**СОДЕРЖАНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1.Игровая деятельность как стихийный воспитательный институт ребенка

ГЛАВА 2. Просветительное и воспитательное влияние игры

ГЛАВА 3. Игры в практике внеучебной воспитательной работе

3.1. Коллективные и индивидуальные подвижные игры

3.2. Интеллектуально-развивающие игры

ЗАКЛЮЧЕНИЯ

ЛИТЕРАТУРА

ПРИЛОЖЕНИЯ

**Введение**

С первых шагов создания сети внешкольных учреждений и начала ведения внешкольной воспитательной работы с детьми появилась необходимость разработать научные основы и общие принципы этой работы, определить содержание, формы и методы работы по отдельным направлением. Игровая деятельность как особая форма освоения реальной социальной действительности является одним из таких направлений. Игра представляет собой тип символико–моделирующей деятельности. Она как модель содержит в себе «культурный код» детского развития (В. П. Зинченко). Игра – эмоционально насыщенная деятельность, она захватывает ребенка целиком. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что значение игры «определяется тем, что она затрагивает наиболее существенные стороны психического развития личности ребенка в целом, развития его сознания» [10;207]. Согласно рассуждениям Л.С. Выготского игра представляет собой школу произвольности, воли и морали [3;69].

Осуществление комплексного подхода к воспитанию требует, чтобы при организации всех игр решалась не только одна профильная задача, необходимо выделить идейно - нравственный аспект, усилить трудовую направленность в процессе подготовки, нравственно-воспитательный результат. Важно, чтобы любая игра решала максимум воспитательных задач.

Внеучебная воспитательная работа не должна строиться только по принципе развлекательности, однако желательно, чтобы ей сопутствовала красочность и эмоциональность.

Успеху внеучебной воспитательной работы содействует четкое планирование, организация, и проведение игр различной тематики и направленности [9;439].

**ГЛАВА 1. Игровая деятельность как стихийный воспитательный институт ребенка**

Игра имеет социально-историческое происхождение. В первобытном родовом обществе, где ребенок был прямо приобщен к труду взрослых, игры отсутствовали[3;71].

По данным этнографических исследований, в примитивных культурах дети лишь иногда в игровом плане воспроизводят некоторые сферы жизни взрослых, те, что для них недоступны («отдых»). Игра выполняет функцию преодоления разрыва межпоколенной связи, передачи межпоколенного опыта. В историческом прошлом человечества игра, прежде всего, выполняла социализирующую функцию, помогая освоить четко очерченное поле «готовых» смыслов деятельности. В современном сложном обществе смыслы и мотивы деятельности взрослых не самоочевидны. Происходит расширение функций игры: в игре происходит «проблематизация» нормативных образов взрослости, разворачивается активное экспериментирование с образами социальных отношений [2;182].

Поэтому для нашего предмета вычленим то понимание и толкование игры, которое сущностно и отражает ее особенности. Сущностью игры является то, что она есть необычная, реальная жизнь, а представляет собой условность, выход в сферу деятельности совершенно специфического характера. Игра – это свободное проявление человеческой деятельности. Она никогда не навязывается и не может быть навязана физически или морально. У древних греков игра обозначала забавы детей. У евреев – соответствовало понятиям шутки и смеха [7;17]. У римлян – радость, веселье. У древних германцев – плавное движение, доставляющее удовольствие. Игровая деятельность – это стихийный воспитательный институт ребенка, в котором он усваивает жизнь, приобретает знания и умения, навыки общения, развитие фантазии и механизмы творческого сознания.

**ГЛАВА 2. Просветительное и воспитательное влияние игры**

Для ребенка игра – это средство психологической подготовки к будущим реальным жизненным ситуациям.

Непосредственно игра в внеучебной воспитательной работе оказывает на ребенка определенное просветительное и воспитательное влияние. Прежде всего, стоит определить, в чем же заключается педагогический эффект игры.

Во-первых, игра моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности.

Во-вторых, создает условия для взаимодействия и взаимопомощи.

В-третьих, сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Общность, которая возникает во время игры, тяготеет к сохранению даже после окончания игры. Возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению[2;181].

В-четвертых, в кругу игры законы и нормы повседневной жизни не берутся в расчет.

В-пятых, игра, хотя и осуществляется в рамках правил, создает простор для фантазии, импровизации.

В-шестых, игра полностью отвечает принципу единства познания и рекреации. Наряду с удовольствием от самой игры, ребенок получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других.

В-седьмых, в игре можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения.

Игра – это особая форма освоения реальной социальной действительности путем ее воспроизведения.

**ГЛАВА 3. Игры в практике внеучебной воспитательной работе**

**3.1 Коллективные и индивидуальные подвижные игры**

Различные игры используются специалистами, ведущими внешкольную работу с детьми и подростками для организации их досуга. Игра с давних пор была неотъемлемой частью жизни человека, использовалась с целью воспитания и физического развития подрастающего поколения[4;245].

В педагогической практике используются коллективные и индивидуальные подвижные игры, а также игры, подводящие к спортивной деятельности.

Коллективные подвижные игры – это игры, в которых одновременно участвуют как небольшие группы участников, так и целые классы или спортивные секции, а в некоторых случаях и значительно большее количество играющих.

Индивидуальные (одиночные) подвижные игры обычно создаются и организуются детьми. В таких играх каждый может намечать свои планы, устанавливать для себя условия и правила, а по желанию и изменять их. По личному желанию избираются и пути для осуществления задуманных действий.

Игры, подводящие к спортивной деятельности, - это систематически организуемые подвижные игры, требующие устойчивых условий проведения и способствующие успешному овладению учащимися элементами спортивной техники и простейшими тактическими действиями в отдельных видах спорта.

