***Cюжетно - ролевые игры.***

Малая сюжетно-ролевая игра

Особенности и правила проведения ролевых игр. Игра дает возможность ребенку попробовать себя во взрослых ролях, проявить творчество в нестандартных жизненных ситуациях. Игра - это соревнование в решении задач взаимодействия людей.

1. Функции ролевой игры (любой игры):
   * социокультурная функция (в ходе игр воссоздаются культурные традиции и ценности народа, а сама игра выступает эталоном культурных ценностей, потому что в ней заложены правила поведения и взаимодействия людей, общественные общечеловеческие ценности);
   * коммуникативная функция (играя, ребята учатся устанавливать новые связи и отношения с людьми, организовывать взаимодействие для достижения цели);
   * деятельностная функция (игра - это действие, реальная деятельность, кроме того, игра дает возможность использовать различные виды деятельности);
   * функция реализации способности ребенка, самореализации (любая игра имеет цель, для достижения которой участник должен использовать все свои знания, умения и навыки, чтобы в конце игры оценить себя);
   * защитная, или коррекционная функция (игра - модель общества, его жизни и отношений, поэтому в ходе игры ребенка можно научить видеть и решать свои проблемы).
2. Особенности ролевой игры:
   * вымышленная ситуация,
   * экстремальность;
   * четко заданные правила.
3. Правила ролевых игр.
   * Ведущий всегда прав (он решает все спорные вопросы и ситуации в игре).
   * Обязательное знание и соблюдение правил игры.
   * Здесь и теперь (игра имеет четко ограниченные временные рамки, все отношения, сложившиеся в игре, не переносятся на реальную жизнь).
   * Информация об игровой роли
   * Доброжелательное отношение к товарищам по игре (главная задача игры - установление взаимодействия, сотрудничество в процессе достижения игровых целей).
   * Закон игровой территории ( территория игры всегда ограничена и вне ее производить игровые действия запрещается; покинувший игровую территорию выходит из игры).
   * Единство игровой роли (образ - кто ты? откуда ты? какой ты? цель - что ты должен сделать? предписания - как ты можешь выполнить свои задачи, достичь наилучшего результата?).
4. Алгоритм игровых действий:
   * построение своей игровой легенды;
   * знакомство с участниками (персонажами) игры;
   * сбор полезной информации;
   * поиск союзников и противников;
   * определение средств достижения своей цели;
   * выбор средств и реализация игровых действий для достижения цели - анализ результатов своей деятельности.
5. Технология проведения ролевых игр:

-выбор подходящей игры, реализующей данные цели или написание новой специальной игры;

-знакомство с текстом игры:

-общие правила;

-специальные правила;

-общие вводные;

-индивидуальные вводные;

-информирование и подготовка участников игры

-изучение участников игры и распределение между ними ролей, учитывая индивидуальные особенности и способности игроков;

-выбор места и подготовка игрового инструментария;

-"загрузка" на роли;

-оформление игровой территории;

-последний сбор перед игрой, выдача инструментария и консультации по игре;

-организация яркого театрализованного начала организованное окончание игры;

-подробный анализ игры.

1. Деятельность Мастера(главного организатора) в ходе игры.
   * Мастер организует эффектное начало и конец игры.
   * Мастер осуществляет контроль за выполнением правил в ходе игры.
   * Мастер консультирует игроков.
   * Мастер поддерживает сюжет игры.
   * Мастер осуществляет педагогические функции: микроклимат в ходе игры, игры, этику игры, утешение и поддержку проигравших, взаимодействие игроков.

Технология организации и проведения игры

Человек, который организует и проводит игру **называется по традиции мастер**. Его цель создание условий для успешной игры детей. Для того, чтобы игра прошла успешно, Вам нужно выполнить следующую последовательность действий:

* анализ условий и возможностей для проведения ролевой игры;
* постановка цели на данную игру;
* выбор игры, реализующей данные цели;
* знакомство с текстом игры;
* информирование и подготовка участников игры;
* изучение участников игры и распределение на роли;
* сбор участников: настрой на игру, знакомство с общей вводной игры и ее правилами, выдача индивидуальных ролей
* подготовка инструментария и места игры;
* сбор игроков, объявление о начале игры.

В ходе игры мастер дает консультации по содержанию роли и способам игры, контролирует правила игры, поддерживает высокий эмоциональный настрой игроков, поддерживает развитие сюжета игры, заложенными в игре средствами, помогает игрокам, не справляющимся с игровой ситуацией, организует эффектный конец игры.

