десять минут, старшей – час двадцать. Такая же продолжительность у взрослых игровых программ. Если они состоят из нескольких блоков, то каждый из них желательно уложить в срок до пятидесяти минут (первый может быть до часа). Игровые блоки-программы в корпоративных праздниках не превышают полчаса.

3. Игра имеет *количественные или результативные ограничения*, которые находят своё выражение, например, в заработанных баллах, очках, числе добытых первыми предметов, выполненных действий и тому подобное.

4. Игра ведётся по установленным *правилами* вне их рамок существовать не может (хотя есть и исключение: детские свободные игры). Нарушение

правил ведёт к разрушению самой игры. Об игре говорят, что она «творит порядок, игра и есть порядок». Нарушение правил иногда наказывается жёстко: вплоть до исключения участника из игры.

5. Игра ограничена *ролями*, которые налагаются на конкретных исполнителей, и ролью, которая накладывается на всех. ***Игра – это рукотворный оазис среди хаоса реальной жизни.*** «Переодеваясь или надевая маску, человек «играет» другое существо» (Й.Хейзинга), другое создание. Такие ограничения направлены на речь, движения, манеры, операции действия, поступки персонажа, на предметность и характер использования им игрового реквизита.

6. Игра ограничивается *свободой*. Она является свободной деятельностью. В любое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью. Она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения потребностей и страстей.

Схематически игровое пространство выглядит таким образом:

Схема игрового пространства

ВОЗМОЖНЫЕ МОТИВЫ ВКЛЮЧЕНИЯ ИГРОКОВ В ИГРУ

Настоящий игромастер обязательно учитывает мотивы, опираясь на которые можно (и нужно) попробовать укрепить желание сыграть, испытать собственные силы. Мотивы, побуждающие к деятельности, базируются на удовлетворении потребностей. Развитие мотивов происходит через изменение, расширение круга деятельности, преобразующего предметную действительность.

Игра создаёт для этого непревзойдённые возможности. Ведь в ней в сконцентрированном виде поданы объективные ценности общества, интересы и идеалы, которые выступают потенциальными мотивами в онтогенезе. «Истины нужно повторять, ведь и обманы воспроизводятся среди нас» (Г.Гейне). Так истины становятся внутренним приобретением личности, а со временем – реальными мотивами.

Главные вопросы человека: «Зачем я хочу это сделать?», «Почему я это делаю?» Ответы на них в каждом возрастном периоде свои. Малыши ищут эмоциональных и тактильных контактов с мамой. Младшие дошкольники активно овладевают предметным миром – «второй природой». Старшие дошкольники осваивают фонд стратегий и тактик общения, развивают деятельно-практические силы. Младшие школьники учатся подчинять себя цели и организованно учиться. В целом эпохе детства присуща игра на интерес, на радость.

Младшие подростки овладевают основами наук и основами себя, учатся рефлексировать, отстаивать собственное «Я». Старшие – экспериментируют в проблемах интимного общения и возможностях самореализации в общественно-полезных делах. Вообще подростки растворены в поисках своего «Я».

Юноши и девушки обеспокоены проблемами тотального самоутверждения в сферах образования, спорта, досуга (искусства) и поискам оптимальной системы для самореализации («человек – человек», «человек – знак», «человек – природа», «человек – техника», «человек – образное искусство»).

Молодёжь сосредоточена на проблемах профессиональной подготовки и на том, как проторить собственную дорогу в жизни. Это дополняется поиском путей активизации своего потенциала и расширения диапазона возможностей.

Имея перед внутренним взором вариации перечисленных ценностных эталонов, игромастер выбирает один из них, наиболее привлекательный для участников игры и для себя. Далее создаётся ореол фраз, мотивирующих игроков на игру и поддерживающих мотивацию на всём её протяжении.

Перечислим возможные мотивы включения в игру:

1. Желание получить приз, материальное поощрение.
2. Желание добиться в игре более высокого статуса, престижа, уровня признания в группе; игра амбиций.
3. Повышение уровня самооценки.
4. Желание продемонстрировать себя (пусть меня увидят).
5. Желание стать лучшим среди кандидатов на игру, попасть в их число.
6. Привлекательность известной, освоенной ранее деятельности (действий, операций), знакомого реквизита или алгоритма действий.
7. Желание не отстать от «своих», участвовать в игре «как все».
8. Стимулирующая, харизматичная аудитория (подростковые «кланы» и их референтные группы), стремящаяся видеть своего героя.
9. Сила и обаяние личности руководителя, игромастера.

10. Возможность расширить сферу своей осведомлённости, профессионально вырасти.
11. Предчувствие близкой, почти реальной победы (состояние «вот, вот!»).
12. Ощущение «послевкусия» недавней победы, желание выиграть опять, продублировать успех, подтвердить его;
13. Желание помочь кому-то, проявление альтруистических мотивов.
14. Страсть, увлечённость ходом, сюжетом, персонажами игры, игровой азарт, общий ажиотаж.
15. Желание просто развлечься, игра «на интерес».

Перечислим и возможные мотивы выхода, исключения из игры:

1. Интровертность, тяготение к одиночеству, замкнутости.
2. Замедленные реакции, мышление, отсутствие гибкого воображения и интуиции.
3. Пассивность, вялость, плохое самочувствие.
4. Ощущение неполноценности, недостаточности, подозрительность.
5. Неуверенность, неустойчивость, колебание в принятии решений.
6. Неспособность принимать на себя роли, в частности, игровые.
7. Боязнь проигрыша, страх быть поверженным, неумение держать удар.
8. Неумение предлагать себя, контактировать, быть компаньоном.
9. Боязнь конфликтов, столкновений мыслей, неумения находиться в таких ситуациях.
10. Недоверие, настороженность ко всему новому, необычному.
11. Наличие негативного игрового опыта (доминанта поражений).
12. Безразличие к жизни и её проявлениям.

В целом мотивация игры обеспечивается:

- возможностью добровольно вступить в игру (как бы ни хотел этого добиться игромастер, основная ответственность за такой шаг всё-таки возложена на игроков);
- постоянное наличие ситуации выбора (даже в границах правил существуют поля, ими не обусловленные, требующие проявления творчества игроков);
- элементами соперничества, состязательности;
- удовлетворением потребности в самореализации, самоутверждении;
- мастерством организатора игры во владении речью, различными техниками общения.

ВСТРЕЧА С АУДИТОРИЕЙ

Поскольку игровая деятельность – это прежде всего коммуникативный акт, то настоящему игромастеру необходимо помнить о некоторых принципах и правилах межличностного общения. Невнимание к ним может способствовать возникновению искусственных преград на пути естественного желания быть принятым и понятным другим.

*Эффективное действие в игровом пространстве связывают с так называемыми **зонами общения**. Выделяют несколько зон.*

Зоны общения с аудиторией

Зона интимного общения (расстояние от 0 до 0,6 метра – зона вытянутой вперед руки). Игромастер входит в эту зону для того, чтобы подчеркнуть близкие, открытые, доверительные отношения. Это зона конкретных индивидуальных контактов. Прежде чем вступать в эту зону, нужно убедиться на сто процентов, что это можно делать, что это будет эффективно.

Как этого достичь? Научиться «читать» людей по жестам, мимике, по глазам и эмпатично чувствовать их. Вход в зону интимного общения может поддержать человека, снять определённое напряжение перед игрой (мы увидели, что человек не «в своей тарелке»), активизировать, подвести к действию.

Способы действия игромастера: взять за руку, предложить свою, пожать руку, обнять за плечи, похлопать по плечам, провести рукой или погладить по спине, положить руку на затылок.

Обычно учитывают возрастные, половые и индивидуальные особенности людей. Игромастер-мужчина не будет прижимать к себе девушку, а предложит ей руку. А игромастер-девушка может обнять мальчика-игрока с целью ободрения его.

Личную или индивидуальную зону (расстояние от 0,6 метра до 1,2-1,5 метра) с точки зрения общения, на наш взгляд, лучше рассматривать как *диалогическую*. Ведь именно в ней мы ведём все диалоги. Инструментами ведения диалога служат, прежде всего, направленные на партнёра глаза, слово, тексты. Вспомогательные инструменты – жесты, мимика, пантомимика. Находясь в этой зоне, мастер игры сообщает и разъясняет правила, «читает» ответные знаки о том, понял ли его собеседник. В этот момент внимание игромастера приковано только к собеседнику. Нужно помнить, что время вашего общения должно быть очень коротким, а потому ваши действия – точными, корректными, понятными.

Если игромастер работает с большой аудиторией, лучше дифференцировать своё внимание, разделив его между коммуникативным партнёром и всем собранием людей. Если вы работаете с ассистентами, то они могут продублировать ваши действия (установки, просьбы), а вы в это время будете уделять внимание аудитории, заботясь о поддержании эмоционального тонуса и ощущения своей значимости у всех собравшихся.

Зона публичных социальных контактов (расстояние от 1,2-1,5 метра до 3-6 метров). Достаточно размытые верхние границы зоны уточняются в зависимости от численности аудитории и формы зала. Общая установка такая: чем многочисленней аудитория, тем больше расстояние между игромастером и группой.

Выбор самой актуальной позиции («примерка» себя к аудитории) игромастер осуществляет по такому критерию: точка перед аудиторией, из которой без вспомогательного поворота головы он может охватить зрением (даже периферическим) всех собравшихся и особенно крайних людей (тех, кто находится сбоку). Ведь энергетический обмен должен вестись со всеми, а не только с центральным сектором. Хотя основное внимание распределяют на линиях А и Б (см. рисунок).

Так образуются два сектора концентрации и рассредоточения внимания игромастера – малый сектор и большой.

Массовая зона общения (расстояние от 3-6 метров и дальше). В такой зоне работают с большими аудиториями (например, организуют концерты на детских фестивалях, конкурсах, на площадях и т.п.). Особенностью такой работы игромастера является то, что он не может охватить всех собравшихся своей энергией и энергией игры. Даже привести всех к единому эмоциональному знаменателю – дело слишком тяжёлое.

При значительном расстоянии между участниками общения распыляется (а то и вовсе утрачивается) контакт глаз и увеличивается роль невербальных знаков. Потому в таких случаях игромастер более активно жестикулирует и пытается вызвать желательные действия и реакции хотя бы у значительного большинства аудитории. Главный инструмент в такого рода общении – усиленная через микрофон громкая речь.

Настоящий игромастер всегда соединяет межличностные отношения с игроками на сцене и контакты с залом. Он помнит, что общается и работает не только с теми, кто на сцене, но и со всеми в зале. Удержать в поле зрения всю аудиторию при индивидуальных контактах с игроками – проявление высокого уровня мастерства.

Число и организованность участников

Аудитории, принимающие участие в игровых программах, можно разделить на две категории: *большие* (макрогруппы) и *малые* (микрогруппы численностью не более 25-30 лиц). И те, и другие социальные группы являются кратковременными, такими, что собираются на определённый срок для участия в общем игровом процессе.

В свою очередь такие группы разделяют на *организованные* и *неорганизованные*. Первые образованы людьми, имевшими ранее определённые контакты между собой (например, участники одного объединения, организации). Представители второй сведены в аудиторию случайно, стихийно (например, участники демонстрации, митинга, фестиваля под открытым небом, случайные прохожие).

Игромастеру нужно знать особенности работы с такими группами.

Игровые программы для разных возрастов

Группа детей преимущественно дошкольного возраста. Детей игра поглощает сразу и полностью. Они верят всему, имеют лёгкое подвижное воображение. Их легко вызвать на соревнование, повести за собой.

Общая направленность игр – подражание. Потому эффективны игры имитационного плана. Работая с группой такого возраста, игромастер должен учитывать быструю эмоциональную усталость детей, неустойчивое внимание, различное эмоциональное состояние игроков.

Пути преодоления трудностей: подвижность и привлекательность интонационного языка игромастера, сдержанный темпоритм языка, яркость образов персонажей, наличие очевидного деятельного задания.

Игры с незнакомыми предметами, особенно игрушками, нежелательны из-за того, что дети не столько будут выполнять с ними нужные игровые действия, сколько разглядывать их.

Игромастеру следует помнить, что дошкольников часто сопровождают взрослые. Уместно привлекать их к сотрудничеству, корректно втягивая в игру. Среди возможных реплик игромастера: «Уважаемые родители, нам нужен ваш игровой опыт!», «Уважаемые родители, поддержите нас, пожалуйста!», «Дети, попробуйте попросить помощи у своих родных!», «Как повезло нашим детям – у них такие прекрасные родители, они так увлечённо играют!»

Настоящий игромастер будет использовать лишь такие игры, в которых ни один из родителей не может попасть в число проигравших. Ни один ребёнок не должен получить повод сомневаться в талантах и всепобеждающих способностях своих родных и близких. Это касается проблемы привлечения родителей к любым играм в любых возрастных группах. Исключением является игровое соперничество семей в комплексном игровом марафоне. Тогда ответственность за успех или неуспех команды возлагается на всех членов семьи, факт проигрыша не выглядит таким горьким, а если его подсластить определёнными наградами, поощрительными призами, ритуалами весёлого отдыха, то и вообще станет малозаметным.

В особенности предостерегаем от игр-поединков. В них победитель и побеждённый особенно очевидны. Организуя такую игру, вы или подталкиваете взрослых игроков к активным действиям, к которым кто-то из них не готов (стесняется, волнуется, неудобно одет), а следовательно, вызываете нежелательный стресс или перечёркиваете игру тем, что игроки за вашей спиной подсознательно или явно «договариваются» про результат игры: спокойно, без динамики и борьбы, а значит, и без игровой интриги добираются до финальной части («побеждённых» в такой игре нет, как нет и самой игры).

Если же вам удастся создать настоящую яркую игровую атмосферу, где дети и их родные купаются в море радости, знайте: вы посодействовали укреплению семейных отношений и семейного счастья, возрастанию авторитета каждого члена семьи в отдельности и всей семьи в целом.

Группа детей преимущественно возраста начальной школы. «Золотой» возраст для игры. Дети играют на интерес и для удовольствия. Они легко идут на контакт, входят в игру и переключаются на новые задания, легко объединяются в игровые микрогруппы, быстро возбуждаются, проявляют выдержку в игре. Любят подвижные, музыкальные, танцевальные, имитационные и творческие игры. Удовлетворяются любой игровой ролью, любой деятельностью.

Играющий взрослый сразу становится для детей всенародным любимцем. Играющий учитель – эталоном учителя!

Возможные трудности: дети не всегда контролируют игровое возбуждение, переводя его временами в микроконфликты. Иногда оказываются беспомощными, ожидая подсказки ведущего (следствие доминанты рефлексов начальной школы – слушать учителя и выполнять то, что говорят).

Пути преодоления трудностей: чередовать фазы возбуждения и фазы торможения эмоций, заострять внимание детей на тёплых, мягких контактах, вызывать доверие истинной любовью к игре (самому быть лёгким игроком).

Группа детей преимущественно подросткового возраста. Дети ведут себя достаточно настороженно, очень осторожно идут на контакт, чуждаются открытых контактов с лицами противоположного пола (особенно ребята). Девушки легче идут на контакт, демонстрируют открытость, красоту характера. Понятно, начинать «завоёвывать» аудиторию лучше с них.

Подмечена общая способность скорее созерцать, чем проявлять активность, потому особенным затруднением и беспокойством игромастера будет фаза включения и разыгрывания детей.

Общая направленность – поисковый, «разведывательный» тип поведения. Ребята отдают предпочтение играм на проявление физических данных, проявляют интерес к интеллектуальным развлечениям. Девушки – играм социальной и художественной направленности. При образовании игровых групп лучше воспользоваться половым критерием.

Группа детей преимущественно юношеского возраста. Казалось бы, организованная группа более пригодна для участия в игровой программе, ведь её члены знают друг друга, свои возможности, имеют лидеров (явных и тайных), сформированные референтные группы. Сообразительный игромастер сразу «прочитает» таких лидеров и их «деловое окружение». Лидеров нельзя не увидеть, они сразу же заявляют о себе, начиная ещё одну завуалированную игру – «наработка за ваш счёт новых баллов себе». Вы же, как правило, не проинформированы о позитивных и негативных границах их поведения.

Потому, дав первое самое простое коллективное задание, обратите внимание на то, на кого сразу же направят свои взгляды члены группы. Это и будет «лидер». Члены референтной группы решительно

поддерживают лидера, и даже тогда, когда внутренне не разделяют мнение лидера и его микрогруппы.

Путь преодоления трудностей: стать лидером самому благодаря нестандартным вопросам, контрдействиям, оригинальным решениям. Содержание игр должно быть приближенным к интересам возраста или входить в поле таких интересов. Материал нужно подавать в бодром темпоритме, насыщая интересными фактами, высказываниями. И только доверительные отношения без повышения тона голоса!

Игровые программы и личностные позиции

Приведённые выше обобщённые характеристики поведения возрастных групп лишь частично и поверхностно учитывают индивидуальные особенности участников игрового процесса, раскрывают их личные жизненные позиции.

По тенденциям личностных позиций можно выделить среди детей три характерные группы.

Первая – **реальные лидеры**, активные и энергичные. Их можно распознать по искрящимся глазам, открытой улыбке, мобильным движениям, готовности сорваться с места при первой же просьбе и реализоваться в игровых ситуациях самому и одновременно прихватить кого-то с собой.

Игромастер обычно обращает на них внимание, демонстрирует им свою поддержку, своё удовлетворение от контактов с ними. В знак одобрения такого к себе отношения лидеры рады стараться ещё больше, к чему вы и стремитесь. Такие дети будут вашими незаменимыми помощниками, волшебными «ниточками» доверия, связывающими вас с ещё незнакомой аудиторией. Настоящий игромастер в первую очередь опирается в организации игры именно на таких детей, чем способствует повышению их авторитета, укреплению статуса лидера.

Вторая группа – **дети с заниженной социальной активностью**, лишённые «рефлекса новизны». Творческие игровые силы таких детей находятся в заторможенном, «спящем» состоянии. Дети по большей части выглядят пассивными, индифферентными, потенциально импульсными. Настраиваются на игру медленно, без желания, вяло, демонстрируя на лице мину тяжёлого труда («делаю тебе услугу»). Их сдерживает скорее страх угодить в новые для них ситуации, иметь неприглядный вид.

Заметив таких детей (обратив внимание на указанные симптомы), игромастер подбадривает их сильным взглядом, задерживаясь на их лицах больше, чем на других (вроде бы «потерянное» на это время вернётся к вам сторицей), стимулируя их к действию индивидуальным обращением, активной, но корректной жестикულიцией. Нельзя подавать ни малейшего сомнения относительно скрытого желания детей быть перспективными в коллективе. Помогите таким детям хотя бы раз продемонстрировать собственную компетентность в фазе раскручивания игровой программы, и вы получите активного и благодарного деятеля до конца игры. Игромастер помнит – таким лицам важен поводыр, ведущий, человек-ориентир. Такую роль может выполнить и игромастер, и ассистенты, и другие дети.

Представителей третьей группы участников игры можно назвать **самоисключёнными**, «самоугнетаемыми». Они демонстрируют подчеркнито пассивное состояние: «темпоритм жизни черепахи» и вроде бы отстранённого созерцания за процессами с«мудростью змеи». Они выглядят неэмоциональными, пассивными, лишёнными тяги к жизни. Поведение таких детей может быть обусловлено темпераментом, скоростью протекания психических процессов, состоянием досуговой культуры семьи, уже сложившейся иерархией интересов и приоритетов в видах деятельности.

Но дети, попавшие на вашу игру, имеют право быть и такими! И настоящий игромастер должен такими и принимать их.

Вместе с тем настоящий игромастер знает: если не обращать внимания на таких детей, оставить их в мире их темпоритмов, не вовлекать в общий игровой процесс, не подключать к единой «энергетической батарее» игрового пространства (т.е. продемонстрировать отсутствие своего интереса к конкретной личности), то спустя некоторое время в поле их влияния может очутиться и другой ребёнок или даже группа детей. Как лидеры зажигают остальных, так и «самоугнетаемые» выключают вслед за собой разбалансированных представителей второй группы.

Ненавязчивое, добродушное обращение, просьбы включиться в игру (а иногда даже активное «вероломное», но тактичное подключение) не оставит человека безразличным, в результате он с удовольствием примет участие в игре. В таких ситуациях настоящий игромастер прививает таким людям культуру общения, способствует их успешной социализации, влияет на расширение круга жизненных ценностей и интересов.

Отдельно нужно обратить внимание на группу **«скрытых»**, потенциальных игроков. Такие могут входить в каждую из перечисленных групп. Их сдерживает наличие определённых комплексов. Человек опасается осуждения своих действий остальными,

утраты своего авторитета, боится допустить ошибку, ожидает насмешек – и через всё это ещё больше утрачивает уверенность в себе.

Однако опасение вступить в пространство игры ещё не означает, что такие люди некомпетентны, апатичны или объективно принадлежат к группе «самоугнетающих». Просто для них важно создать особые условия. Игромастер должен убедить их в безопасности обстановки, доказать игроку его умелость, его преимущества. А при самых крохотных успехах зафиксировать и закрепить реакцию удовлетворённости и радости.

ФОРМЫ РАЗМЕЩЕНИЯ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ

В зависимости от генерального вектора общения игромастера с аудиторией и характера взаимоотношений между ними, в игровой практике условно выделяются три варианта форм размещения людей: преимущественно монологические, преимущественно диалогические и преимущественно полилогические.

В первом случае доминирует игромастер, потому такие игры чаще всего репродуктивные, имитационные по характеру. В них можно играть и одновременно наблюдать за происходящим. Во втором случае – инициатива делится надвое: она проявляется и у игромастера, и у команд (групп). Для такой системы нужны репродуктивно-творческие задания. В них можно увидеть только свои собственные наработки и услышать про достижения других. В третьем случае предполагается наибольшее излучение творческой энергии участниками игры. Такую форму организации часто используют во время интеллектуальных и деловых игр. В ней у участников игры есть возможность генерировать идеи в командах, микрогруппах, демонстрировать свои способности и видеть варианты решений других групп.

Монологические формы – от линейной до веерной

Самой распространённой для монологических форм размещения аудитории служит та, которую мы на схеме обозначили как *традиционную*. Игромастер и участники игры размещаются напротив друг друга: один на сцене, остальные – в зале. Первый ведёт и контролирует общение, другие – отвечают на вопросы первого. Такой способ организации игры достаточно выгоден для игромастера благодаря возможности концентрировать энергию игры на себе.

Другой вариант монологической формы размещения – *квадратный*.

Но наиболее эффективным вариантом «монологического» размещения нам представляется *дуговидное*. В этом случае все участники, даже

позиционно отдалённые (сидящие в крайних рядах), максимально приближены к игромастеру; это даёт возможность устанавливать более тесный творческий контакт.

Диалогические формы – круги «цирковые», «стадионные» и «свободные»

Здесь к характерным вариантам размещения можно отнести популярные в игровой практике *концентричные круги*. Отличием этой формы от остальных служит то, что участники игры, во-первых, общаются не со всеми присутствующими, а с представителями своей группы, ограниченной кругом. Во-вторых, наиболее распространённым инструментом общения в кругах выступают руки и тактильные контакты, благодаря чему энергия игры равномерно распространяется по каждому кругу, объединяясь в пространстве в единое энергетическое поле игры. В-третьих, в таких обусловленных кругах может рождаться и реализовываться собственный коллективный или авторский творческий продукт как ответ на вопросы игромастера. Наличие такого продукта эффективно объединяет команду, вдохновляя её на новые красивые творческие решения.

Известны, как минимум, два варианта *преимущественно диалогической* формы организации игры:

А) *цирковой*, где люди должны сидеть на одном месте и не имеют возможности перемещаться;

Б) *стадионный* (игровое поле, площадка без посадочных мест) с возможностью двигаться, но в стационарном компактном положении, в выбранных или установленных кругах.

Вариант А очень труден для мастера игры тем, что он не может равномерно распределить внимание между всеми присутствующими. За его сектором внимания, за спиной, всегда останется определённая часть людей. С этой «мёртвой зоной» (на нашем рисунке *mz*), как правило, работают ассистенты. Положительной моментом предлагаемого варианта служит то, что игромастера видно с любого сектора, ведь каждый следующий ряд расположен выше предыдущего. Контролировать ситуацию можно с помощью ассистентов, которые отвечают за конкретные сектора и передают участникам указания игромастера.

Вариант Б характерен тем, что мастер игры может быть виден только первому-второму кругу, остальные могут только слышать его голос. Потому игромастеру в таких случаях желательно работать на специальном возвышении (подиуме, тумбе, микросцене) и, конечно, с микрофоном. Руководство остальными кругами поручается ассистентам (по два-три в каждом круге), которые дублируют команды и распоряжения игромастера и стимулируют представителей своего круга.

Ещё один вариант размещения – *свободные круги*.

Их свобода проявляется в праве выбора места для нашей группы, числа и характера участников. Ответственность за организацию своего игрового круга берёт на себя конкретная группа и «командированный» к ней ассистент игромастера. Его задача – быстро войти в доверие к представителям своего круга, объединить их через мотив «докажем, что наш круг наилучший, вы того стоите». Практически свободный выбор и правильно проведённая мотивация способствуют быстрому осознанию участниками группы коллективного «мы». Общее руководство игровыми процессами возглавляет игромастер, который алгоритмично посылает в пространство определённые команды, даёт установки, стимулирует, увлекает.

У такой организации игры есть черты и диалогичной, и полилогичной формы.

Полилогичные формы на «кругах» и «трапециях»

Эти формы, как уже отмечалось, чаще всего используются на различных интеллектуальных и деловых играх. Число участников таких игр не может быть большим, ведь в них практически каждый должен быть услышан. А следовательно, условия проведения игры нужно максимально приблизить к целям и задачам участников. Подчеркнём и то, что такая форма наиболее эффективна при организации любой практической деятельности. Всё, что происходит за столом: техника общения и деятельности, умения и навыки, детализация процессов, оперативность и адекватность (кто на каком уровне продвигается к цели) – всё быстро становится приобретением всех присутствующих. Особенно такая форма актуальна для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Понятное и свободное игровое общение обеспечивают несколько родственных вариантов организации игры. Например, *«круглый стол»*, *«равносторонний треугольник»*, *«трапеция»*.

Первый вариант чаще всего оптимален, поскольку круг не имеет острых углов, каждый из участников игры равноудалён от центра, а, следовательно, имеет равные шансы на успех, на удовлетворение своей потребности быть услышанным, реализованным. Игромастер даёт возможность быстро и точно делить представителей аудитории на игровые группы (проводя рукой воображаемые диагонали через центр) в зависимости от задач игры, проходя за внутренним кругом, за спинами игроков. Число команд может варьироваться для каждого игрового периода (максимальное число – восемь команд – восемь секторов круга). Игромастер может при необходимости обращаться лично к каждому, помогать, разъяснять непонятное, активизировать, утешать.

«Равносторонний треугольник» аналогичен предыдущему варианту, за исключением одного: он обладает острыми углами. Как правило, такой вариант привлекают для организации противоборства только двух команд, капитаны которых занимают места в углах треугольника. Остальные игроки составляют скамейку запасных, которых можно приглашать в команды (обменивать) для разработки ответа на творческий вопрос. Например, если запасной игрок знал ответ или решение, а его не пригласила команда – то она утрачивает какое-то количество баллов. Если же команда ввела нужного человека – набранные баллы за конкурс удваиваются.

«Трапеция» эффективна в случае введения в игру детского жюри, группы экспертов или кураторов (ассистентов, тьюторов) команд. В таком случае последние размещаются возле игромастера и оттуда выполняют свои функции.

Преимущественно полилогичная форма организации игры используется и во время проведения диспутов, дискуссий, разного рода «мозговых штурмов», тренингов и т.д. Особенно актуальна в виде заготовки для «ток-шоу». Разрабатывая идею игровой программы, игромастеру нужно позаботиться о создании атмосферы поединка с «рингом» для скрещивания идей, мыслей, решений. Кроме непосредственных участников противоборства в игре присутствуют зрители, активность которых можно оценивать отдельно.

Рассмотрим несколько вариантов полилогичной формы.

Ринги, улицы, соты

Вариант А «Ринг» используется в случае ожидания острой полемики, столкновения противоположных интересов. В тайм-ауте между раундами участие в игре принимают гости, то есть все присутствующие.

Вариант Б «Хорошо-плохо» предусматривает сопоставление мотивов, взглядов, отработку определённых ролей, исходя из одной позиции. Например, одна команда представляет позитивный аспект проблемы, факта, действия, ситуации. Вторая – негативный. Прочие участники могут выступать в роли жюри, ещё одной общей команды, болельщиков (брать время на себя, пока твоя команда найдёт решение).

Вариант В «Улица» или «Парк профессий», «Рынок», «Фестиваль» тоже используется как поле сопоставления различных взглядов, идей, вариантов разрешения проблем с фрагментарным показом своего пути к решению.

В том случае, когда присутствующих на игре достаточно много, можно ввести параллельные команды – удвоить каждую линию фигуры. В игровой практике такая форма получила название «Аквариум». В этом случае готовят отдельно «трапеции», которые следят за ходом общения

во внутреннем круге. Свои мысли и результаты наблюдений суммируют в «тайм-аутах» и в конце программы. Интересный ход: пересмотреть проблему со стороны «вывернутого аквариума». Или играть на высадку, то есть зрители создают собственные команды, которые выходят на поле игры в случае первого поражения соперников по рингу (вариант «Брейн-ринг»).

Ещё одним вариантом формы преимущественно полилогичной направленности игры служит так называемый «сотовый». Он очень подходит к массовому привлечению аудитории, поделённой на несколько команд с числом игроков до двенадцати-пятнадцати каждая. Общая схема игры такова: играет каждая команда сама за себя, зарабатывая баллы на протяжении игры. По итогам выбирают победителей. Демонстрируем схему, где есть десять команд и группа экспертов или жюри (ГЭ).

Понятно, что приведённые формы не исчерпывают всего разнообразия вариаций в организации игрового общения и игрового поля. Настоящий игромастер стремится подойти к этой проблеме творчески, выискивая для своей программы оптимальные формы из приведённых и, при необходимости, синтезируя их для изобретения наиболее подходящего к данному случаю варианта.

«Чёрные дыры» и «чёрные лошадки»

Рассматривая проблему организации игрового поля, стоит обратить внимание на проблему посадки людей в аудитории. Наиболее эффективный способ размещения – без пустот, без порожних свободных мест в зале – без «чёрных дыр». Последние, подобно космическим «чёрным дырам», втягивают в себя коллективную игровую энергию; там она бесследно исчезает, втягивая в себя всё больший круг присутствующих. Плотное же размещение людей содействует быстрому подведению присутствующих к единому «эмоциональному знаменателю» – объединению и равномерному распределению их эмоционально-деятельностной энергии. Психологи свидетельствуют, что в случае большого и плотного скопления народа можно наблюдать эффект массового самогипноза, под влиянием которого у оператора появляется возможность приведения аудитории к нужному состоянию, мысли, поступку. Такой феномен подтверждается и игровой практикой. Настоящий мастер игры использует этот приём *только для решения педагогических и воспитательных задач!* Порядочность в игровых взаимоотношениях ценится выше всего!

При плотном размещении наиболее активные, подготовленные к игре люди естественно привлекают к процессу своих соседей, чем оказывают неоценимую услугу игромастеру. И за это им нужно быть благодарным!

Иногда для более активной общей или позиционной стимуляции практикуют введение группы «подсадки» или «чёрных лошадок» (тайных ассистентов). Они не открывают себя, своих задач, а лишь активно действуют рядом с другими, направляя энергию в нужные сектора аудитории.

Кстати, в древнем театре на места между сценой, где происходило представление, и остальными зрителями (его называли «хор») специально сажали эмоционально подвижных людей, которые быстрее других реагировали на события на сцене и влияли на всех присутствующих, помогая им быстрее избавиться от скованности. Представителям «хора» как обязательного коллективного участника действия часто поручали особую роль – играть «народ». Современному игромастеру не помешает воспользоваться древними технологиями.

Внимание! Одним из потенциальных позитивных ходов для любых возрастных групп выступает факт размещения детей на места в зале по желанию, по симпатиям (правда, дети дошкольного возраста часто могут быть исключением – их приучают занимать свободное место по очереди). Это даёт фору игромастеру быстро наладить эффективные отношения между всеми – через контакты ближайших «соседей».

Логичный шаг: вовлечь в игру сначала именно эти пары или тройки детей, постепенно расширяя число включённых в игровые контакты до максимума.

Как игромастеру определить такие пары по симпатиям? Например, можно предложить взяться за руки всем, у кого есть друг в этом зале; в какой части зала – левой или правой – друзья выше поднимут руки на мою команду; поднимите руки те, кто знает имя своего соседа. И т.д.

ОПЕРАТИВНЫЕ ЗОНЫ ИГРОМАСТЕРА

В зависимости от содержания игровой программы, численности аудитории, условий игрового пространства и избранной формы его организации подбирают оптимальные оперативные зоны. Важно выбрать правильную позицию в каждом игровом эпизоде, чтобы игровое общение было эффективным.

Из огромного числа игр намечается классификация наиболее специфических позиций игромастера в них.

Игры в кругу. Позиция игромастера – одна из точек в кругу. В центре стоять нельзя потому, что часть игроков будет лишена непосредственного контакта с вами. Если круг слишком большой, можно

сделать шаг вперёд, чтобы выделиться на общем фоне. После этого снова встать в круг.

Игры в кругах. Позиция игромастера – в центре или близко от него. Руководить игрой желательно при помощи ассистентов.

Игры в колонне (вроде «Ручейка»), где дети стоят в затылок друг другу. Позиция игромастера – немного сбоку, слева или справа от головы колонны.

Игры в колонне (вроде «Перекачивания мяча под ногами», «Передачи предмета» из рук в руки, над головой и т.п.). Позиция игромастера – в центре колонны, или с правой стороны, или с левой на достаточном для наблюдения расстоянии (3-5 метров).

Игры в колонне с «транспортированием» игроков по рукам (вроде «Подоланочки», игры на доверие с падением на руки товарищей). Позиция игромастера – с левой или с правой стороны, или в паре с кем-нибудь, или рядом с колонной. Главное – обеспечить страховку людей.

Игры в короткой колонне (типа «Змея», «Веретено»), в которых нужно хорошо раскрутиться или голова должна поймать хвост и т.п. Позиция игромастера – не вмешиваться в игру, стоять рядом, за радиусом оборотов группы, но анализировать ситуацию. И как только вы почувствуете, что темп превышает границы травмоопасного, сразу же останавливайте игру, сообщая, что время игры кончилось (а не «всё, слишком опасно»).

Игры в колонне (типа «Фигурная ходьба»). Позиция игромастера – во главе колонны, задавая маршрут. Если дети достаточно подготовлены к такой игре, незаметно займите место третьим или четвёртым в колонне. Первым поставьте человека, которому вы доверите всю колонну. Ваш опыт игрока даст возможность избрать такого человека без ошибок. Он активен, подвижен, удачлив – и главное, он способен управлять собой и слушаться вашего руководства, когда это будет необходимо. Выберите этого человека ведущим с почестями, и он будет вам за это благодарен – а, следовательно, внимателен к вашим репликам и подсказкам во время игры.

Игры в шеренгах, где дети стоят лицом друг к другу (вроде игр «Правый берег – левый берег», «Стенка» и т.п.). Позиция игромастера – в линии-медиуме или во главе колонны, или в хвосте её. При необходимости каждый может несколько податься вперёд, повернуть голову вбок и увидеть мастера игры.

Игры «паровозиком», в которых держимся за туловище того, кто идёт впереди. Позиция игромастера – быть «паровозиком», то есть обеспечивать соответствующий возрастным и личным возможностям темп передвижения. Такие игры бывают опасны именно при отсутствии учёта такого параметра как темп.

Игры с двумя или тремя «паровозиками» (больше вводить нежелательно из-за опасности столкновений). Позиция игромастера – руководство одним из «паровозиков», который объявляется главным. Руководство другими доверяется подготовленным ассистентам (воспитателям, родителям). Критерий движения – всё тот же: учёт темпа.

Игры-противоборства без перемещения в пространстве (игра-конкурс между двумя игроками или командами). Позиция игромастера – посередине, между игроками; важно максимально развернуть всех к зрителям.

Игры-противоборства с перемещением в пространстве (типа «Кто первый»). Позиция игромастера – стоять на старте, поддерживая игроков, чтобы не срывались раньше времени вперёд. Старт служит и финишем. Потому вы сможете адекватно реагировать на ситуации, быть корректным в суждениях про победителя. Дальний рубеж, который нужно будет обогнуть, должен быть очевидным, предметным. Иногда в качестве его используют помощников (детей, ассистентов и т.д.).

Командные игры-соревнования (типа «эстафет»). Позиция игромастера – на рубеже самой дальней преграды в эстафете. Таким образом вы будете обеспечивать прохождение всеми игроками указанного маршрута, гарантируя страховку на опасном повороте.

Командные игры-соревнования (типа «Каждый сам за себя»). Игроки стоят в шеренгу (самое большое – по восемь человек). Позиция игромастера – в центре между ними. Так вы сможете контролировать ситуацию, комментировать события и правильно определять победителей.

3. ОРГАНИЗАТОР ИГРЫ НА ПУТИ К МАСТЕРСТВУ

Человек вырастает настолько, насколько вырастают его цели.

Ф.Шиллер

В предыдущих главах мы смогли убедиться в том, что органичное и эффективное управление игрой – дело сложное и ответственное.

Пришло время учиться не только «играть» (этот опыт уже есть, даже если он надёжно скрыт за толстым слоем разнообразного эмоционально-практического опыта), но и организовывать, создавать свою игру. Ведь когда-то ты учился ходить, говорить, читать, писать. У большой ИГРЫ тоже есть свои «палочки-крючки». С чего будем начинать?

АКТУАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ИГРОМАСТЕРА

1.

В первую очередь, начинающему организатору игры необходимо перебороть несколько типичных обманов, очиститься от их гнетущего давления.

Первый обман – это мнение об игре как о чём-то несущественном, второстепенном, таком, что несёт лишь развлекательный эффект. Не вступая в долгий спор (истина – как подводная часть айсберга – настолько же невидима некомпетентному взгляду), ограничимся лишь некоторыми фактами. Сегодня мировое образование использует более трёх тысяч деловых игр (из них только в СНГ – около двух тысяч). Центры по разработке теории и практики деловых и имитационных игр созданы в Москве, Санкт-Петербурге, Киеве, Новосибирске, Одессе, Минске, Кишинёве, Харькове и т.д. Открылись многочисленные центры по учебно-игровому моделированию. Теорией игр интересуются серьёзные науки: философия, математика, социальная экономика, военное дело, статистика и т.д. Регулярно проводятся фестивали и

конкурсы игрового мастерства. Образно говоря, *всё, что касается проблем тактики и стратегии развития чего-либо, невозможно без игры* – реального или воображаемого «проигрывания» определённых ситуаций, эпизодов, путей, циклов.