После игры необходимо подведение ИТОГА, где каждый участник рассказывает, какую роль он играл, какие средства использовал, с кем взаимодействовал, смог ли он добиться своих целей.   
Правила игры

* мастер всегда прав, т. е. во всех спорных ситуациях решающее слово остается за ним.
* обязательное знание и соблюдение правил игры.
* “здесь и теперь”. Не переносить отношения жизни на игру и наоборот.
* доброжелательное отношение к товарищам по игре.
* бережное отношение к игровому инструментарию.
* закон игровой территории.

Кроме этих общих правил, каждая игра может иметь и свои технические правила, в которых оговаривается возможность использования игрового инструментария.

**Ролевые игры (РИ) бывают двух типов: сценарные и не сценарные.**

Сценарные РИ

Группа организаторов берет за основу реально происходившую ситуацию (революция, встреча Миклухи Маклая с аборигениами и т.д.), или ситуацию из книги, и адаптирует ее к реальному месту проведения игры и участникам. После чего формируются задания участникам, в которых говорится о ситуации и их роли в ней. (Безусловно задание необходимо формировать заранее, что бы ребята успели ознакомиться с материалами о ситуации: почитать книги, спросить у взрослых, приготовить костюмы.)

Сценарные игры, как правило, имеют следующие педагогические цели: ознакомление ребят в интересной форме с историческим материалом и развитие актерских способностей . Такие игры более легки в проведении, чем не сценарные и дают, как правило меньше сбоев при проведении.

**Не сценарные РИ**

Не сценарная РИ может незапланировано закончиться по двум причинам: потеря интереса к игре, выполнение игровой цели участниками игры. Соответственно на недопущение этих причин следует обратить особенное внимание при подготовке РИ.

Организаторы формулируют для себя цели участников игры (к примеру: заработать как можно больше денег, установить парламентское правление и т.д.). Далее расписываются возможные роли участников РИ. Сообщать или не сообщать ребятам о их игровых целях и их ролях зависит от конкретной игры. Иногда ролевая цель участников ставится посредствам ситуации, а не напрямую. После разработки ролей, рассматриваются методы влияния на ход игры, выбираются роли для игровых мастеров, расписываются когда и как игровые мастера начинают влиять на игру. Расписываются варианты постановки в игровой форме дополнительных игровых целей ребятам, на случай если они выполнят свою цель раньше срока.

Не сценарные игры, как правило, имеют следующие педагогические цели: развитие самостоятельности, умения ориентироваться в новой ситуации, развитие интеллектуального потенциала, формирования понятия о целях и средствах их достижения.

Этапы составления ролевой игры

* Формулировка проблемы. Проблема должна волновать автора (либо ее приходится смаковать, что требует некоторого умения). Разбить на задачи.
* Веер ярких, эмоциональных сцен, картинок, которые будут <задевать> играющих. Это нужно потому, что запоминаются в основном те вещи, которые проходили на фоне ярких эмоций. Сценки должны примерно соотноситься со стоящими задачами.
* Продумывание <географии игры>, то есть что где находится, какие герои что отыгрывают. Развитие сценок, то есть сюжет. Какие группы играющих есть. Моделирование и вычленение постоянных и переменных. + правила и стандарты. ( + синусоидная активность).
* Расписывание по людям или командам, оконкречивание по личностям
* Продумывание фоновой деятельности (создание особой деятельности для младшего психологического возраста).
* Прописывание игровых алгоритмов (для повышения напряженности в игре).
* Красивое и наглядное оформление игры.
* Состыковка игры с ведущими группы.

Необходимо учесть:

1. Атмосфера очень важна для ролевых игр. Т.к. если хочешь, чтобы люди почувствовали себя пиратами будь добр посадить их на "корабль". Для создания атмосферы используется музыка, костюмы, лексика ...
2. Ролевая установка - это способ создания роли, возможность выделить человека из массы.
3. Можно внести ролевой момент почти в любую игру. И зачастую стоит это делать.