Трепетное повторение фразы: «Делу – время, потехе – час», – фальшиво. Игра сверкает в каждой минуте рабочего дня. *Труд, быт, общественно-полезная деятельность, досуг*. Вот главные составляющие жизнедеятельности человека. И каждая из них невозможна без игры. Игра несёт вдохновение, силу, радость. «Постоянная серьёзность – признак посредственности», – утверждал Вольтер. Оденьте радужные очки игры и мир вокруг убедит вас – Вселенная преисполнена игры. А мы, люди, лишь маленькие голограммы этой безграничной Вселенной.

Люди, которые умеют играть, во все века были хранителями и оптимизаторами позитивного потенциала нации. Добротная игра – это физическое и моральное здоровье. Учёный XVII века Сиденгам писал: «Прибытие паяца в город значит для здоровья его жителей намного больше, чем десятки нагруженных лекарствами мулов». В начале XX-го века критерий психического здоровья формулировался так: «Здоров тот, кто умеет любить и работать». В конце XX-го формула изменилась и дополнилась: «Здоров тот, кто умеет любить, работать и играть».

Отметьте, *активными игроками и настоящими организаторами игры, как правило, выступают продвинутые, жизнестойкие, уверенные в себе люди, которые всегда добиваются существенных достижений в жизни, в самореализации*. Удостоверимся, что игра – очень достойное и серьёзное дело. В твоих руках волшебный инструмент, и ты можешь делать счастливыми и людей, и себя.

Ещё один обман – представление о способных к игре людях как о «впадающих в детство», инфантильных, вроде бы мало чего стоящих.

Во-первых, по единодушному мнению психологов, мы из детства никогда полностью не выпадаем. На протяжении жизни мы развиваем, совершенствуем и «орнаментируем» достижения детства.

Во-вторых, нивелировать этот обман можно фактами из биографий великих людей, которые осветили цивилизацию светом ума и доказали ценность игры своей жизнью, отдав ей должное. Ограничимся лишь высказыванием Эйнштейна, умевшего играть символами, воображением и мышлением: «Изучение физики – детская игра по сравнению с изучением игры». Встаньте рядом с большим учёным и разделите его убеждение!

В-третьих, детская свежесть восприятия окружающего мира передаётся и вам. Благодаря игре у вас появляется возможность быть вечно юным и поддерживать надежду на это в душах других!

Добавим ещё такую любопытную деталь. Г.Лозанов, автор серии методик по обучению иностранным языкам «методом навеивания» (влияния), именно *инфантилизацию* считает эффективным методом установления «детской» доверчивости во взаимоотношениях между тем, кто «навеивает», и тем, на кого влияют. Под таким методом понимается снятие определённых поведенческих и эмоциональных стереотипов, при помощи чего устанавливается чувство внутренней свободы и комфортности, лёгкости и доступности, происходит быстрое исчезновение «острых углов» (реальных и воображаемых) во взаимоотношениях. Педагог или игромастер, ставший на подобную игровую позицию, значительно усиливает своё влияние на отдельных представителей аудитории (и на аудиторию в целом), содействуя гуманизации и демократизации взаимоотношений.

Обманом является и убеждение в том, что игра решает только локальные задачи, что между организацией и проведением учебной игры (упражнения, задания) и игрой воспитательной есть границы. Первая вроде бы более серьёзная, более весомая, особенно при переходе ребёнка в школу. Она преимущественно обращена к интеллектуальным – индивидуально-личностным – потенциалам человека. Вторая направляет индивидуально-личностный потенциал в поле коллективного сотрудничества, в общественные отношения. Мы убеждены, *что все, абсолютно все игры в руках настоящего игромастера могут решать проблемы масштабно, становиться ценностными. Любую игру можно представить как воспитательную и каждую – как учебную.*

Маловероятно? Доказываем. Берём математическую игру: набери сумму разными составляющими частями. Победителем будет тот, кто найдёт больше вариантов. ***Чисто интеллектуальная игра станет воспитательной если:***

- а) педагог обратит внимание на то, что до одной цели можно идти различными путями (что свойственно людям);
- б) что мы такие разные, а общество получает сумму наших талантов, умений и навыков;
- в) что всё в природе тяготеет к гармонии, к уравновешенности (в примере левая часть равняется правой).

А дальше настоящий педагог-игромастер предложит определённую воспитательную ситуацию, наглядно показывающую вышесказанное. Ещё лучшего результата можно было бы достичь, если выполнение задания проводилось бы по-разному: одна группа (ряд) индивидуально, вторая – парами, третья – микрогруппой. Тогда научные и воспитательные итоги подводились бы параллельно. Конечно, чтобы

подняться к такому уровню профессиональной компетентности, нужно быть не только учителем-технологом, а стать творческим, гибким, неповторимым, выработать молниеносную реакцию, ускоренные интеллектуальные процессы и интуитивное ощущение цели. *Но разве не таких именно педагогов мы называем учителями с большой буквы – настоящими учителями?*

Осознать обман – уже наполовину преодолеть его.

Естественно, на вашем пути возникнут и завистники, и ненавистники, которые будут вешать вам ярлыки типа «два притопа, три прихлопа», и те, что будут обвинять в инфантилизме, и те, кто объявит игру мотовством времени. Сам не раз слышал такое о себе. Но разве часто люди знают, о чём говорят? Стоит ли этому верить? Я не верю!

*Таким нужно прощать, таких нужно прощать. К сожалению, **они в детстве не доиграли!*** Им не понять, какого Божьего дара они лишены. Утраченное невозможно вернуть, но можно позаботиться о других, о будущем поколении, о создании специфической деятельностно-игровой среды для творческого созидателя общества, о развитии технологии организации и проведения игровой практики в любых сферах человеческой жизнедеятельности. Словом, *позаботиться об упрочении имиджа игры как равноправного с учёбой и трудом виде деятельности.*

2.

Второй шаг на пути к высокому званию «настоящий игромастер» – осознание цепочки специальных задач.

Приведём самые главные из них.

Чтобы научиться мастерству организации игры нужно:

ёоИгра требует сформированное ценностное отношение к себе. Начните с осознания значимости миссии быть **спутником детства, игро-проводником по пространствам жизни, личным игровым советником**. В конечном итоге, если даже вы не станете педагогом, то вам, сегодняшний юноша или юная леди, непременно быть любящими родителями самого желанного, наилучшего, любимейшего ребёнка на планете – СВОЕГО ребёнка. А путь к его сердечку, к его податливой и отважной душе лежит только через ИГРУ.

ёоУбедить себя, что в ваших руках самые эффективные средства достижение педагогической цели, самый гуманный метод формирования успешного человека, самый демократический стимул развития творческой личности. Любая игра более педагогична, чем развлекательна.

Ощутить, что ваше сознание содействует успеху ещё на стадии «программирования» установки в голове. Вам не избежать успеха!!! Помогите себе, уговорите, запрограммируйте собственное подсознание: «Я способен нести людям и себе истинную радость. Я – настоящий игромастер!»

3.

Третий шаг на пути становления настоящего игромастера – это те актуальные способности, которые важно обнаружить и развить в себе.

Во многом комплекс творческих способностей актёра и педагога совпадает с комплексом главных творческих способностей игромастера.

Среди них можно выделить:

- **перцептивные** (от латинского perception – «восприятие», «познание») – прозорливость, способность воспринимать и понимать других, интуитивное видение представителей аудитории, педагогическая наблюдательность и внимательность;
- **организаторские** – способность моделировать события, ситуации, создавать условия для эффективного разворачивания игры и формирования игровой культуры, руководить группами людей, стремящихся к достижению единой цели;
- **конструктивные** (в искусстве педагогики их иногда называют режиссёрскими) – способность проектировать программы, анализировать ситуации, результаты деятельности, оперировать фактами, знаниями, умениями, опытом;
- **экспрессивные** – способность эффективно выражать свои мысли, чувства, переживания с помощью высказываний, мимики, пантомимы. Это обеспечивается во многом ораторскими способностями. Высокая культура речи, её чёткость, хорошая дикция, юмор и ирония, способность к экспромтам – могучие способы влияния на личность. Эмоциональную окраску речи дополняют уместная жестикуляция и выразительная мимика;
- **суггестивные** способности выражаются в эмоционально-волевом влиянии на аудиторию, в наличии динамических (от лат. *сила*) харизматических характеристик личности, которые обеспечивают развитие лидерских качеств;
- **коммуникативные** – ощущение игромастером потребностей в общении, в установлении гуманистических отношений с аудиторией, в чувстве удовольствия от такого общения, от того, что удаётся вызвать у

собеседников позитивные эмоции, воодушевление, развитие творческих сил и готовности вступать в контакт;

– **специальные** – личная склонность к определённым видам деятельности: видам спорта, искусства, техники, видам досуга. Это позволяет игромастеру интенсивно развиваться самому, привлекает дополнительное внимание к нему и расширяет диапазон влияния на аудиторию, повышает его авторитет;

– **творческие** – способность нестандартно справляться с проблемами и решать задачи, генерировать идеи, свободно импровизировать, демонстрировать творческие способности, проживать ситуации в соответствии с содержанием сценария, задания, замысла.

С целью уяснения психофизиологических качеств личности, значимых для успешного освоения игровых технологий, возможно использовать специальные диагностические методики или комплекты профессиональных тестов. В частности, это могут быть профориентационные тестовые методики, коммуникативно-организационные, творчески-поисковые и т.д.

Дополнить картину могут ответы на серию вопросов к самому себе:

– Какое впечатление вы производите на самого себя? Вызываете вы у себя симпатию или антипатию; вы агрессивный или апатичный, покорный, высокомерный или лояльный, уважительный к другим, замкнутый или открытый; открываетесь людям навстречу бесстрашно или склонны прятаться; вы хмурый или приветливый, аккуратный или неопрятный?

– Как вы оцениваете силу влияния своей личности? В чём она выражается? Составьте письменно перечень.

– Насколько сильно выражена ваша способность воздействовать на слушателей? Насколько эмоционально захватывают используемые вами вербальные (интонация, слова, правильно подобранные афоризмы) и невербальные (мимика, жесты, подготовленная вами обстановка и т.п.) средства?

– Достаточно ли вы смелы, чтобы действовать перед аудиторией и влиять на неё? Рассмотрите собственное поведение в профессии, частной жизни, среди друзей, коллег по работе.

– Уверенно ли вы владеете своим голосом и речью? Умеет ли ваш голос быть «оазисом в пустыне» (освежающим, тонизирующим), «бурным потоком» (ведущим, захватывающим, вызывающим оптимизм), быть покладистым и уверенным; ласковым, мягким и вызывающим доверие, пробуждающим внутренние силы?

Полезно и выполнение такого задания. Попробуйте выявить «код успеха» публичных людей, тех, кто всегда на виду: перед камерами, в школе, на сцене, в храме и т.д. Это любопытная игра, в которой вы гарантировано получите выигрыш. Наблюдайте, как ведут себя известные личности: президенты, директора, телекомментаторы, священники, мастера искусств, журналисты, педагоги, лекторы, учёные, мастера игры. Слушайте, как звучат их голоса, анализируйте сильные и слабые стороны их поведения в общественных местах и пусть ничто не останется вне вашего внимания. Сумейте сделать полезными чужие достижения, включив их в свои действия.

Наличие комплекса способностей для ведения игровой деятельности служит важной, но не решающей предпосылкой овладения мастерством игры. Человек может быть способным, но неумелым, не обладать нужным опытом. Способности проявляются и развиваются только в ходе деятельности, в том числе, игровой.

4.

Следующий (четвёртый) шаг на пути игромастера к вершинам профессионального мастерства – это создание ориентировочной основы деятельности по самостоятельному освоению и использованию игровых приёмов, методик, технологий, направленных на достижение тех или иных педагогических целей.

Программа курса самообразования «Школа игромастерства» включает семь качественных этапов, постепенно преодолевая которые овладевают азами мастерства. Будет лучше, если вы найдёте несколько единомышленников, создадите группу и будете помогать друг другу, поочерёдно выполняя функции аудитории, ведущего, «оценщика» качества действий, проектировщика игровых моделей и событий. Значительно улучшит положение возможность параллельного контакта с профессионалом-игромастером, который не только предложит вам свою помощь – но и сумеет воспользоваться таким сотрудничеством для повышения собственной квалификации.

Время на овладение тем или иным этапом не ограничено, оно распределяется по собственному желанию. Выбирайте наиболее приемлемый для себя темпоритм, учитывайте индивидуальные особенности и потенциал. При необходимости задерживайтесь на каждом этапе настолько, насколько нужно для настоящего продвижения по шкале мастерства.

Итак, начинаем!

Раз, два, три, начало игры!

7 ЭТАПОВ ОВЛАДЕНИЯ ИСКУССТВОМ ИГРЫ

Первый этап.

Снова учусь играть

Цель этапа: возбудить игровой инстинкт, оптимизировать в себе игровую энергию – позволить себе играть.

Это означает: раскрепостить эмоционально-чувственные каналы восприятия, учиться подчиняться игровым правилам, ролевой зависимости, уметь быть гармоничным участником процесса игрового общения.

Как достичь цели:

- Вспомните известные с детства игры. Присмотритесь, в какие игры играют современные дети и взрослые. Недаром К.Станиславский советовал актёрам следить за играми детей и поучиться верности, правдивости и убедительности действий. Фиксируйте эмоциональное состояние игроков, старайтесь создать в собственной душе адекватное ему.
- Создайте банк игр вашего детства. Начните создавать свой собственный «Банк игр», который будет пополняться именно теми играми, которые вам по душе, которые принимаете и любите вы и ваши друзья. Именно в них вы будете гармоничными и убедительными, увлечёнными и привлекательными. Не надейтесь, что все прочитанные вами или имеющиеся в библиотеке игры – это эффективный материал. Важно собрать именно такие игры, в которых вы будете ощущать себя удобно и гармонично, которые станут вашими. Советуем завести большую тетрадь и поделить её на две части: «Банк игр» и «Технологии». Во вторую часть записывайте интересные детали, позаимствованные у профессиональных игроков, которые стали вашим приобретением.
- Обновите правила и установки избранных вами игр детства.
- С группой товарищей (волонтёров) примите участие в их постановке. Вообще нужно играть всюду, где только будет случай и возможность. Сделайте игру обычным для себя явлением. Играйте от души, отпустите душу «погулять», сделайте ей приятное, и она будет благодарна каждому, а ваша собственная эмоциональная память надолго запомнит эти минуты радости и блаженства, требуя повторения такого состояния.
- Подкрепите рефлекс игрового удовлетворения новыми играми. Развивайте и укрепляйте его интересными записями фраз про игру, воспоминаниями, пересказами, фотографиями, изображающими вас в игре.

Второй этап. Пробую водить

Цель этапа: самостоятельно организовать и провести игру в качестве ведущего.

Это означает: научиться «водить игру», то есть вести игроков к цели, одновременно выполняя несколько функций.

Из них приоритетными на этом этапе являются:

- организационная (во-первых, самоорганизация: умение сосредоточиться на игре, оптимизировать весь свой потенциал и ресурсы на организацию игры; во-вторых, организация группы: умение поделить игроков на команды, разъяснить правила и следить за их соблюдением, умение дать старт и финиш игре);
- коррекционная (поддержка процесса соблюдения правил, смелое и справедливое урегулирование спорных моментов). Учитесь быть мировым судьёй, а не приказчиком. Помните, любой игровой конфликт должен закончиться миром.

Как достичь цели:

- Научиться справляться с предстартовым волнением, проблемой «публичного человека», собственными комплексами (если они есть).
- Выучить несколько считалок или способов разделения группы на игровые команды. Помните, настоящий мастер игры никогда не скажет фразы: «Мне нужно для игры две девочки» или «два мальчика». После этого можно ожидать два варианта развёртывания событий: или на вас ринутся почти все девочки – или же все будут ждать более конкретного и корректного приглашения. В последнем случае в следующий раз просить придётся значительно более настойчиво, и обойдётся вам это заметно дороже. Настоящий игромастер или сам попросит нужных кандидатов в игроки, или выберет игроков через розыгрыш блиц-конкурса.
- Учиться сообщать правила игры минимальным числом слов. Напишите их на листе, внимательно перечитайте, найдите и вычеркните лишние слова, замените некорректные на более точные. Стремитесь чаще пользоваться деепричастиями (они указывают на действие). В идеале изложение правил игры не должно превышать 7-8 коротких предложений, иначе они не будут восприниматься присутствующими. Винни-Пух справедливо отмечал: «Долгие фразы меня удручают». Если правила нельзя сообщить в нескольких предложениях, часть их донесёт игрокам ассистент, или определённые фрагменты игры сообщаются игрокам на предварительной встрече.
- Учиться демонстрировать алгоритм действий игры невербальными способами. Показанные действия всегда эффективнее, чем пересказанные, ведь именно через зрение мы получаем до 80% значимой для нас информации.

- Выучите или разработайте сами несколько вариантов старта игры (словесных, жестовых, звуковых, ритмичных).
- Учитесь сами и обучайте других придерживаться правил игры. Без правил игры не бывает. «Сохраняй порядок – и порядок сохранит тебя».
- Учиться определять победителя, приветствовать его, формулировать, в чём цена его успеха (это была большая победа!) или подчеркните ярко проявившуюся способность игрока, наиболее показательный момент его игры.
- Учиться находить в действиях побеждённого что-то значащее (мы все видели, как он... это было превосходно!) и сжато, но точным обращением поддержать его дух, учиться привлечь к этому присутствующих.

Третий этап. Создаю собственную игру

Цель этапа: создать новую игру (моделирование игры по прототипу).

Это означает: получить новый продукт, научиться моделировать игровые события в связи с установленной целью, программировать алгоритм действий, предвидеть перипетии, спрогнозировать результат. Полученные данные свести в определённый обобщённый «шаблон игры».

Как достичь цели:

- Взять известную и интересную вам игру и препарировать её, чтобы выяснить параметры, выявить внутренний механизм и алгоритм развёртывания. Результат исследования желательно оформить письменно – записать в столбик. Главное задание – понять, почему людям хочется играть в эту игру, какой в ней действует «часовой» механизм, как человек становится в ней победителем. Важнейший механизм игры вы уже знаете – это состязание, конкуренция: кто лучше, ближе, выше, больше и т.д. Например, есть игры на имитацию (кто ближе к истинному образу или кто художественней), есть – на внимание (кто точнее уловит, скажет, перенесёт и т.д.), на поиски неизвестного (кто быстрее найдёт или откроет оригинальное решение), на сплочённость (чья команда, группа продемонстрирует уровень доверия, восприятия друг друга, убедит гармоничностью своих отношений), на согласованные коллективные действия (чья команда справится с заданием корректнее и как докажет другим свою сплочённость) и т.п.
- Взять шаблон изученной игры – ваши записи (например, игра на имитацию «Мак» – «Ой, на горе мак, мак, под горою так, так, станьте вы так, как под горою мак») и по аналогии создайте свою игру (например, вместо «мака» появится журавль или кто-то (что-то) подобное, кто может ассоциироваться с исполнителем главной роли), создав новый столбик записей справа. Создайте свой рефрен (стишок, который будете повторять каждый раз, как новый куплет). Остальные компоненты игры (круг игроков, который движется по солнцу, ведущий,

стоящий в центре и выбирающий *следующего ведущего* по результатам выполнения заданий в этом куплете) оставляем без изменений, но теперь рассматриваем их через призму уже своей игры. Теперь игровой круг (маковое поле) может стать «гнездом журавля» или «лужком», в рефрене можно петь про отношение журавля к подружке, или про «брачный» танец, или танец маленьких журавлят, которые хвалятся способностью выкидывать коленца и т.д.

- Компонентами примерного шаблона игры (компоненты левого столбика) могут быть: название игры, возможное число игроков, требует ли игра места для движения или нет, цель игры (кто выиграет или проиграет), какое содержание, алгоритм (исполнение рефрена, движение по кругу, ведущий в центре идёт противходом, в конце рефрена ведущий застывает в определённой позе, все дублируют, ведущий выбирает нового ведущего, все аплодируют).
- Вообразите себе сцену реализации вашей игры. Вообразите улыбки игроков, свет их радости и удовлетворения. Зафиксируйте эти образы в сознании. Это придаст вам воодушевления на этапе реализации проекта.

Другой путь: моделирование игры по методу «конверсии»: взять любую, например, настольную игру, и перевести её в иной формат – в пространственную, групповую, массовую и т.п.

Четвёртый этап. Внедряю созданное

Цель этапа: реализовать свою игру и проанализировать результаты реализации проекта.

Это означает: провести игру, проанализировать ход её реализации, исполнение игроками своих функций (удобно ли им было, смогли ли понять с первого раза правила игры, что и как нужно делать, смогли ли игроки реализовать содержание и алгоритм игры или нет, подарила игра радость или нет), сверить результат с прогнозированным.

Как достичь цели:

- Учиться организовывать игровое пространство (освободить площадку для подвижной игры, решить, где будет происходить игра, побеспокоиться о безопасности, убрав подальше лишние предметы и мебель, найти оптимальное место для себя).
- Учиться ощущать привлекательность и магнетизм сцены, управлять «творческим волнением», учиться быть в центре внимания и удерживать внимание людей на себе и т.д.

- Учиться в игре «открывать шлюзы» для своей доброй энергии. Не бойтесь, что вам её не хватит. Она обязательно вернётся, стократно усиленная энергией благодарных участников игрового общения.
- Учиться стопроцентно реализовывать задуманное (сообщить правила игры, дать сигнал к началу игры, реализовать содержание и алгоритм игры, в финале игры подвести итоги, поздравить участников с чудесной игрой). Советы относительно организации и проведения игры будут предложены далее.
- Учиться анализировать осуществлённый проект (анализ собственных действий, действий других участников и анализ результатов проведения игры). Можно сказать, что настоящий игромастер начинается именно тогда, когда осваивает полноценный и придирический анализ своей работы. Такой процесс запускает то самоусовершенствование, конца которому не видно. Желание провести игру в следующий раз ещё лучше, ещё ярче, сделать людей более счастливыми является мощным стимулирующим фактором повышения своего мастерства. Выяснить, каких коммуникативных и практических способностей вам не хватает, какие качества нужно усовершенствовать, каких знаний вам не хватает.
- Учиться записывать свои мысли, возникшие в ходе разворачивания игры. Фиксируйте сделанные в игре поправки, новые ходы, нестандартные реакции игроков, юмористические моменты. «Что написано пером, не вырубить топором» – учит народная мудрость. Записанное на листе бумаги записывается и в сознание, про это помнишь, а, следовательно, совершенствуешься.

Пятый этап.

Обучаю других – учусь сам

Цель этапа: овладеть основными навыками менеджмента игры.

Это означает: освоить основные навыки руководства группой людей, желающих овладеть мастерством организации и проведения игры.

Игра – сложная коммуникативная система. Умение мобилизовать людей на реализацию целей группы является мастерством менеджера. Для этого необходимо ознакомиться с основами менеджмента игры.

В ходе руководства группой людей, объединённых одной идеей (это уже форма организации), менеджер игры выполняет три вида функций:

- информационную – обеспечение участников игры необходимой и достаточной информацией для реализации игровой деятельности;
- межличностную – организация оптимальных внутригрупповых и внешних взаимоотношений участников игры;
- руководящую – принятие и реализация решений, основанных на предварительных функциях.

Такая деятельность даст возможность игромастеру изучить и освоить новые формы общественной практики, при помощи которых осуществляется руководство людьми для приведения их к радости. Каждому с детства известен вариант освоения общественного опыта – игра с предметами (куклами), которых ребёнок «обучал», одновременно обучаясь и совершенствуясь сам. Обучая играть других – учимся руководить людьми в игре и добиваться прогнозируемого результата.

Как достичь цели:

- Учиться навыкам самоменеджмента: учиться формулировать цель, подчиняйте себе время, планируйте события, дифференцируйте главное и второстепенное;
- Учиться делить большое на составные части, фрагменты и, одновременно, осуществлять обратный процесс – держать форму игры.
- Учиться делегировать полномочия, разделять информационные потоки и функции внутри игровой аудитории.
- Овладевайте навыками постановки задач, и главное – режиссируйте события вплоть до их развязки. Станьте самым известным себе режиссёром!
- Учитесь технологии руководства макро- и микрогруппами. Изучите приёмы, методы и формы влияния на людей (не только техники убеждения, влияния, манипуляций – но и подключение их игровой и душевной энергии). Помните про этику игры и этику отношений, никогда не позволяйте себе использовать освоенные навыки для подчинения человека, унижения его достоинства. Учитесь играть с добрым сердцем и чистыми руками.
- Учитесь повышать индивидуальное мастерство владения залом через воображаемые контакты с аудиторией (воображаемое моделирование).
- Учитесь достигать установленного результата, делать качественный анализ проведённой деятельности и брать из неё полезные уроки.

Результатом овладения этим уровнем мастерства может быть создание детских кружков (групп, студий, классов, школ) игры, где может осуществляться подготовка детей-организаторов игры для игр в классе, дома, во дворе.

Шестой этап. Учусь создавать и вести игровую программу

Цель этапа: создать и провести собственную игровую программу (20-45 минут).

Это означает: создать индивидуально или командой полноценный игровой комплекс (игровую программу), который будет отвечать профессиональным критериям.

Придёт время, когда вас как игромастера перестанет удовлетворять маленькая аудитория, маленькие задания, одинокие игры. Ощущая расцвет профессиональных и духовных сил, вы будете стремиться реализовать собственные проекты. Для этого понадобятся все полученные вами навыки по менеджменту игры: умение вести группу (организацию) к реализации определённых задач, стоящих перед ней. В организацию входят: ассистенты, игроки, аудитория, звукооператор и другие, выполняющие определённые действия согласно алгоритму и добивающиеся определённого результата. Отдельный вопрос: мастерство создания игровой программы.

Как достичь цели:

- Раздвигайте горизонты знаний об окружающем мире. Создайте банк интересных, а значит, перспективных тем для игровых программ, соответствующих возрастным и психологическим потребностям. Помните, только через интерес можно объединять даже противоположных участников группы.
- Знайте правила композиции игровой программы, приёмы театрализации, требования к реквизиту, музыкальному и художественному оформлению.
- Учитесь делать творческим мышление, воображение, направлять их на создание игровой программы-комплекса.
- Учитесь моделировать проект (создавать комплекс игр, объединённых единым замыслом, содержанием, архитектурой, сверхзадачей), планировать деятельность по его реализации.
- Овладейте навыками поддержки оптимальных взаимоотношений со всеми функциональными участниками проекта на всех этапах его осуществления.
- Овладейте нужными для конкретной игровой программы специальными умениями и навыками.
- Учитесь доводить дело до логического конца и получать прогнозируемый результат (реализовывать собственный творческий проект).

Последний этап является логичным завершением системы выращивания игромастера. Каждый педагог прорастает через своих учеников. Мастер игры – не исключение. Другое дело – этого этапа можно и не дожидаться, не достичь. Однако это не означает, что к нему не нужно стремиться. Даже если так случилось, что у вас нет собственных учеников, можно учиться на анализе опыта других игромастеров, организаторов культурных акций и т.п.

Главное – вы увидите свой опыт через призму мастерства других. Вы оцените, что у вас есть ценного, что требует усовершенствования, что можно адаптировать к вашей неповторимой игровой технологии. Обратите внимание на неизвестные или по-новому используемые старые приёмы, идеи, ходы. Размышления над ними станут вашим приобретением. Так что поспешим учиться! Ищем мастеров игры!

седьмой этап.

Учусь на работе своих учеников

Цель этапа: коррекция индивидуального мастерства через сопоставление собственного и чужого опыта.

Это означает: усовершенствование игрового мастерства происходит эффективнее благодаря сопоставлению системы своих знаний, умений, навыков с деятельным опытом коллег по роду занятий.

Как достичь цели:

- Учиться систематизировать и классифицировать индивидуальный опыт. Не бойтесь увидеть собственные недостатки. Критиковать можно лишь того, кто что-то сделал. Сделайте выводы, превратите недостатки в достоинства и станете сильнее.
- Учиться вырабатывать сферическое видение игрового процесса. Видеть всё: процессы, эмоции и чувства, состояния, ощущать потребности, желания, предвидеть реакции, результаты, недостатки.
- Учиться уважать труд (даже пока несовершенный) своих учеников и тех, кому вы оказали помощь, одарили вниманием. Помните, учатся лишь там, где не дают готовых ответов, а обучают ставить серии вопросов.
- Учиться видеть малейшие, незаметнейшие детали в реагировании людей на реплики игромастера, которые кристаллизуются в составляющие успеха. Учиться «читать» людей, быстро ориентироваться в их проявлениях.
- Учиться корректно относиться к неэффективным, на ваш взгляд, действиям партнёров и других специалистов.
- Учиться работать с листом. Чем качественнее строится программа на листе, тем легче она «вспорхнёт» в зале, тем ярче будет созданная вами радость.

ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ

При организации игры игромастер должен придерживаться ряда принципов.

1. Обычно упоминают о принципе отсутствия принуждений любого вида при включении детей в игру, о том, что игровое

взаимодействие по своей природе исключает какое бы то ни было насилие, давление. Свободное и абсолютно добровольное вступление детей в игру гарантирует сохранение их игрового настроения, стойкую мотивацию, вариативность форм разворачивания сюжетных линий.

Не ставя под сомнение значение этого принципа, подчеркнём, что при этом имеют в виду именно *свободную, неуправляемую взрослым игровую деятельность дошкольников*, а не какую-либо иную игровую деятельность. Имеют в виду деятельность, которая не имеет чётко установленной цели, удовлетворяя игроков самим процессом.

Управляемая же разумным взрослым (или тем, кто уже овладел обязанностями ведущего) с установленными целями и заданиями игра становится педагогической. Нет игры, которая бы что-либо не развивала, чему-то не обучала, ничего не воспитывала. Начиная с младшего школьного возраста, значительно возрастает потребность в организующей роли взрослого, который может предложить игры высшего порядка (интеллектуальные, проективные, технологического, социально-ориентированного или духовного направления). И тут свободной самостоятельной деятельностью уже не обойтись.

В зависимости от генеральной цели игры, **диск потенциалов игры** (белый круг в центре диаграммы) перемещается по линии радиуса к центру того или другого круга-сектора.

Если игромастер ставит своей целью развить какой-либо параметр личности или коллектива, то диск потенциалов игры перемещается в сторону центра сектора **«А» (сектор развивающих игр)**. Если стремится привить новые знания, умения и навыки – диск потенциалов игры смещается к центру сектора **«Б» (сектор обучающих игр)**. Если же игромастер хочет прежде всего позитивно повлиять на эмоционально-чувственный мир участников игрового общения, развить их чувства или убеждения, открыть что-то новое в себе – диск потенциалов игры сдвигается к центру сектора **«В» (сектор воспитательных игр)**.

На диаграмме изображён вариант, когда игра представляет собой сумму равнозначных величин перечисленных потенциалов. Возникающий в результате внутренний круг **«Г»** (ограниченный пунктирной линией) является полем потенциалов идеальной игры, т.е. такой игры, в которой равноправно увязаны учебные, развивающие и воспитывающие цели.

Мы ведём речь о настоящем игромастере, который, прежде всего, выступает **создателем перспективной среды для развёртывания позитивного игрового общения, игрового действия**. Причём не с позиции учителя, наставника, а с позиции «ещё одного игрока». Он тот, кто рядом, тот, кто делает других способными (фасилитатор), оставаясь при этом скрытой управляющей фигурой. Он стимулирует проявления активности, действуя гуманистически направленными и точными импульсами.

Потому первый принцип мы сформулируем в таком виде: **импульсное стимулирование игрового пространства с целью ввести в резонанс все виды личностного потенциала участников** (интеллектуальные, физические, эмоциональные, деятельностные).

2. Принцип развития игровой динамики. Он реализуется через систему правил игры или правил построения игровой программы. Правила могут стимулировать развитие игрового сюжета, содержания (прогрессивный режим), могут сдерживать, создавая монотонность (регрессивный режим). Сущность первых – возбуждающая, вторых – снятие избыточного возбуждения.

В любом случае, в любом моменте игры, на любой фазе её развёртывания необходимо наличие «внутренней пружины», в качестве которой выступает игровая интрига («а дальше что?»). От умения размещать циклы «знаков вопроса» (вопросительно-поисковых зон) на протяжении игры прямо зависит развитие игровой динамики.

3. Принцип поддержки игровой атмосферы. Говоря об этом принципе, имеют в виду способность игромастера разогревать и поддерживать чувства детей. Чем шире эмоционально-чувственная палитра участников игрового действия, тем богаче становится личность. Главным вектором служит направленность игромастера на гуманистические ценности в общении. Способами стимулирования игровой атмосферы выступают: условия игрового общения, ощущения безопасности и избегание моментов, которые могут провоцировать на конфликты, дух состязания, обогащение репертуара детских игр, максимальное привлечение предыдущего игрового опыта детей.

4. Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для настоящего игромастера очень важен выбор такого ракурса развёртывания игры, при котором состоится эффективное перенесение смысла игровых действий, происходящих в условных ситуациях, в реальный жизненный опыт детей. Соотношение игрового и неигрового ориентировано на постепенную замену игры позитивным трудом, деструктивного или пассивного общения – на оптимистичное и одухотворённое. Данный принцип связан с мерой участия игры в правде жизни.

5. Принцип уплотнения игровой культуры как содержательной части общечеловеческой культуры (кристаллизация игрового

опыта). Кристалл выращивают методом насыщения раствора. Таким же образом можно уплотнять и кристаллизировать элементы игрового опыта людей. Логика перехода от простых игр к сложным игровым формам связана с постепенным углублением разностороннего содержания игровых заданий, правил, действий, взаимоотношений, добытых в играх умений и навыков. Уплотнение игровой культуры ведёт от игрового состояния к игровым ситуациям, от простой имитации к игровой инициативе, от локальных игр к играм-комплексам, от игр, присущих конкретному возрасту, к играм, которые не имеют возрастных ограничений.

ПЯТЬ «ВОЛШЕБНЫХ КЛЮЧИКОВ»

«Оружие» игромастера предназначено не для борьбы с аудиторией, не для войны с ней, не для принуждения её идти строго по алгоритму к ожидаемому результату – а для раскрытия взаимных симпатий участников игры, приуможения их позитивных черт. Его волшебство делает человека счастливым. Вы, игромастер, – волшебник!

Возьмём в руки «волшебные ключики».

1. Максимально используйте волшебные слова на любом этапе игры, будьте вежливы и благодарны. Вежливость настраивает людей на вас, открывает их вам. А с помощью благодарности вы побуждаете аудиторию к повторным позитивным проявлениям её действий. Вечные, короткие и простые формулы открывают двери любой души: «Прошу вас», «Будьте добры», «Не откажите в любезности», «Пожалуйста, помогите мне», «Спасибо!» Игромастера часто ждёт коварная «подножка» – так легко переключиться на авторитарный стиль руководства, получив возможность потешить своё самолюбие, возвеличить себя в глазах окружающих. Но всё наоборот! Это не ты, это они – люди, аудитория – делают тебя значащим, если ты поможешь им найти настоящую РАДОСТЬ.

Настоящий игромастер всегда обращается к игрокам и всем присутствующим, независимо от возраста – только на «Вы». Ведь эти люди доверили вам свою честь, достоинство, своё имя. Будьте достойны этого высокого доверия. Возвысьте в игре игрока! Помогите ему почувствовать себя в выигрыше, победителем, успешным, даже если фактически он проиграл соперникам.

Помните, играют для того, чтобы выигрывать!

2. Искренне увлекайтесь людьми. Старайтесь произвести на людей впечатление не собою, а своей искренней радостью относительно этих

людей и самой игры. Помните, что каждый человек дан тебе для общения – это наивысшая ценность общества, это одна из главных жемчужин прекрасного ожерелья Вселенной. И даже когда вы слышите неадекватный ответ (странные действия, не тот порыв души, на который рассчитывали), не обижайтесь и не предавайтесь сомнению в напрасных тратах своих сил. Знайте, именно ваша сила души, ваша улыбка, ваше желание творить добро дарят человеку шанс стать лучше (ведь вы сделали всё, что могли). Вы можете быть причастны к позитивным переменам. И это есть важнейший ваш подарок этому человеку и миру. Ищите красивых, талантливых, сильных духом людей, общайтесь с ними, будьте причастными к энергии их активности. Встречаясь с людьми, несходными с вами, выдерживайте их. Попробуйте понять, почему мир послал их таких навстречу именно вам. Вариантов только два: или вы сильный человек, а значит, способны помочь другому, быть в чём-то ему полезным – или его сила (поступков, идей, черт личности) призвана сделать более сильным вас. Важно только понять – в чём. *Цените возможность быть нужным людям. Цените подаренных вам для общения.*

3. Искренне восхищаясь людьми, их способностями, талантами, их поступками, проявившимися в игре, учитесь говорить тонкие и уместные комплименты. Комплименты должны быть искренними, идти от сердца, дабы никто не сомневался, что на самом деле смог произвести позитивное впечатление, вызвать восхищение своей умелостью. Для этого игромастеру нужно побеспокоиться о достаточном числе моментов в игре, в которых игрокам можно будет вступить в противоборство с собой на каком-нибудь уровне. Подготовьте шанс получить от вас заслуженный комплимент!

4. Научитесь держать улыбку! Улыбка ничего не стоит, а даёт много. Она обогащает, не обедняя дарителя. Улыбка – поток света для тех, кто ищет дорогу в сумерках недоверия и страха. Её нельзя выпросить, взять взаймы, купить – потому что она сама по себе ни на что не годится. Лишь искренне подаренная улыбка становится настоящей роскошью, украшением души.

Человек улыбающийся – привлекательней, такого человека воспринимают более открыто. С ней легче выйти на контакт, наладить взаимоотношения, предотвратить, а когда нужно – то и уладить конфликт. «Самый сильный – тот, кто улыбается», – утверждают японские мудрецы.

Если оценить красоту улыбки с точки зрения физиологии, то улыбка – это сокращение мускулов лица (подтягивание щёк), пока разъединяются губы и зубы, становится видно от трети до половины их величины. Натянута «на зубы» улыбка – неестественна.

Упражнение 1. Проанализируйте позитивные черты своего лица, убедите себя в том, что вы красивы. Найдите такой ракурс своего лица, при котором оно становится более выразительным и привлекательным.

Упражнение 2. Изучите свою улыбку в зеркале. Если улыбка вас удовлетворяет своей открытостью, искренностью, вы почувствуете тепло и внутри вас, и увидите его вовне – тренируйтесь дарить её любому встречному. Если же вы не умеете улыбаться, мускулы вашего лица ощущают дискомфорт – тренируйте эти мускулы, поднимайте щёки. Как тренируют тело для здоровья, так тренируют улыбку для красоты. Сделайте улыбку желанным рефлексом.