Какие бывают игры

1. ***Игры-эпопеи (занятие на всю смену)*** Игра, которая становится ведущей деятельностью, ядром смены, подчиняя себе все коллективы и группы, общелагерные массовые праздники. В основу игры-эпопеи положена придуманная легенда. Она обрастает ритуалами, тайнами, обязательным разделением труда и обязанностей и непременно имеет печатный свод законов — табу, устав, кодекс чести и т.п. Секрет игры в качественно и до мелочей продуманной программе и необычном сюжете, непринужденно решающем многие детские проблемы в отряде.
2. ***Полевые игры*** Такие игры чаще всего проводятся «в поле», то есть в более-менее незаселенной местности, почему их так и называют. Например, игроки решают поиграть в Древний Рим. Они распределяют между собой роли патрициев и плебеев, воинов и рабов, жителей сопредельных стран. Масштаб может быть разным: где-то пытаются изобразить весь город, а то и несколько городов или даже целое Средиземноморье, где-то, скажем, гостей на пиру у патриция. На протяжении игры игроки будут пытаться жить, как жили, по их мнению, персонажи, говорить, как говорили бы они, и принимать решения в зависимости от целей своих персонажей.
3. Не менее распространены **«*настольно-словесные» игры***, они же — модули, «дэнжены» и так далее. В таких играх никто никуда не бегает и ничем не машет, а действия героев просто описываются. Например, игрок говорит: «Я лезу по веревке на стену». Что и как у него получится, определяется с помощью правил игры. Они дают игроку поистине безграничные возможности, нo требуют развитого воображения.

Осторожно, игра!!!

Как это не парадоксально, но самым серьезным препятствием к использованию игры в лагере является профессиональная подготовка вожатого и его педагогический опыт.

* Во-первых, увы… но, многие вожатые используют доминирующие методы общения и воспитания детей: дисциплина, правила, распределение ролей, режим. В игре инспекторские функции запрещены: они разрушают саму игру. Задача грамотного организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала и объяснила» сама игра.
* Во-вторых, организатор может только влиять на ход игры, но не может определять его. Личное отношение нельзя разделить на правильное или не правильное, оно либо возникает, либо нет. А отношение игроков к прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагали вожатые. Ролевая игра — непредсказуемый, спонтанный метод! Использование стереотипов здесь ведет к участию «для галочки».
* В-третьих, нужно непременно избежать симптомов «игролизма», когда ребенок начинает использовать игру как компенсацию собственной неуспешности в жизни. Чаще всего это связано с построением игр по шаблону. После серии подобных игр у игравших складывается иллюзия собственной «крутости» — «мы все знаем, мы все умеем». Как следствие, возникает стремление действовать только в освоенной области, и тогда ребенок раскрывается только в игре.

***Как построить ролевую игру***

При подготовке ролевой игры наряду с созданием сюжета необходимо выделить еще один важный этап — расстановку людей по игровым местам. Сценирование подразделяется на две части:

1. распределение ролей между людьми с учетом их личных характеристик;
2. введение в игру — построение особых «мостиков», по которым ребенок легче адаптируется. Главное не забыть, что в ролевой игре, как и в жизни, есть свои правила и ступеньки.

Первая ступенька — совместное распределение ролей. После того, как игровые места заполнены, происходит введение человечка в роль — установка. При этом важно очертить границы игрового мира, дать представление о типе игрового мира (эпоха, роли, легенды), задать набор возможных в игре действий (что можно — что нельзя). Дети будут играть только в то, что вы им скажете, поэтому текст установки нужно составлять очень тщательно и еще внимательнее следить за тем, как его понимают. Как правило, большинство поворотов игры, противоречащих замыслу вожатых, связаны с некорректной установкой. Завершающим этапом можно поставить выход из игровой ситуации. Чисто развлекательная игра практически всегда сводится к «игре в войну» — ребенок примеряет роль и действует согласно сюжету и в жизни.

Зачем они играют?

Как известно, с возрастом изменяются потребности ребенка, соответственно, становятся другими и мотивы его поведения, в том числе и игрового. Так, первоначально дети играют, потому что интересно, затем они играют «для чего-то», к 12 годам переходят к серьезной ролевой игре, в которой открывают для себя мир отношений. Это для нас, взрослых, игра пустая трата времени, возможность «занять» скучающего. У детей все наоборот: только в игре ребенок решает свои проблемы, которые не смог решить в реальности (познакомиться с девочкой, научиться командовать, попробовать свои силы в чем-то новом, пообщаться с ребятами из других отрядов). Не будет игры – исчезнет один из самых эффективных способов управления и познания окружающего мира.

Играйте на здоровье!

И все же, как считают специалисты, при правильной организации достоинства новой игры превосходят ее недостатки: это досуг, который обеспечивает превосходную нервную разрядку, освобождает от гнетущих мыслей и агрессивных импульсов, развивает смекалку, воображение, а, следовательно, и творческие способности человека.