Упражнение 3. Как учиться улыбаться? Во-первых, рассмотрите по-новому журналы мод, постеры, рекламные проспекты. На вас будут смотреть те люди (манекенщицы, топ- и фотомодели), которые научились профессионально улыбаться. Возьмите в руки зеркальце и имитируйте их, подстройтесь, раскройте секрет их привлекательности и ищите свой.

Упражнение 4. Учитесь разговаривать с собой перед зеркалом (лучше трюмо) на «улыбки». Сперва поставьте цель: выдержать не меньше пяти предложений, потом десять, пятнадцать... Как материал, желательно использовать байки, анекдоты, смешинки, бывальщины, короткие детские стихи. Вы получите двойную выгоду: овладеете интересным материалом, благодаря которому станете чудесным рассказчиком, а возможно, и «душою компании».

Упражнение 5. Практикуйте дарить улыбку на улице. Прогуливаясь, заранее выберите человека, которому захотите её подарить. Соберитесь с силами, вообразите себя самым счастливым дарителем и дарите улыбку. Улыбчивые люди притягивают к себе, будто магнит, и крупинка вашего счастья будет подарена другим. «У памяти хороший вкус» – говорят французы. Вашу окрылённость запомнит ваше лицо, и уже в следующий раз улыбка сама будет слетать с него. Такую услугу окажет вам мускульная память.

5. Играйте как можно больше! На работе, дома, в транспорте, играйте с друзьями, коллегами, знакомыми и незнакомыми. Наблюдайте за играми детей, смело идите на контакт с ними во дворе, в транспорте. Каждое мгновение встречи с игрой станет для вас плацдармом для новых покорённых «белых пятен» в пространствах Её Величества Игры.

РУКОВОДСТВО ВНИМАНИЕМ ИГРОВОЙ АУДИТОРИИ

Причиной наших просчётов очень часто оказывается отсутствие должного уровня внимания. Внимание – это способность человека в

данный момент сосредоточиться в необходимой мере, на необходимое время, с необходимой быстротой переключения. Внимание бывает произвольным (пассивным, эмоциональным) и произвольным (активным, волевым). Для игромастера то и другое имеет огромное значение.

Константин Станиславский делил всё пространство на три круга:

- большой – всё, что можем увидеть и воспринять (например: весь зрительный зал с аудиторией), то, что создаёт игровое пространство;
- средний – круг непосредственного общения и ориентирования (сцена с артистами), то, что создаёт игровой театр, игровое поле;
- малый – сам человек (в театре – артист) и ближайшее к нему пространство.

Владимир Леви настаивает на присутствии ещё одного круга: внутреннего психологического пространства человека.

Формированию произвольного внимания способствуют:

- чёткая постановка цели (установление «точки» в пространстве, которую нужно «высветить внутренним прожектором»);
- планомерная организация работы (логичный алгоритм разворачивания событий);
- соединение умственных и физических действий;
- поддержание физического и психического состояния в рамках нормы;
- органичное чередование видов деятельности.

Концентрация внимания аудитории начинается с вашего умения концентрировать *энергию в вашем взгляде*. Чем больше вы будете сосредоточены, тем внимательнее вас воспринимают, тем прочнее контакт с аудиторией. «Наши глаза – это окна внутрь и вовне» (Н.Энкельман). Итак, нужно вырабатывать такой взгляд.

Каким бы ни было число участников игровой коммуникации, игромастер должен уделять внимание каждому присутствующему, подарив всем частичку своего тепла. Понятно, что самое сложное – уделять внимание всей аудитории (группе, залу, большому числу людей). В таком случае внимание сосредотачивают на секторах зала – на ярких субъектах (они светятся, их нельзя не увидеть) или наоборот, на тех, кто вялый, неуверенный, кто особенно требует тепла и внимания.

Помните основные приёмы привлечения и удержания внимания на себе и овладейте теми из них, которые для вас наиболее благоприятны, такими, в которых вы чувствуете себя комфортно. Используйте их по мере потребности в любом фрагменте игрового общения, но старайтесь не повторяться. Иначе вы рискуете добиться противоположного эффекта. Каждый приём должен зависеть от смыслового значения провозглашаемых слов и фраз.

Вообще все приёмы можно поделить на две большие группы: **вербальные** и **невербальные**.

К первой группе относятся:

- группы приёмов звуко-голосовой эмоциональной модуляции;
- группы речевых приёмов привлечения внимания.

Ко второй группе относятся:

- группа жестовых и пантомимических приёмов;
- группа сигнификативных (от лат. signum – знак), то есть выраженных при помощи символов (знаков) приёмов привлечения внимания.

Группа приёмов звуко-голосовой эмоциональной модуляции

Среди разновидностей голосовой модуляции выделяются:

Звуковысотная – игра интонацией в диапазоне от низких до высоких тонов голоса. Обычно диапазон делят на три части – три регистра: высокий, средний и низкий. Чаще всего игромастера работают в среднем и в первой половине высокого.

Экспрессивная – игра параметром громкости в диапазоне от шёпота до форсированного крика.

Темповая – в зависимости от смысла темп произношения то замедляется, то ускоряется.

Тембральная – овладейте вашим «золотом» – индивидуальным тембром; сделайте его тёплым, бархатным, таким, который привлекает, втягивает в игру.

Такой голос можно натренировать, используя специальный комплекс упражнений. Например, вот какой метод предлагается в книге Лилиан Уайдлер «Успешный разговор». Читайте медленно вслух от одного до десяти, начиная с той высоты тона, на которой вы обычно разговариваете на улице с друзьями. Но каждую следующую цифру

старайтесь проговорить всё более низким тоном: чтобы цифра 10 была произнесена самым низким. С первого раза это у вас не получится, поэтому сделайте несколько попыток. Все пробы лучше записывать на магнитофон. Оцените собственное исполнение и, уверившись в том, что вы достигли цели, сосредоточьте внимание на тоне, которым вы произносите «пять» или «шесть». Именно этот тон скорее всего является для вас самым выразительным и энергично насыщенным. Старайтесь разговаривать на нём и в быту. Так вы приучитесь работать на нём и в игровых программах. Периодически возвращайтесь к записанному на магнитофон эталону и доведите дело до полной победы.

На практике часто используют сразу несколько вариантов звуко-голосовой эмоциональной модуляции, соединяя наиболее эффективные из них.

Группа речевых приёмов привлечения внимания

«Провалы в памяти» (у Шалвы Амонашвили такой приём получил название «забывчивый учитель»). Будто бы мы забываем достаточно очевидные для аудитории элементы сообщений, догадаться о содержании которых для присутствующих не сложно (вопросы: «помогите», «подскажите», «вспомните, как там...» и т.д.)

Приём антиципации (догадки). Остановка высказывания на полуслове, чтобы вызвать в аудитории желание вслух закончить его. Диапазон использования приёма – от очевидных «хоровых» окончаний до индивидуальных творческих, когда нужно генерировать оригинальное завершение фразы.

«Риторические вопросы» – повторение основного момента сообщения в форме вопроса, на который ответ даст сам игромастер после короткой паузы («победитель первым принесёт эти шарики. Как перенести шарики, чтобы стать победителем? Вот так» – и показывает операции).

«Контрольные вопросы». Задаётся вопрос касательно только что сообщённой информации. Например, «итак, на поднятую правую руку, что вы делаете? А на поднятую левую? А на обе поднятые руки?»

«Наводящие вопросы». Такие игромастер ставит в случае затруднения исполнителя. В них предлагается непрямая подсказка – направленность на выполнение действий, участие в которых ускорит момент «озарения» исполнителя.

Группа жестовых и пантомимических приёмов

«Жесты-дополнения» – адекватное сопровождение слов эмоциональной и иллюстративной жестикуляцией (движения по смыслу того, про что говорится).

«Жесты-указки», такие, которые указывают на выполнение конкретных действий. Такими вызывают одновременный хоровой отклик, одновременные действия, приглашают к действиям. Самые эффективные среди них: жест «ауфтакт» (поднимают руки вверх, одновременно активно набирая воздух, и кидают вниз в какую-то невидимую «точку» параллельной плоскости – будто бы бьют по столу); мгновенно раскрытая вперёд ладонь или ладони с собранными пальцами (с аналогичной целью); мгновенное выкидывание кисти руки влево или вправо (указываете на нужный объект или место); полураскрытая кисть руки с соединёнными указательным и средним пальцами (для аналогичной цели); завершающий действие жест – синхронное, динамичное и короткое очерчивание руками небольшого круга с внезапной остановкой в определённой точке. Точка может быть внизу (скорее всего), сбоку (как линия гипотенузы прямоугольного треугольника) или вверх (в этом случае стискивают руки в кулаки).

«Жесты-вопросы», демонстрирующие ожидание ответа или от конкретного игрока, или от аудитории (вопросы: «Кто ответит?» «Кто скорее даст ответ?»). Среди вариантов: выставленные вперёд открытые ладони с отставленными в стороны большими пальцами рук и быстрыми колебательными движениями всеми пальцами на себя (при этом разводят руки в стороны и назад); быстрое простукивание пальцами рук по ладоням; интенсивное и быстрое потирание всех пальцев кистей о большие пальцы (руки подняты выше плеч и отведены в стороны); эффективный жест – попытка загибать пальцы, будто при счёте; таким образом стимулируя аудиторию к быстрой реакции или быстрому принятию решений.

Группа знаковых приёмов привлечения внимания

Контрольный знак (жест, слово). Игромастер договаривается с аудиторией про введение определённого «контрольного знака» (кода, пароля), и только он покажется в палитре игрового процесса, аудитория должна мгновенно реагировать. Например, на слово «хлопушка» мы вскакиваем и громко говорим «Ба-бах!!!» Непредсказуемость появления знака требует постоянной концентрации внимания.

Неожиданный знак. Игромастер неожиданно демонстрирует его, после чего вся аудитория повторяет последнюю фразу. Внимание! Эта фраза должна быть короткой, иначе вы поставите под угрозу само выполнение задания.

Пиктограмма. Использование условных графических знаков (рисунков, схем на табло, карточках, предметах), которые передают определённые

понятия с целью самоконтроля за сохранением алгоритма выполнения действий, операций и т.д.

Экстрараздражитель. Используем в игровой программе звуковые или световые, цветовые сигналы, которые не связаны с содержанием и сюжетом. Неожиданный раздражитель вызывает ориентировочную реакцию и таким образом активизирует внимание на основном элементе процесса игрового общения. Им может стать случайное спотыкание, резкое движение, включение дополнительного света или его кратковременное выключение, нестандартно используемый реквизит, неожиданно вызванный звук (свистнуть в свисток, грохнуть реквизитом и т.п.)

В общем, позаботьтесь о том, чтобы у вас для программы было в запасе достаточно «неожиданностей»!

СПОСОБЫ ОБЩЕЙ АКТИВИЗАЦИИ АУДИТОРИИ

Способы общей активизации аудитории ещё требуют своего изучения и классификации. Как и значительное большинство игр вообще, эти способы обладают высокой вариативностью.

Приводимые далее способы эффективны преимущественно в детской аудитории. Однако некоторые их вариации, как свидетельствует практика, вполне подходят для любой возрастной группы. При необходимости игромастер может создать для себя необходимые формы по намеченным образцам.

Мы сознательно опускаем самый простой – традиционный – способ: вышел, поприветствовал, начал работать. Арсенал настоящего игромастера заметно обогатится уже при помощи предлагаемых далее способов:

- *вступительная песня игромастера;*
- *вступительные стихи или специальные рифмованные строчки;*
- *блиц-вопросы или блиц-задания, на которые можно получить быструю реакцию или ответ;*
- *ритуальные приветствия;*
- *коллективное сотрудничество;*
- *ритмические и жестовые игры на внимание.*

Раскроем сущность предлагаемых способов.

Вступительная песня игромастера

- общеизвестная популярная песня (хит) или песня, хорошо известная именно этой аудитории;
- песня с вопросами и предсказуемыми хоровыми ответами;
- песня, которую легко дополнить жестовым сопровождением (метод: жестовое орнаментирование) или выразительными движениями;
- ритмичная песня, которая легко провоцирует на отбивание сильных долей музыкального такта.

Вступительные стихи или специальные рифмованные строчки

Их возможное назначение – дать определённую информацию про замысел, его цель, эталонное настроение, детские и общие ценности. Стихи должны быть тёплыми, светлыми, зажигательными, энергичными, акцентированными (скорее всего, с ямбическими или хореическими строками). Одобряется введение во вступительный стих двух-трёх слов, которые, понимая логику и почувствовав рифму и ритм, можно всем залом произносить хором (по знаку-команде игромастера). И главное: их не должно быть много (лучше – не более восьми строк!). Это ведь не вечер поэзии!

Блиц-вопросы или блиц-задания, на которые можно получить быструю реакцию или ответ

Феномен эффективности этого способа состоит в том, что каждый человек радуется тому, что он что-то знает, умеет, может – и при малейшей возможности рад это продемонстрировать, этим похвалиться.

- Поднимите, пожалуйста, правую руку те, у кого прекрасное настроение!
- Помахайте, будьте добры, кистями рук те, кто меня хорошо слышит!
- Будьте добры, покачайте головой те, кто меня хорошо видит.

- Покажите, пожалуйста, кто может повторить такое сложное движение? (При этом демонстрируем любое движение, простое для всех).
- Будьте добры, хлопните в ладони те, у кого в аудитории есть хотя бы один друг. А три? А пять? А...?
- У кого есть две ладошки – левая и правая – покажите, будьте добры!
- У кого есть две ноги, постучите ими по паркету!
- Кто помнит своё имя, поднимите, пожалуйста, левую руку!
- Кто знает имя своего соседа справа, выкрикните его!
- А соседа слева?
- А кто запомнил имена обоих соседей?
- А кто помнит, как зовут меня?
- Подскажите, пожалуйста, какой сегодня идёт год? А какое число? А месяц?
- А кто помнит, уважаемые, какой сегодня день недели?
- А кто из вас умеет считать до десяти?
- А кто умеет считать до десяти и может показывать соответствующее число пальцев?
- А кто из вас умеет считать до десяти по-английски?
- А кто может назвать первые пять букв азбуки? А десять?
- А кто заметил, что написано на стене у входа в зал?
- А кто может угадать, что у меня в руке?
- Скажите, пожалуйста, кто из вас умеет быть громким? А тихим шуршунчиком? А крикливым топотунчиком?
- А скажите, пожалуйста, кто из вас умеет быть вежливым? А как это? (можно показывать приветствие кивком головы, пожимать друг другу руки, приветливо махать кистями рук и т.д.).
- Скажите, дорогие мои, есть ли в зале Саши? А Светланы? А Серёжи? А Катерины? А Коли? (Обычно называют не более семи-восьми имён девочек и ребят. После каждого хором кричат: «Спасибо, что вы с нами!» – и аплодируют).
- Подскажите, уважаемые, как можно приветствовать друг друга? А ещё как? А ещё? А кто может придумать оригинальное красивое (это слово обязательно!) приветствие?
- Интересно, кто быстрее по моей просьбе покажет четыре пальца? А семь пальцев? А пять?

– Интересно, какая часть зала по моей команде быстрее поднимет правую руку? А левую? А обе? А левое колено? А правую ногу???

– Помахайте те, у кого есть сестричка? А братик? А кошка? А пёсик? А хомячок?

– Интересно, а кого в зале больше – мальчиков или девочек? Кого, кого??? А слева? А справа?

Понятно, что приведённые формы – это примеры, модули, по аналогии с которыми можно сочинить множество эффективных форм мгновенной активизации аудитории.

Ритуальное приветствие

Этот способ общей активизации имеет смысл применять в условиях достаточно больших аудиторий, тогда, когда индивидуально поприветствовать участников невозможно. При этом возникает возможность избирательного приветствия с представителями аудитории.

Приведём ориентировочные модули ритуального приветствия.

Модуль «Тактильный контакт». Проход игромастера через зал с вариациями тактильных контактов. Игромастер может поглаживать, пожимать (руки, ноги, плечи, головы, колени, спину, бока, живот), дотрагиваться до волос, обнять, быстро перебежать пальцами руки от кисти до плеча, подмигнуть, подарить воздушный поцелуй, потереть щёчку, коснуться носа. Прикосновения должны быть приятными и нежными. Руки – тёплыми и мягкими.

Модуль «Эталон». Проход игромастера через зал с фразой «Добрый день тем, у кого прекрасная улыбка!» Варьировать можно, например, так: «Добрый день тем, кто красиво сидит», «...у кого в одежде есть что-то красненькое, синенькое, жёлтенькое и т.д.)», «...у кого есть пуговицы (шнурочки, кроссовки, часы, резиночки для волос и т.д.)», «...кто умеет поймать свой нос (сделать «Буратино»: потереть свои уши, щёчки, приподняться для приветствия)» и т.п. При этом игромастер избирательно приветствует участников аудитории и идёт к месту, с которого будет руководить процессом игрового общения. В модуле используется желание ребёнка быть заметным и замеченным. Ребёнок с радостью «найдёт» у себя всё, что называет игромастер, чтобы тот его заметил, чтобы войти в круг тех, на кого обратили внимание.

Модуль «Невнимательный игромастер». Этот модуль вызывает много эмоций у детворы. Поэтому он считается едва ли не главным в арсенале клоунов всего мира. Игромастер идёт через зал с реквизитом. Во время приветствия и поклона, он нарочно что-то теряет, рассыпает, старается поймать и закидывает ещё дальше. Теперь он просит помочь ему собрать вещи. Получая их, он благодарит помощников и заодно здоровается с ними.

Вариант – модуль «Забывчивый игромастер». Проходя через зал, почти добравшись до нужного места, игромастер кидает фразу: «Я где-то там забыл свою сумку (портфель, чемодан, рюкзак и т.п.). Пожалуйста, помогите мне найти! Ура! Теперь передайте её мне. Нет-нет, пожалуйста, не так. Погладьте её, обнимите, подышите на неё (потрите, потрясите...), чтобы она не испугалась (не убежала, не открылась и т.п.). Высоко держите, заботливо передавайте! А теперь только через руки девочек. Теперь – мальчиков (пап, мам, взрослых...)». Такой ход тоже предполагает множество вариаций и импровизаций. Позвольте себе попридумывать! Ощутите игру!

Ещё один вариант – попросить детей помочь донести свои вещи до сцены. Желающих будет достаточно. С ними и здоровается игромастер. Через их реакцию и устанавливается эмоциональный контакт с аудиторией.

Модуль «Домино». Игромастер, проходя через зал, медленно выбирает себе человека для контакта. Коротко приветствуя его каким-то жестовым способом, он просит «передать его приветствие (рукопожатие, похлопывание по плечу, попытку хлопнуть ладонями о ладони, обняться мизинчиками и т.д.) соседу далее по ряду (колонне, диагонали, кто кому захочет...). Тот передаёт другому, тот – следующему и т.д.

Есть вариант такого подхода, в который вводится скрытая конкуренция. «Интересно, какой ряд быстрее (теплее, дружнее, радостнее) передаст мои приветствия друг другу: этот или этот (указать)». А потом – предложить рукопожатие, поочерёдное подмигивание, прикосновение руками к плечам, толкание плечом и т.д. Если вы работаете в кругу, то приветствия посылаются по полукругам, и (что важно!) обязательно нужно дождаться момента передачи приветствия себе обратно с обеих сторон. При этом подготовьте такой момент соответствующими микрофразами, эмоциями («только вообразите, как мне будет приятно...» и т.п.)

Модуль «Колонна». «Мне очень приятно от того, что у нас так много детей в зале. Но жаль, что я не могу поздороваться с каждым из них лично. О! Придумал! Я поздороваюсь сразу со всей колонной! Положите, пожалуйста, все, кто сидит в этом ряду (показать) правую руку на плечо

тому, кто сидит перед вами». Далее игромастер, приветствуя, трясёт руку первого, а прочие в ряду трясут плечи друг друга, приговаривая «Добрый день». Следующий шаг – выбор нового ряда для приветствия. И так несколько раз.

Если у вас на игре есть несколько рядов, проведите такой способ приветствия по рядам.

Модуль «Интересное приветствие». Игромастер предлагает участникам поздороваться привычным для нас способом, скорее всего – рукопожатием. Потом предложит поприветствовать друг друга как баскетболисты (хлопнуть открытыми ладонями двух рук наверху), как моряки («дают краба», то есть разводят пальцы правой руки, будто держат большое яблоко; объединяются «крабами», быстро бегут пальцами по рукам до плеча и одновременно ударяют по нему), как англичане (выкрикиваем «хай»!), как вежливые юноши (стать перед девушкой и кивнуть), как воспитанные девушки (аналогично, держась за край юбки), как аборигены (трутся носами), как японцы (низко кланяются друг другу, держа сложенные ладонями руки перед собой), как любящие папа с мамой (объятия), как кошечки (трутся и мурлычат), как пёсики (кряхтят и громко говорят «гав!») и т.д. Вариантов подобных приветствий можно создать сколько угодно. Творите и наслаждайтесь чудесным общением с детьми!

Коллективное дело

Этот способ формируют многие игромодули, которые используют для объединения, активизации эмпатии, чувства радости от соучастия, сотрудничества. Они изложены в большом ряде книг, методических рекомендаций по проведению тренингов. Рекомендуем выбрать из этого «моря» наиболее близкие для вашей техники и компетенции, более «греющие» вашу душу игровые упражнения, внести их в свой «банк» и использовать по мере необходимости. А необходимость в таких играх особенно велика!

Задачей подобных игр может быть установление быстрого контакта с игроками. Например, через быстрое сцепление рук или других частей тела. Интересный момент: объединяя в игре части тела, которые называет игромастер, участники аудитории неизбежно «ищут» глаза коллег, устанавливая значительно более глубокий контакт, чем кажется на первый взгляд. Таким образом, аудитория быстро тонизируется и становится ближе друг к другу и, понятно, заметно более готовая к делу. Предлагаем вашему вниманию несколько подобных игровых модулей.

Модуль «Гирлянды». Игромастер предлагает аудитории «гирлянду настроения». «Мы все – лампочки. Поморгайте, пожалуйста, я проверю, все ли они работают. Как только я назову цифру «три» – пойдёт ток, вы ухватитесь руками (показывает жестом, как это сделать) и наши гирлянды засияют разными огоньками». Соединяя руки, моргают, мотают головой; проговаривают звук «У!» («С, «Ш») и т.д. Далее игромастер называет цифры, среди которых встречается «три», и аудитория исполняет задания по принципу «кто быстрее», «кто точнее», «кто дружнее»...

Модуль «Ток». На команду игромастера «ток» все замыкают цепочки разными способами соединений: кистями рук, мизинчиками, указательными пальцами, локтями, кулачками. Для поддержания интриги игры игромастер может называть некоторые слова, которые также начинаются с условленной буквы, но исполнять задания нужно только на указанное слово-сигнал.

Модуль «Цепочка». Игромастер подаёт серию команд, даёт время на выполнение задания, вносит поправки, привлекательно анализирует результаты выполнения дела, указывает на красивые решения и предлагает новое задание. Среди них: спина к спине, локоть к локтю, нога к ноге, живот к животу, плечо к плечу, щёчка к щёчке, колено к колену, носик к носику, пятка к пятке, бедро к бедру, ухо к уху, мизинчик к мизинчику, лоб ко лбу.

Интересным вариантом игры служит выполнение таких заданий с закрытыми глазами. Конечно, дети есть дети и будут стараться подсмотреть или в момент выполнения раскроют глаза рефлексивно. Но обращать на это внимание игромастеру не следует. Главное, сосредоточиться на результатах игры. А среди них могут быть: поймать колено соседа, локти, указательный палец. В конце игры игромастер провозглашает, что игроки прекрасно чувствуют друг друга. Итак, у нас превосходный контакт настроений, улыбок, сердец, душ. Присмотримся хорошо друг к другу, поблагодарим за игру сперва глазами, теперь кивком головы, далее руками (пожатие), а теперь и объятиями. Благодаря вам, мы – прекрасная команда (группа, аудитория).

Если у вас немного исполнителей и достаточно пространства, можно сыграть в схожую игру «Тын». Для неё достаточно поделить детей на две или три группы (команды). Теперь можно создавать разновидности тына. Способ объединения выбирает команда. Возможные способы: взяться руками внизу, вверху, крест-накрест, соединиться плечами, коленями т.д.; стать спиной к центру круга, присесть, сцепиться локтями, стоя к центру круга лицом, и наоборот. После завершения объединения игромастер здоровается с каждым «сооружением» отдельно.

Передача предмета по залу (по рядам, колоннам, хаотично)

Очень эффективный способ, практически беспроегрывный в игротехнике. Его эффективность (особенно в начале игровой программы) состоит в том, что каждый игрок спешит как можно быстрее избавиться от предмета, который попадает ему в руки, ведь при остановке музыкального сопровождения «владельцу» придётся выполнять игровое задание, которого он ещё не знает. Быстрый темп, моторика рук, непредвиденность будущей ситуации, ситуативное творческое поведение игрока, яркая эмоциональная реакция аудитории на то, что происходит в зале, создают мощный «выплеск адреналина» – сближают присутствующих и включают энергию аудитории.

Главный критерий, с которым следует считаться – возраст участников игры. Игрок-дошкольник, взяв в руки определённый предмет, воспринимает его как игрушку (часто как свою), обязательно задержит её и начнёт разглядывать её детали. Иначе и не стоит, на то она и игрушка, чтобы разобраться в её возможных свойствах, деталях, функциях, ограничениях. Итак, использовать игрушку в играх дошкольников, предполагая регламентировать её использование временем или заданием – тем более быстрым передвижением по рядам – следует крайне осторожно. Для других возрастных аудиторий таких ограничений уже нет.

Настоящий игромастер стремится подобрать к каждой аудитории предмет, который обладает в данном случае определённой ценностью, особым достоинством. Он должен отвечать общим требованиям к реквизиту, и, одновременно, некоторым дополнительным критериям.

Тематизм игровой программы (например: к теме «Сказки» хорошо подходит «треуголка» Мюнхгаузена, палка Деда Мороза, сумочка Шапокляк, перо жар-птицы и т.п.; для темы «Игры во дворе» – прыгалки, домино, кубики, мячики; для темы «День мам» – цветы, конфеты, веночек, разноцветные ленточки и т.д.)

При разновозрастных группах преимущества отдают возрасту, представителей которого больше всего – и возрастным интересам конкретной аудитории. Если игрушки подходят для всех возрастных категорий, то спички, зажигалки, карты, банданы, кассеты, энциклопедии, солнцезащитные очки, горящие свечи и т.п. – в большинстве случаев используются только в играх со взрослыми.

Смысловое и знаковое значение предмета как символа какой-нибудь территории (если мы в лесу или поблизости есть парк, берут шишку, жёлудь, каштан; если рядом море, река, озеро – гальку, водоросли, кассету с записью прибоя; если детский сад – детские и музыкальные инструменты, гимнастические предметы, куклы кукольного театра, предметы для игр с песком и т.д.)

Безопасность. Любой ценный предмет, который может во время передачи травмировать или порезать участников (или разбиться, деформироваться, утратить эстетический вид) – немедленно исключается из ресурсного банка игромастера. Идеальными предметами для передачи часто служат надувные шарики на палочках. Их нельзя кинуть (передаём только из рук в руки), лопнуть (держим за достаточно длинную палочку), они не закрывают лица участников, и при этом – объёмные, цветные, лёгкие в передаче и транспортировке. Справедливо сказал Винни-Пух: «С шариком у любого будет праздник».

Аналогичными достоинствами обладают флажки на деревянных и пластиковых палочках. Наоборот, мячи, даже пластиковые, провоцируют на то, чтобы их во время передачи кидали. Потому с ними у игромастера могут выйти лишние хлопоты.

Алгоритм для всех модулей общей активизации аудитории через «передачу предмета» один: сперва кто-то получает предмет от игромастера, потом все слушают правила обращения с ним и правила игры. Потом под музыкальное сопровождение происходит передача предмета. Далее на сигнал игромастера музыка останавливается, временный владелец предмета поднимается и выполняет с коллегами предложенные задания. Число повторений модуля не превышает шесть-восемь раз.

Игромодули получают свои названия с оглядкой на предмет, который будет в игре.

Модуль «Бубен». С началом музыкальной паузы временный владелец бубна поднимается, называет своё имя, аудитория приветствует его рукоплесканиями, а тот очаровывает её своим мастерством импровизации на бубне на протяжении 10 секунд. Возможны и другие задания: владелец играет, а все окружающие пританцовывают; владелец бьёт в бубен столько раз, сколько букв в его имени (если играют дети – число лет); выдумывает способы добывания звука из бубна и т.д.

Модуль «Подарок». С остановкой музыки временный владелец «подарка» предлагает аудитории молниеносный пантомимический этюд «Я (предмет) подарю всем». Аудитория «сканирует» этюд и в медленном режиме «дарит» упомянутый предмет желающим.

Модуль «Тройка». С остановкой музыки временный владелец предмета поднимается сам и поднимает того игрока, который «наградил» его им. Потом поднимает того, кому бы сам передал предмет, если бы музыка ещё звучала. Они весело знакомятся между собой, аудитория повторяет имена тройки игроков, проговаривая: «Спасибо, что вы с нами!» – и дарит аплодисменты. Тройка же выполняет задания по просьбе игромастера. Среди возможных такие: обняться, придумать и проговорить вместе определённый девиз, построить из себя композицию «Счастье», памятник кому-то и т.д.

Модуль «Кубик». С остановкой музыки временный владелец предмета получает игральный кубик и кидает его. Далее слева и справа от него поднимается такое число людей, которое отвечает числу точек на верхней грани кубика, и приветствует всех присутствующих правой рукой. Остальные рукоплещут. В условиях большого зала, кроме людей, окружающих временного владельца предмета, игромастер поднимает ряд, соответствующий цифре, которая выпала на кубике. Финальное задание остаётся тем же.

Модуль «Число». С остановкой музыки временный владелец предмета поднимается и по просьбе игромастера называет любое число от одного до шести. Поднимаются игроки в соответствующем ряду или колонне и кричат друг другу: «Благодарю за встречу!» Остальная аудитория аплодирует.

Модуль «Шарики на палочке». На старте в игре принимают участие два игрока – девочка с шариком красного, розового или оранжевого цвета – и мальчик с шариком зелёного или синего цвета. Главное правило: «девичьего» шарика могут касаться только руки девочек, «мальчишеского» – мальчиков. Далее шарики хаотично перемещаются по залу под музыку. С остановкой музыки временные владельцы шариков на палочках знакомятся между собой независимо от расстояния, на котором они находятся друг от друга. Фраза-обращение предлагается такая: «Привет, я – шарик-Таня!» и т.д.

Интересным дополнением служит создание дорожки из рук людей, сидящих между владельцами шариков. Можно таким же образом передать поцелуй (поворот головы в нужном направлении и имитация поцелуя).

Модуль «Карточки»

Вариант 1. Игромастер передаёт в зал карточку с буквой, которая под музыкальное сопровождение «гуляет» по залу. С остановкой музыки временный владелец карточки поднимается и называет слово на эту букву. Остальные при верно выполненном задании выкрикивают «верно» и аплодируют. Слово может быть свободным или на заданную тему (например, черта характера, предметы, растения, животные и т.п.). Интересное продолжение игры – подбирать на указанную букву имена. В этом случае игромастер просит подняться (помахать рукой, хлопнуть в ладоши, потереть ладони друг о друга) тех, кого так зовут.

Вариант 2. Игромастер передаёт в зал два комплекта карточек с тремя одинаковыми буквами (по одной на каждой), например: Р, А, К. Для того, чтобы не путаться, фон карточек у комплектов должен быть разный. Один комплект имеет право гулять только в левом секторе (А) зала, другой – только в правом (Б). С первыми звуками музыкального сопровождения буквы отдельно хаотично двигаются по рукам. Одновременно с прекращением музыки игромастер называет одну из трёх букв. Временный владелец карточки с такой буквой поднимает её вверх, к ней спешат остальные карточки этого комплекта. Команды А и Б находят слово на указанную букву и показывают его под рукоплескания своей команды. Кто быстрее выполнит задание – тот и победил.

Модуль «Кегли». (Может быть и другой подобный предмет). Кегля под музыку гуляет по рукам 20 секунд, «ищет» самое скрытое место. Игромастер при этом стоит спиной к залу. До прекращения музыки кто-то из аудитории берёт на себя ответственность и прячет предмет у себя, делая его невидимым для игромастера. Затем игромастер называет номер ряда (сектор) в зале. Все, кто на нём сидит, отвечают «да!» или «нет!» Если игромастер не угадал ряд с трёх-пяти попыток (по договорённости с залом), временный владелец кегли поднимается и открывается под аплодисменты аудитории. Далее действуют по предложенному алгоритму.

Если у вас небольшая группа, которая сидит в кружке, игромастер может угадывать не ряд, а места, или указывать на конкретных лиц.

Модуль «Тайный покровитель». Игромастер вручает кому-то в зале предмет, который под музыку пускается в путешествие. С остановкой музыки временный владелец предмета поднимается, закрывает глаза и называет две цифры: номер ряда и номер места (границы объявляются игромастером перед игрой). Владелец этого места поднимается, и два игрока знакомятся друг с другом под аплодисменты аудитории.

Игромастер провозглашает первого «покровителем» второго на протяжении сегодняшнего праздника или общения.

Завершая любой из модулей данного способа активизации аудитории, уместно будет попросить встать всех людей, кому пришлось подниматься за время этой игры. Они объявляются игромастером как «избранные» предметом, наисчастливейшие ловцы удачи. Дайте возможность этим людям наполниться неожиданным счастьем, ведь так приятно чувствовать себя счастливейшим человеком! А ещё приятнее даровать флюиды счастья другим. За объявленный игромастером срок, скажем, 10 или 15 секунд, каждый, кто захочет, может успеть коснуться счастливого или счастливых, и тогда их счастье обязательно станет и вашим. Всё в ваших руках!

Ритмические и жестовые игры на внимание

Вариант 1. «Хлопки». Традиционная игра в «Луну». Игромастер задаёт определённый ритмический рисунок, аудитория повторяет в том же самом ритме, темпе и громкости.

Вариант 2. «Ритмичные стихи» или хоровая декламация. Хором проговаривают короткий стих, часто сопровождая его движениями. Постепенно темп ускоряется до максимально быстрого.

Вариант 3. «Скороговорки». Коллективно проговаривают одну скороговорку по очереди две команды. Цель – достичь за более краткое время более точной дикции.

КАЧЕСТВА, КОТОРЫЕ БЛОКИРУЮТ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ИГРОМАСТЕРА

Казалось, вы были готовы, знали алгоритм игры, все тексты, научились умело владеть реквизитом, даже чувствовали, как бьётся в груди «солнце игры». Но как только вышел играть...

Что произошло? Почему то, что могу отдать, не «отдаётся»? Виной тому наши особенности. Точнее, качества, которые (едва лишь вы попали в определённую среду) плотно блокируют ваши способности. К таким качествам относятся: неуверенность, скованность, закомплексованность; избыточное волнение, избыточная возбуждённость; вялость.

По характеру они разделяются на две большие группы: те, что связаны с ограничением себя и те, что демонстрируют «зашкаливание» ваших эмоций.

Избыточное волнение перед выступлением

Во-первых, осознаем, что волнение перед выходом на сцену, да и во время выступления – явление нормальное. Это свидетельствует о вашей ответственности перед аудиторией, о том, что вам не безразлично данное дело.

Во-вторых, специалисты в концертном волнении выделяют социальные и художественные аспекты. В основании первых – страх перед людьми, перед недостаточно подготовленным делом. С вами играет совесть! Она указывает на недостаточно разработанные фрагменты выступления, на «шаткие» и «скользкие» места.

Выдающий дирижёр XX века Артуро Тосканини на вопрос, чем отличается хороший дирижёр от плохого метко ответил: *«У хорошего дирижёра партитура в голове (то есть он знает её наизусть), а у плохого – голова в партитуре».*

Если вы волнуетесь по такой причине, то в следующий раз советуем предварительно избавиться от оснований для неё. Не оставляйте ни одного нерешённого вопроса! Убедите себя в собственной компетентности и непобедимости. Дайте себе возможность быть уверенным «на все сто»!

Если же ваше волнение имеет художественные корни – то есть связанные с эмоционально-чувственными перипетиями игры или игрового общения – то этому можно лишь радоваться. Человек со стальными нервами и отсутствующими эмоциями не интересен аудитории (в частности, для игровой деятельности). Лучше всего будет использовать подъём кинетической энергии и объединить её с творческим волнением (*«Я скажу это с такой эмоциональной расцветкой», «Хорошо, что я заготовил такой возвышенный текст»*), с игровым общением (*«Эта игра мне нравится, и я смогу в этом убедить людей, они её воспримут», «Я должен это сделать красиво. Мне удастся это. Я сильный, я удачливый, я могу нести с собой радость»*). Так вы приобретёте яркость, искренность, выразительность.

На эмоциональные реакции лучше всего повлияют физическое действие и творческое воображение. С их помощью можно лишиться избыточного волнения «длинным» (но основательным) или «коротким» путём.

«Длинный путь» – это овладение техникой самовоодушевления с помощью аутогенной тренировки. Привлекаются эмоции, воля и сознание человека. Этот путь потребует определённого времени, условий, систематических повторений.

Как правило, такой тренинг состоит из двух частей: расслабление, вход в состояние релаксации и, непосредственно, акта самовоодушевления, когда происходит влияние с помощью специальных вербальных формул на определённые установки.

Алгоритм аутогенного тренинга: выбрать удобную позу, прикрыть глаза, сосредоточиться на проблеме («Я слишком взволнован, мне нужно успокоиться»). Следующая фаза: сосредоточиться на лице, принять расслабленное выражение и вызвать мысли о приятном. Воспоминание о чём-то позитивном пригасит остроту негативного переживания. Третья фаза: самомассаж кожи лица и кистей рук (поэлементно). Напряжение уменьшится из-за того, что большая часть нервных клеток двигательных зон коры головного мозга регулирует активность лица и рук. Расслабление последних будет способствовать расслаблению всего тела. Четвёртая фаза: расслабление языка и гортани. Пятая фаза: регуляция дыхания за счёт значительного уменьшения частоты вдохов (при этом человек входит в состояние, близкое к глубокому сну). Параллельно усиливают позитивные ощущения, формируя стойкий оптимизм, жизнерадостность. Последняя фаза: выход из состояния.

Рекомендации по проведению аутогенной практики можно получить из многочисленных книжек и пособий (например: Гипиус С. Гимнастика чувств; Леви В. Искусство быть собой, Искусство быть другим и др.).

«Короткий» путь к преодолению лишнего напряжения связан с явлением саморегуляции организма. Ваше негативное состояние вызвано по большей части эмоциями страха («Как оно будет? Какая аудитория? Удастся ли мне реализовать план?»). Эти эмоции контролируют определённую группу мышц, в частности, – артикуляционные и затылочные мышцы. Последние можно расслабить самомассажем, двигаясь от шеи по плечам; вращением головы, начиная с малой амплитуды к большой и наоборот. Чтобы преодолеть ненужное волнение, учитесь регулировать мускульное напряжение. Если нужно избавиться от лишнего напряжения, дайте себе команду расслабить мышцы, думая при этом об увеличении тепла и веса в нужной части тела (руке, ноге, спине).

Артикуляционные мышцы разминают активными движениями нижней челюсти, губ, языка (по кругу, вперёд-назад, справа-налево), произнесением поговорок, скороговорок в достаточном темпе.

Обязательными для саморегуляции должны быть дыхательные упражнения, ведь дыхание непосредственно связано с вашим эмоциональным состоянием.

Самое эффективное упражнение: снижение темпа дыхания и увеличение глубины его.

Сделайте три вдоха, после каждого выдерживая большую паузу. Параллельно дайте себе установку, что вы дышите целебным воздухом гор и моря, «волшебным» воздухом, который вселяет силу и радость. Можно сопровождать такие упражнения соответствующими движениями рук.

Интересный приём приглушения волнения: сопровождение медленного дыхания с хождением по кругу или от стены к стене в медленном темпе с постепенным замедлением.

Перед выходом на сцену желательно сбросить лишнее напряжение. Лучше всего это сделать через несколько активных движений: тройное вращение вытянутыми руками или плечами, несколько рывков локтей в стороны, высоких прыжков вверх и тому подобное.

Возможная серия или одно-два блиц-упражнений изометрической гимнастики. Приведём некоторые варианты подобных упражнений для трёх положений.

«Сдвинь стену с места» (со стеной). Найдите свободную стену, станьте к ней боком перпендикулярно, упритесь руками в неё так, чтобы спина и отставленная нога образовали единую линию. Сделайте несколько пробных попыток, а затем нажмите на стену что есть сил на 6-10 секунд, не ослабляя давления до конца.

Второе упражнение (стоя): поставьте руки перед собой на уровне груди ладонь-в-ладонь так, чтобы предплечье образовало одну линию. Дальше действуйте по предыдущей схеме.

Третье упражнение. Найдите дверной проём, задержитесь в нём и изо всех сил распирайте его в стороны на уровне плеч.

Четвёртое упражнение. Положите большие пальцы рук под подбородок, а остальные соедините между собой и держите напротив ушей (образуйте угол между большими пальцами и остальными в 90 градусов).

Теперь изо всех сил жмите головой на большие пальцы 6 секунд. Затем расслабьтесь и повторите, но теперь жмите на пальцы подбородком.

Пятое упражнение (сидя на стуле). Сядьте верхом на стул, возьмитесь руками за его каркас снизу. Теперь изо всех сил вжимайте себя в него, а руками наоборот (временной промежуток тот же).

На сцене пытайтесь двигаться равномерно, не позволяйте себя застичь врасплох. Пользуйтесь, особенно в начале игры, достаточно энергичными жестами. Вообще, руки лучше занять планшетом с планом-алгоритмом игры или микрофоном. Поглощённые игрой, вы и не заметите, как всё благополучно для вас закончится.

После игры обязательно задержитесь в энергетическом поле игры, почувствуйте её «послевкусие». Дайте возможность людям подойти к вам, пообщаться, высказать пожелания, мысли, возражения. В любом случае этот момент будет для вас позитивным, потому что вы сейчас – центр внимания, «звёздный» человек.

Важно помнить о том, что настоящий мастер игры никогда не позволит себе полную уравновешенность эмоций: ведь он является активизатором, возбудителем масс (этим отличается труд игромастера от труда лектора, учителя). Осуществить это в уравновешенном состоянии практически невозможно.

Мастеру игры необходимо учиться быть эффективным и корректным именно в активном состоянии.

Испуг перед аудиторией

Надеемся, это не страх (эмоция, которая возникает в ситуациях угрозы биологическому и социальному существованию индивида), а одна из менее интенсивных вариаций его: боязливость, опасение, пугливость. Ведь вам ничто и никто не угрожает. Скорее всего, это тревога, которая могла появиться как предвидение неизвестных, неопределённых угроз. Следовательно, нужно искать её корни.

Во-первых, удостоверьтесь в том, что аудитория никогда для вас не является враждебной (особенно детская). У нас с вами

наилучшая профессия в мире. Мы общаемся лишь светлыми сторонами своих душ. Посмотрите, как светятся глаза людей!

Вами интересуются («Что вы за человек?», «Что удивительного умеете?», «Зачем и для чего пришли?»).

Вам улыбаются, вами любят («А он приятный», «С ним красиво», «У неё приятный тембр голоса и такой образный язык» и тому подобное). Аудитория ожидает ваших активных действий для обоюдной радости общения.

Вылезайте из окопа! Вы – хозяин положения со всеми производными (*встреть, обласкай вниманием, накорми, подари, проведи...*). Такое положение нуждается в активизации вашего потенциала и высокой самоотдаче. На то вы и настоящий игромастер!

Во-вторых, попробуйте определить, в чём именно коренятся ваши опасения. Обычно, такой серьёзный вопрос требует обдумывания в неигровое время. Уделите внимание и силы его решению.

Самый распространённый «корень зла» – страх публичных выступлений. Такой изъян можно преодолеть постепенно, приобретая навыки выступлений перед аудиторией, привычку становиться в центр внимания.

Ищите случая выговориться перед неизвестной аудиторией. Например, рассказывать что-то определённым группам сначала знакомых, а затем и незнакомых людей. Принимайте участие в работе семинаров. Выступайте с речами на семинарах в своей группе, среди знакомых специалистов и, особенно, среди незнакомых. Особенно полезно выступать в обсуждениях и диспутах – там, где нужно убеждать. Другой вариант: задавать вопросы лекторам во время их выступлений.

Дома можно предлагать домашним свои «презентации» по самым разным поводам.

Можно «выступать» на балконе. Можно читать игрушкам, предметам, например, «зеркалу» вслух любимые стихотворения, петь громко песни, причём параллельно отрабатывайте и сопровождающее жестовое поведение.

Особое внимание уделите осанке и достаточно высоко поднятому подбородку (чтобы было видно лицо). Следите за тем, чтобы на лице не было зажимов, излишней сморщенности. Оно должно быть осеменяемым улыбкой, свободным, приветливым и привлекательным.

Интересная форма – проговаривание нужных текстов про себя где угодно: в транспорте, на улице, дома. Вас непременно будет что-то

сбивать с мысли, а вы ищите варианты нового включения в игру с самим собой.

Особенное внимание сконцентрируйте на содержании и технике речи. Это ваше оружие, ваше снаряжение, ваши волшебные «ниточки» общения.

В день проведения игры распланируйте время и покорите его: не спешите и не опаздывайте никуда. Действуйте сурово по плану дня, не дайте себе повода для поднятия волн волнения – эти волны вам не нужны. Тренировки сегодня лишние. Фраза «перед смертью не надышишься» не для вас. Вы достойно готовились в предыдущие дни.

Помните лишь одно: «Аудитория вас любит». Она же идёт играть с вами, значит, она надеется на волшебные минуты ценных взаимоотношений. Отблагодарите её от души!

Скованность и неуверенность

Как вокалисту или музыканту ставят голос и руку, так и каждому человеку ещё в детстве ставят «уверенность». Её поддерживают или не поддерживают родители, воспитатели, учителя. На неё нужно ориентировать каждого человека. Потому что только так можно рассчитывать на жизненный успех.

Первый шаг – осознайте собственную неуверенность. В чём она проявляется? При каких обстоятельствах? В какие мгновения появляется? Психологи советуют прислушаться к своему внутреннему голосу и распознать, «чей он»: матери, папы, друга, учительницы, старшего брата и тому подобное.

Голоса пессимистов подмените голосами поддержки, одобрения. *Вспомните человека, который поверил у вас, поддержал или поблагодарил вас.* Он обязательно есть!!!

Дальше вспомните ситуации, когда вам пришлось почувствовать состояние уверенности, когда вы почувствовали себя героем, «волшебником», Дедом Морозом (в крайнем случае, вспомните ситуацию, когда вы позволили себе быть раскованным, покупая билет в городском транспорте, когда ещё перебросились несколькими фразами с кондуктором). Что это за ситуация? Как она сложилась? Ещё раз эмоционально переживите это состояние.

Подкрепите его конфетой, шоколадкой, любимой игрушкой, песней, счастливым танцем и тому подобное. Пусть полакомится!

Хорошее дело – приобрести «корсет уверенности». Игорь Вагин вносит в это понятие наработку уверенного взгляда, голоса, походки, жестов. Уверенный взгляд можно нарабатывать на улице, не отрывая взора от определённых прохожих или концентрируя его как можно дольше на меньшем из двух концентрических кругов (диаметры 0,5 см и 2,5 см). Так можно приобрести магнетический взгляд, способный убеждать. Обязательно нужно поработать над походкой, чтобы приобрести лёгкость, ловкость и, в то же время, энергичность и силу.

Другое упражнение – принятие на себя роли «идеального героя». Эта игра напомнит вам детские годы, когда вы охотно пробовали любые роли. Попробуйте вжиться в избранный образ, примите его привычки и манеры. В трудные минуты попробуйте действовать через поведенческую призму избранного героя.

В конце концов, разговаривайте с вашей любимой игрушкой детства или другим любимым предметом. В этом нет ничего порочного. Разговаривал же Эйнштейн со своей скрипкой, а Бородин – с чемоданами.

Комплекс неполноценности и приобретение коммуникабельности

Как правило, комплексы возникают или из-за недостатка в контактах с людьми, либо из-за трудностей при вступлении в контакт. При этом может вырваться целый спектр проблем. Один – от проявления напыщенности, надменности (как средства обороны от людей при завышенной самооценке). Второй – от стеснения и смущения (как результат обособления, замкнутости в себе).

В первом случае можно посоветовать открыть глаза и ум для того, чтобы усмотреть рядом с собой других людей, увидеть и воспринять их опыт, в крайнем случае – не пренебрегать им. Из школы нам известно, что ничего не берётся ниоткуда, и не исчезает в никуда. Мы являемся лишь частицей (более-менее ценной) культуры, отдельными носителями общего знания о чём-то (например: знания об игре и её потенциале делать людей лучше).

Стеснение перед аудиторией – значительно более частый случай.

Важнейший шаг преодоления изъянов – приобретение *коммуникабельности* (склонность к лёгкому установлению контактов, связей в общении, общительность). Без этой составляющей невозможно добиться успеха, да и вообще нелегко достичь полноценной жизни.

1. Начните наработку коммуникабельности с преодоления сомнений в себе. Найдите, напишите, повесьте на видном месте и читайте каждый день несколько раз те крылатые выражения, что у вас вызывают самоуважение, стимулируют вашу значимость (достижения, действия, качества). Повесьте на видном месте портреты людей, на которых вы бы хотели быть похожими. Повторяйте изо дня в день их ценные высказывания, называйте качества, которые привели их к высокому социальному положению. Сделайте их понемногу своими.

2. Научитесь произносить своё имя чётко, ясно, громко, достойно. Это есть начало демонстрации ваших сильных сторон.

3. Учитесь открываться первым, идите навстречу сами. Составьте перечень самых распространённых вопросов, которые обычно задают прохожие на улице. А теперь выходите и задавайте их, даже если вы знаете ответы. Не забывайте о правилах вежливости и улыбке. «Как пройти в библиотеку (аптеку, метро, музей и тому подобное)? Где ближайший магазин? Который час?» и т.п. Другой способ – короткие выступления с анекдотами, весёлыми историями, «бывальщинами», новостями, которые нужно предварительно подготовить (найти, выучить, потренироваться в изложении). Начните фразой: «А вы слышали?..» или «Вот было раз...».

Выбирайтесь из своей скорлупы!

4. Возьмите за правило ежедневно знакомиться с пятью-десятью новыми людьми любого круга общения (соседи, коллеги, прохожие, случайные встречи в транспорте, на скамейке, в очереди). Цель – заговорить первым. Наилучший повод: залюбоваться речью и высказываниями партнёра. Например: «Какая интересная тема статьи в вашей газете!», «Я тоже люблю этот журнал», «Как приятно увидеть человека с похожим вкусом», «Это и мой любимый актёр (музыкант, поэт)», «У вас прекрасный ребёнок!».

5. Задумайтесь, кому бы вы хотели сделать что-то приятное? Кого и чем хотели бы порадовать? Составьте список, установите даты и действуйте. Будьте творческими и не ограничивайте себя. Попробуйте помочь другим преодолевать трудности. Вы почувствуете колоссальный прилив сил, которые привлекут к вам людей и раскроют вас.

ТРУДНОСТИ В ИГРЕ.

Некоторые нестандартные ситуации и способы их преодоления

Каждый настоящий игромастер когда-то был начинающим. Но практика закаляет, делает совершенным. Это значит, что опыт каждого специалиста игрового общения наполнен огромным числом ситуаций, в которых столкнулись дилетантство и профессионализм. «За одного битого двух небитых дают». Не следует опускать рук. Кто-то уже стал мастером, а у вас ещё всё впереди! Будьте лучшим, войдите в элиту игры!

Для этого предложим вам создать «банк ситуаций», который можно вести как профессиональный дневник или записную книжку. Фиксируйте в нём внештатные ситуации, яркие моменты, увлекательные импровизационные находки. Обязательно украшайте записи заметками, советами, придумывайте сложные ситуации и находите несколько возможных выходов из них, давайте возможность как можно шире развернуться вашему педагогическому воображению. Иногда просматривайте записи и добавляйте новые.

На пути к мастерству игромастера ожидает опасность закрыться от других, заикнуться лишь на своём опыте. Некоторые таким образом стараются сохранить свою конкурентоспособность. Однако жизнь доказывает, что «мы имеем то, что отдаём». Потому общайтесь с единомышленниками, перенимайте их опыт. «Разумные учатся на ошибках других» – но и на их мудрости тоже.

Так накапливается «золотой запас» опыта. Так между вашими разумом, руками и сердцем устанавливается согласие для самовыражения в игре. Так дебютант становится профессионалом.

Предложим перечень некоторых сложных для молодого игромастера ситуаций, возникавших в работе или как вопросы на семинарах по игре – и варианты выходов из них.

Вы чувствуете, что аудитория вам не нравится. Это свидетельствует о том, что до начала игры вы сформировали в своём воображении определённый образ будущей группы (причём, вероятно, гиперпозитивный). Вы такой желали её видеть. Но она имеет право быть другой. Для того, чтобы убедиться в её ценности у вас есть волшебная палочка – игра. Сосредоточьтесь на мысли, что подлинное наслаждение вы или аудитория можете достичь работая вместе, преодолевая последствия вашего прежнего преувеличения. Старайтесь работать не на свой интерес и своё удовольствие, а на пробуждение радости у представителей аудитории. Переключите своё внимание на красивых, счастливых людей в зале (такие есть всегда!), найдите повод порадоваться малейшей победе, зацепиться за наименьший позитивный момент в игровом общении, сосредоточьтесь на позитивных сторонах игры и реальных игровых взаимоотношениях... И ваше предубеждение начнёт таять на глазах. Мы уверены, что это мгновение настанет для вас несомненно и быстро.

Для профилактики рекомендуется не конкретизировать свои ожидания заранее. Чем более они окажутся гиперболизированными, тем большим может быть ваше разочарование. Лучше сосредоточиться на проблемах подготовки к игре, на пробуждении в себе чувства повелителя или «дарителя» радости.

Вы волнуетесь перед аудиторией. Не расценивайте это как слабость и не скрывайте своего волнения. Если вы намерены погасить свои эмоции, они только усилятся. Если вы не будете бояться их проявить, это приведёт к разрядке, к их исчезновению. Лучше скажите про свои переживания открыто и прилюдно. Это убедит аудиторию в вашей искренности и сделает вас более убедительным. Аналогично можно поступить и с другими чувствами, если они нахлынут на вас (страх, утомление, злость). Следите за артикуляцией и чёткостью дикции и особенно темпом речи. Научитесь владеть своими руками. Дрожание пальцев, перебирание краёв одежды, кручение первого попавшегося предмета в руках, потирание шеи, носа, поправление деталей одежды – вот самые распространённые симптомы волнения. В разных случаях поступают по-разному: иногда держат в руках объёмный предмет реквизита, а иногда замыкают руки «в замок» перед собой на уровне солнечного сплетения и не прижимая руки к корпусу (стойте, будто опираясь на кафедру); иногда на несколько секунд с силой стискивают руки перед собой (ладони крест-накрест). Но лучшее решение проблемы – сознательная работа над собой с целью приобретения навыков справляться с такими трудностями заранее: вообще или за некоторое время до начала игры.

Участники игры разговаривают, не обращают на вас внимания. Это свидетельствует о неумелой организации игрового

пространства, утрате контроля за разворачиванием процесса игры, возможно, о пассивности и неуверенности. Самое бесперспективное в такой ситуации кричать: «Послушайте меня!» Эффективным будет предложить лотерею-игру с розыгрышем приза (например: «Кто угадает, что у меня в кошельке, получит приз»), массовую игру-танец с соперничеством (кто лучше), игру на внимание, типа: «Кто сумеет повторить за мной...» Это можно сопровождать хитроумными движениями рук над головой.

Лучшим решением служит проведение блиц-игры на внимание. Например: «Какой ряд (правый или левый от меня сектор) быстрее замкнёт цепочку на произнесённую мной цифру «три». Начинайте считать примерно так: «Раз (пауза), два (пауза), (резко) восемь!» Как правило, потом «шесть, четыре, тридцать!» Далее: «Тридцать!!!» И только потом: «Три!» Другой вариант – повторить за игроматером ритмы хлопками в ладоши. Внимание вам будет гарантировано. Ещё одним интересным решением будет просьба зажмуриться и после этого на определённое слово-сигнал попробовать взяться за руки, не раскрывая глаз. Далее обязательно поблагодарите участников за внимание и скажите то, что собирались сказать.

Вы утратили ориентацию в программе и не знаете, что делать далее. Не мечитесь и не нервничайте. Не показывайте свою растерянность. Ведите себя так, будто ничего не случилось. Можно сказать, что вы любите мгновения тишины. Этим нескольких секунд будет достаточно, чтобы сосредоточиться на следующем эпизоде игры. Ещё один вариант: попросите подарить аплодисменты всем присутствующим в зале. За это время можно будет вспомнить или подсмотреть следующий фрагмент игры где-нибудь в вашей папке с записями.

Эффективный способ: складывать игровую программу по определённому сюжету. Тогда вам нужно будет просто идти сюжетной тропой. Но лучше всегда иметь перед собой на планшете план игровой программы. Если вы не выпускаете его из рук, то держите большой палец на нужном абзаце, жестикулируя свободной рукой. Если же вам нужны свободные руки – оставьте планшет на видном месте недалеко от себя. Но не лучший вариант – постоянно смотреть на него, не оглядываясь на аудиторию. Тогда вы лишаете себя возможности устанавливать контакт глазами, а следовательно – руководить энергией зала, сводить её воедино, убеждать в собственном добром отношении.

Задуманный вами сценарий программы не идёт. Получается, что вместо организации игрового общения вы «подгоняете» участников под свой сценарий, под его детали. Приготовленный вами план может стать причиной вашего поражения. Такое положение дел свидетельствует о

том, что вы не учли чего-то важного на этапе прогнозирования событий, моделирования программы, и это привело к сдвигу акцентов.

Не настаивайте, не продавливайте свою программу далее, не начинайте заставлять людей быть послушными. У настоящего игромастера всегда найдётся как минимум три запасных варианта игр на каждый этап программы. Цените соответствие поведения участников вашему проекту. Но ещё больше цените настоящее игровое общение.

Вы почувствовали сильное утомление во время или после игровой программы. Утомление свидетельствует о том, что вы сделали что-то неправильно. В частности, как говорят спортсмены, «рано выложились», «сгорели», не рассчитали своих сил. Зажгите себя активными движениями и доведите программу до логического завершения. Учитесь быть сильным. Аудитория любит сильные личности и хочет идти за такими. Делая новую программу, уделяйте больше внимания перераспределению своих ресурсов, заложите в ней «островки» отдыха. Но не ценой сбрасывания игровой энергии, а за счёт переключения видов деятельности, форм активности, меньшего привлечения реквизита, подключения ассистентов, введения в игру как ведущего представителя зала и т.д.

Понятно, что повышение «боевой готовности» должно стать одним из аспектов вашей профессиональной подготовки. Прежде всего, стойкость зависит от постоянных и интенсивных физических упражнений. Эффективными для вас могут быть занятия плаванием, лёгкой атлетикой – бегом, бадминтоном, теннисом, велоспортом, футболом или баскетболом.

Потребуется закалки и ваш «эмоциональный» организм, ведь руководство игрой – это всегда высокий уровень напряжения, большие психические нагрузки и трата энергии. Последняя неизменно компенсируется (через час-два) после осознания, что проделана очень важная и сложная работа. Но этого момента нужно ещё дождаться.

Подождать можно в собственном «кабинете релаксации», то есть дома. Для этого разместите на видном месте рабочего кабинета, стола или на книжных полках:

- предметы, свидетельствующие о ваших ощутимых победах (дипломы, грамоты, кубки, которые во время просмотра неизменно возвращают вас в состояние победителя), фотографии знаковых для вас людей (родителей, любимых, симпатичных вам артистов и т.д.);

- картины или картинки, репродукции, вырезки из журналов, постеры, на которых вы изображены в «солнечные» часы своей жизни, или такие, что наполняют вас тёплым «солнечным» светом;

- оподарки, которые вам чем-то ценны и дороги;

– оваши детские игрушки, сопровождающие вас по жизни (это не инфантилизм, это потребность согреваться солнечной энергией детства, с которой вы легко и радостно преодолеете любые препятствия);

– ваши детские самоделки, рисунки и любые вещи-символы, которые согревают душу.

Пусть под рукой у вас будет кассета или диск с любимыми песнями или музыкой. Лучше – медленного темпа, лирическая, с задушевными содержательными текстами (попса только навредит). Специалисты по музыкотерапии единодушно склоняются к мнению об особенной ценности для души музыки «солнечного» Моцарта и романтических Шопена и Рахманинова.

Хорошо успокаивает и уравнивает лирическая детская поэзия. Предпочтение лучше отдать произведениям классиков и достойных современных писателей философского, лирико-пасторального или романтического направления. Конечно же, это будут произведения любимых авторов.

Можно держать в своей «комнате релаксации» сборник мультфильмов (лучше отечественного производства советских времён) или фильмов. Оберегайте себя от воинственных сюжетов, стрельбы, супергероев и прочего материала специального назначения.

Лучшим способом релаксации служит творчество. Пробуйте в таком состоянии поработать над новой программой, писать стихи, подбирать идеи к новой песне, ищите интересных ходов нового сценария. То есть приучите себя (наработайте рефлекс) не жаловаться на «трудную долю», а будьте благодарны светлым силам за то, что именно вы обладаете такой возможностью сделать что-то ценное, красивое, тёплое, дорогое людям. Через какое-то время вы заметите, что настраиваться на такой взгляд вам всё проще. Вдохновение сначала станет вашим другом, а со временем поселится рядом с вами навсегда. «Лучше гор могут быть только горы, на которых ещё не бывал», – так уточнял Высоцкий.

Устремимся к новым высотам игрового мастерства!

4. А ТЕПЕРЬ ИГРА!

Песни-игры

*Когда человек поёт,
крыша становится небом.*

Арабская пословица

Знакомка

Благодаря намечаемым тактильным контактам песня-игра даёт возможность активизировать инертных или не готовых к проявлению активности детей и создать общее воодушевление. Наличие серии творческих заданий (поиск в каждом куплете нового способа контакта с друзьями) стимулирует творческую активность.

Ход игры. Все исполняют рефрен, хлопая в ладоши трижды после первой и второй строки. Исполняя припев, делают соответствующие движения. В четвёртом куплете останавливаются перед припевом и ведущий спрашивает: «Какие ещё действия можно делать с друзьями?» Желательно, чтобы ответы-предложения составлялись из трёх слогов! Из вариантов ответов руководитель игры выбирает подходящие, и игра продолжается.

Возможные варианты: улыбнись, обними, напугай, рассмеши, потряси, поцелуй (можно воспользоваться «воздушным поцелуем»), покружи, дай руку, подтолкни, ущипни и т.д. В последнем (восьмом) куплете рекомендуем использовать слово «пожалей» (все жалеют друг друга, положив руки на головы соседей), благодаря которому снимаются возможные негативные последствия слишком фамильярных контактов.

Внимание! Чтобы игра не превратилась в обычную толкотню, нужно хлопать в ладоши на каждый гласный в последней строке припева (пять гласных – пять ударов), прерывая активные контактные движения.

ЗНАКОМКА

В нашем зале все друзья.

Вы и мы, и ты, и я!

Припев (дважды):

Здравствуй друг,

который справа,

Здравствуй друг,

который слева

Мы – одна семья!

В нашем зале все друзья.

Вы и мы, и ты, и я!

Припев (дважды):

Руку дай тому,
 кто справа.
Руку дай тому,
 кто слева
Мы – одна семья!

В нашем зале все друзья.
Вы и мы, и ты, и я!
Припев (дважды):
Рассмеши того,
 кто справа,
Рассмеши того,
 кто слева
Мы – одна семья!

Приветствия и прощания

Песня-игра наглядно демонстрирует традиции народов мира по взаимному приветствию людей, заостряя внимание на этом важном моменте человеческого общения. Она способствует повышению тонуса и быстрому преодолению психологических барьеров в общении.

Ход игры. Ведущий здоровается с аудиторией и обращает внимание игроков на то, что приветствие – обязательный момент в общении людей. Представители разных народов осуществляют этот ритуал по-своему.

Затем поют песню и демонстрируют определённые модули приветствий. В случае использования песни-игры в начале игровой программы, пользуются модулем А. Если же в завершающей стадии – модулем Б.

Играть можно: только с соседями в ряду (стоя на месте) или находить после каждого куплета новую пару; поочерёдно вводя и отрабатывая элементы по принципу «снежного кома» (добавляем один жест на каждом кону). Можно предложить детям поискать собственные варианты приветствий и прощаний.

Модуль А

Где-то встречаются вот так (*показ*).
Где-то встречаются вот так (*показ*).

Запоминай, не забывай (*трясут указательным пальцем*).

Где-то встречаются вот так!

Модуль Б

Где-то прощаются вот так (*показ*).

Где-то прощаются вот так (*показ*).

Запоминай, не забывай (*трясут указательным пальцем*)!

Где-то прощаются вот так!

Возможные варианты приветствий: пожатие правых рук; лёгкий поклон; похлопывание по плечу; посылание «воздушного поцелуя»; потирание носами, боками, спинами, пятками; захват «в замок» вертикальных ладоней правой руки; встреча по-баскетбольному (толчок прямыми руками вверх перед собой); объятия и т.д.

Возможные варианты прощаний: пальцами, будто младенцы; «фонарики»; по-военному («отдать честь»); объятия; кивок головой; «маяк» (вытянутые вверх прямые руки скрестить и развести); показ другому рук «в замке» перед собой; касание щеками и т.д.

Рука об руку

Эта игра организует и объединяет; способствует установлению быстрых контактов с другими, демонстрирует общность человека и его окружения, характер их сосуществования.

Ход игры. Руководитель исполняет запев, подняв руки в кулаках до уровня плеч, предлагая на словах «руки об руки» взяться за руки. Дети повторяют мелодии и движения и берутся за руки, создавая единую цепь.

На ударную долю первой строчки припева поднимают соединённые руки вперёд и вверх, на следующую ударную долю – отводят назад. На второй строке – разводят соединённые руки влево-право. После последнего куплета ставят вопрос: «Кто (что) ещё может ходить рука об руку?» Из ответов составляют новые куплеты и исполняют их.

РУКА ОБ РУКУ

У песенки есть запев и припев,

И ходят они рука об руку. *(Дважды).*

Припев: Хей, хей, ла-ла-ла-ла

И ходят они рука об руку. *(Дважды).*

У музыки есть семь радостных нот,

И ходят они рука об руку. *(Дважды). Припев.*

У радуги есть семь ярких цветов,

И ходят они рука об руку. *(Дважды). Припев.*

У солнышка есть Земля и Луна,

И ходят они рука об руку. *(Дважды). Припев.*

У облачка есть и дождик, и снег,

И ходят они рука об руку. *(Дважды). Припев.*

У мальчика есть девчонка-краса,

И ходят они рука об руку. *(Дважды). Припев.*

Мы идём

(песня-прогулка)

Эта песня-игра обращена к воображению и интуиции детей, прививает умение продуктивно действовать индивидуально и в коллективе. От руководителя игра также требует способностей к импровизации, гибкости в демонстрации умения создавать вспомогательные сюжетные задания и подводить детей к их решению.

Ход игры. Ведущий предлагает детям идти на прогулку, но предупреждает о возможности определённых препятствий на пути. Например, яма. Как будем действовать? Дети предлагают свои варианты преодоления. Игромастер подводит итоги «мозгового штурма» и, делая акцент на том, что наша яма небольшая, предлагает перепрыгнуть её. Если кто-то не сделал этого, ближайшие соседи берутся за него и будто бы «перетягивают» через яму. Ведущий игры просит поаплодировать исполнителям, ведь они спасли человека, не оставили в беде. Так постепенно активизируют тех, кто включается в игру слишком неохотно.

Потом репетируют преодоление других препятствий, среди которых: тын (расплетаем его, выставив руки вперёд, в стороны и вниз), холм (встаёт тот, кто в центре группы и поднимает руки вверх, остальные дети поднимаются и тянут свои руки к его вершине), тропинка (все хватают тех, кто сидит спереди, за плечи). Другие «препятствия», которые

возникнут во время прогулки, преодолевают, импровизируя решения в соответствии с их характером.

Далее выступают в путь с песней и преодолевают по очереди препятствия и отрабатывают ситуации. Среди возможных препятствий: чаща, дикие звери, болото, море, встреча солнца, доение коровы (попить молочка, напоить другого, вытереть салфеткой), дождик (лучшее решение – защитить не только себя; если кто-то промок – все превращаются в единый вентилятор и сушат потерпевшего) и т.д.

Последним словом желательно сказать «друзья!» (дети радостно обнимаются). План прогулки и серию препятствий ведущий намечает заранее.

МЫ ИДЁМ

Мы идём, мы идём,
Никогда не устаём.
Все преграды на пути
Можем запросто пройти.
Яма!!!
Мы идём, мы идём,
Никогда не устаём.
Все преграды на пути
Можем запросто пройти!
Тропинка!!! (и так далее).

Десять бананов

Чудесная игровая форма для физкультминутки. Может быть использована во время занятий по математике.

Ход игры. Сначала превращают десять пальцев в десять «бананов». На слова «десять бананов» показывают бананы перед собой на воображаемой вертикальной плоскости (четыре точки), двигаясь по дуге слева направо. На слова «держала обезьяна» руки вытягивают вперёд и демонстрируют хватательные жесты, причём всеми пальцами. Далее, приложив правую руку ко лбу, двигаем взгляд по дуге слева направо, левую руку отводя в сторону – «смотрим», как летит Аппетит.

Далее показываем двумя руками, какой он большой по размеру (очерчиваем два круга: один по солнцу другой – против). На слова «он прилетел» выставляем руки вперёд и вверх ладонями (немного шире плеч) и пальцами активно «киваем» на себя. Далее показываем

указательным пальцем правой руки «один» банан на слово «съел» делаем мах рукой на себя (жест глотания).

С каждым следующим куплетом поднимаем по одному пальцу в любой последовательности, но необходимое число бананов должно указываться безошибочно и своевременно. Особенно следят за хватательными жестами, которые нужно осуществлять всеми пальцами, независимо от числа прежде показанных бананов.

В конце песни (возможно, и на повторе между куплетами) поглаживаем живот и облизываемся.

Возможно предложить творческое задание: придумать оригинальный конец песни-игры (чем ещё может закончиться эта история?)

Внимание! Начиная с четвёртого куплета, дети принимаются заранее готовить пальцы, что делает игру слишком предсказуемой. Ведущий игры без предупреждения объявляет «два банана съел», тем самым обеспечивая интригу до финала игры, ведь теперь не угадать, каким будет задание в следующий раз.

ДЕСЯТЬ БАНАНОВ

Десять бананов держала обезьяна,
Десять бананов держала обезьяна,
Видит, летит огромный Аппетит,
Он прилетел, один банан съел.

Девять бананов держала обезьяна,
Девять бананов держала обезьяна,
Видит, летит огромный Аппетит,
Он прилетел, один банан съел.
(и так далее).

Веселые нотки

Эффективное изучение названий и последовательности нот, размещение их по высоте, на нотном стане, в пространстве; восприятие названий нот на слух; воспитание выдержки и быстрой реакции, навыков сотворчества.

Ход игры. Ведущий раздаёт группам детей названия нот (в виде карточки, названия, графического изображения на нотном стане – или

другие модификации). Далее исполняют песню. Пропевая последнюю строку, каждая группа («носитель звука») поднимается под пение своей ноты и кланяется другим. В конце рекомендуется исполнение гаммы всеми группами.

Между куплетами педагог поёт (или проговаривает) слово, которое содержит в себе названия нот (например: домино, доля, ремень, антресоль, соль, склянка, фара). Дети в командах выясняют, чьи ноты были названы, берутся за руки, одновременно выкрикивая названия своих нот, и посылают всем приветствия кивками.

ВЕСЁЛЫЕ НОТЫ

Как-то раз в одну субботу
Ехали на спевку ноты
В жёлтом новеньком такси:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

Ноты по земле гуляли
И друзей себе искали.
Подпевали нотам все:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

Ноты привечали солнце,
Ноты грелись на оконце,
Даже бегали в росе:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

А потом рядочком сели,
Дружно, весело запели.
Заиграло всё в красе:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

Даже если медвежонок
Ухо отдал спросонок,
Эти ноты пригласи:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

Ноты птицами порхали
И на память нам прислали
Два приветов, три мерси:
До, ре, ми, фа, соль, ля, си!

У дедушки Макдональда

(по мотивам американского фольклора)

Песня-игра по мотивам американского фольклора представляет серию пластических этюдов и музыкально-ритмических заданий. Они развивают воображение и изобразительные способности детей, умение координировать свои действия в пространстве.

Ход игры. Ведущий исполняет первую строчку – дети повторяют. Если в помещении есть свободное место, играют с передвижениями (ходят по кругу, группируются в команды и т.д.). На повторяющихся строках куплета исполняют сюжетные имитационные действия: цыплята – клюём зёрнышки на ладони; утята – показываем клювики двумя руками; гусята – имитируем движениями головы двух гусей. После третьего куплета останавливаются, ведущий спрашивает у детей: «Кто ещё мог быть у дедушки Макдональда?» – и отрабатывают один из предлагаемых вариантов на свой вкус (кто как хочет).

Возможные варианты: поросята, телята, щенки, козлята, котята, слонята, жеребята, кенгурята, ягнята, жирафята, кукушата и т.п.

У ДЕДУШКИ МАКДОНАЛЬДА

У дедушки Макдональда
Было семь цыплят.
У дедушки Макдональда
Было семь цыплят.
Пи-пи-пи-пи-пи,
Пи-пи-пи-пи-пи,
Правильно, правильно, –
Так они пищат.
(Дважды).

У дедушки Макдональда
Было семь утят.
У дедушки Макдональда
Было семь утят.
Кря-кря-кря-кря-кря,
Кря-кря-кря-кря-кря,
Правильно, правильно, –

Так они кричат.
(Дважды)

У дедушки Макдональда
Было семь гусят.
У дедушки Макдональда
Было семь гусят.
Га-га-га-га-га,
Га-га-га-га-га,
Правильно, правильно, –
Так они галдят.
(Дважды)

25 веселеньких котят

Песня-имитация учит изображать ситуацию в подробностях, корректируя жестово-двигательное поведение словами. Развивает умение импровизировать и сотрудничать в коллективе.

Ход игры. Группа детей превращается в «семейство котят». Это подтверждается демонстрацией владения кошачьим языком, определёнными характерными жестами. Затем поют песню, сопровождая её представлением.

25 ВЕСЁЛЕНЬКИХ КОТЯТ

25 весёленьких котят
Шёрстку распушили,
25 весёленьких котят
Коготки точили.

Припев:

Мяу, мяу – хвостик распушили,
Мяу, мяу – коготки точили.

25 весёленьких котят
Мышек увидали,
25 весёленьких котят
Всех мышей поймали.

Припев.

25 весёленьких котят
Радостно кричали,

25 весёленьких котят
Песни распевали.
Припев.

25 весёленьких котят
Прыгали, играли,
25 весёленьких котят
Лихо танцевали.
Припев.

25 весёленьких котят
Чисто умывались,
25 весёленьких котят
Сухо вытирались.
Припев.

25 весёленьких котят
Сладенько зевнули,
25 весёленьких котят
На ковре уснули.
Припев.

Смешная песенка

Песня-игра учит умению придумывать жест, «скандировать» и повторять его, умению «сворачивать» информацию в краткосрочной памяти и «разворачивать» её при необходимости.

Ход игры. Ведущий поясняет, что со словами «начинаешь ты», он обратится к одному из присутствующих. Тот поднимется, встанет так, чтобы его все видели, и предложит любой жест или движение, которое подхватят все и будут исполнять до конца музыкальной фразы. Автор жеста внимательно присматривается к исполнителям и выбирает следующего автора на новый куплет.

Критерии назначения: кто не выполнил или неверно повторил действие; позднее всех начал исполнение; понравился своим исполнением; по собственному желанию.

После уточнения критерия назначения авторов жестов (или выбирают каждый раз нового), начинают играть. Запев исполняют одновременно с танцевальными движениями.

По завершении песни-игры (семь-восемь куплетов) есть повод разыграть свои варианты.

Варианты использования песни-игры:

- автор сперва называет собственное имя, потом показывает жест;
- как материал для проверки эффективности памяти (ведущий называет порядковый номер автора жеста, а дети называют имя автора и показывают его жест);
- как элементы нового массового танца (ведущий называет порядковый номер автора жеста – дети под музыку исполняют его жест или движение).

Внимание! Нельзя ошибиться в выборе первого исполнителя. Он должен быть эмоционально и творчески раскованным. В случае ошибки (если новый автор стушевался) жестом становится любое заметное движение или проронённое слово «автора», которое подхватывает ведущий и призывает присутствующих повторить его. Так подтверждается, что каждый человек сможет быть творцом, нужно только разрешить себе творчество.

СМЕШНАЯ ПЕСЕНКА

Мы собрались посмеяться,
Наши правила просты:
Жест придумать постарайся.
Начинаешь ты!

Мы собрались посмеяться,
Наши правила просты:
Жест придумать постарайся.
Продолжаешь ты!
(Далее: *продолжаешь ты!*).