Ярко выражаемая в подвижных играх деятельность различных анализаторов создает благоприятные возможности для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличения подвижности нервных процессов.

Это положительно складывается на усвоении занимающимися отдельных спортивно-технических приемов и их сочетаний, создает предпосылки к более успешному овладению тактическими действиями, а также подтверждает, что занятия подвижными играми содействует воспитанию воли, выдержки, дисциплинированности и других качеств, необходимых каждому для достижения успехов в спорте.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. В играх могут встречаться короткие перебежки с внезапными изменениями направления и задержками движения; различные метания на дальность и в цель; преодоление препятствий прыжком, сопротивлением силой; действия, требующие умения применять разнообразные движения, приобретенные в процессе специальной физической подготовки, и др. все эти действия выполняются в самых различных комбинациях и сочетаниях[4;32].

Дети проявляют большую двигательную активность в играх, особенно в тех случаях, когда прыжки, бег и другие действия, требующие большой затраты сил и энергии, перемежаются хотя бы кратковременными перерывами, активным отдыхом.

Правила игры руководитель должен излагать кратко, поскольку дети стремятся как можно быстрее воспроизвести все изложенное в действиях.

Подвижные игры детей по характеру действий и видам движений разнообразны и некоторые из них предложены в приложении 1. Преимущественно это игры с бегом на перегонки, с прыжками через неподвижные и движущиеся препятствия, бросанием, ловлей и метанием мяча и мелких предметов на дальность, в неподвижные и подвижные цели. Возможно сочетание в играх нескольких видов движений (например, метание во время бега, перебрасывание и ловля мяча с прыжками и дополнительными движениями туловища, бег с препятствиями, эстафеты с несложными препятствиями).

Сложные по организации взаимодействий, двусторонние игры удовлетворяют стремление детей к самостоятельности, отвечают их интересам бороться за спортивную честь своего коллектива, своей команды.

Подростки с интересом участвуют в соревнованиях по подвижным играм. Дух соперничества в наибольшей степени проявляется там, где играющие знают друг друга – один школьный класс против другого. В этих случаях игра проходит с большим азартом, то есть сопровождается таким эмоциональным состоянием, как возбуждение, связанное со страстным ожиданием добиться победы. У школьников старшего возраста значительно возрастает способность к абстрактному мышлению и анализу своих действий и действий окружающих. У многих юношей и девушек окончательно формируется интерес к занятиям по преимуществу тем или иным видом спорта, поэтому их привлекают подвижные игры, позволяющие совершенствоваться в выбранном виде спорта.

Игры – аттракционы – особая группа упражнений и игр, представляющая собой короткие игровые упражнения, которые позволяют участникам проявить свою ловкость, быстроту, глазомер и координацию. Организация этих игр не представляет особых трудностей [7;18]. Во время проведения игр – аттракционов участники выполняют упражнения по очереди и нетрудно выявить тех, кто лучше других справляется с заданиями. Игры – аттракционы хорошо проводить в группах продленного дня и на школьных праздниках, а также в детских оздоровительных лагерях (приложение 2).

**3.2 Интеллектуально-развивающие игры**

В игре рождается и формируется воображение. Воображение – это действие в смысловом поле, которое является предтечей символического мышления.

Воображение является основой всякой творческой деятельности, именно оно дает импульс творческому процессу, именно в воображении лежит путь к нахождению интуитивных решений (А. Я. Пономарев) [8;15]. Существуют творческие задачи, имеющие большую неопределенность ситуации, которые с трудом поддаются анализу и могут быть разрешены лишь благодаря работе воображения, а не мышления (хотя эти процессы тесно связанны между собой).

Сказанное заставляет задуматься над необходимостью разработки эффективных средств и методов формирования воображения младших школьников.

Обратимся к возможностям интеллектуально-развивающих игр, применяемых в воспитательной работе во внеучебный период времени в стимулировании воображения, фантазии, а значит и детского творчества.

Интеллектуально-развивающие игры, направленные на создание новых образов, идей, подразделяются на несколько групп. Первая группа игр направлена на развитие у детей способности создавать в воображении и отражать на бумаге образы предметов на основе геометрических фигур, схематических изображений, характерных отдельных деталей предметов (приложение 3).

Наиболее простыми в организации и проведении, позволяющими вовлечь наибольшее количество ребят, являются игры викторинного типа, построенные как ответы на вопросы. Самому слову «викторина» дал жизнь писатель и журналист Михаил Кольцов, который предложил так назвать газетную подборку ребусов и шарад, которую готовил сотрудник газеты по имени Виктор. Но в сознании читателей с викторией – победой и тем самым приобрело свой новый смысл [2; 174]. Принцип викторины – назвать, угадать, продолжить, перечислить. Вопросы могут быть на находчивость, на сообразительность. Они могут быть на одну тему и различные по содержанию. Во всех случаях вопросы рассчитываются на средний и даже немного ниже среднего уровня эрудиции. Разновидность викторины – аукцион. По своему прямому назначению аукцион представляет собой публичную продажу, при которой продаваемая вещь приобретается лицом, предложившим за нее наивысшую сумму. Например, задается вопрос: «Назовите пословицы, в которых речь идет о труде».

Розыгрышем может быть и викторина, построенная на физиологических стереотипах. Когда ученика просят ответить, например, на такие вопросы, как «В каком жанре написана басня Крылова «Ворона и лисица»? обращаясь к розыгрышам, следует помнить о том, что никого нельзя делать объектом смеха, то есть никто не должен быть выставлен на посмешище.

Одной из форм активного участия в создании смешного является капустник. Возникший в театральной среде, в актерском окружении М.С. Щепкина, капустник был формой их досуга. Приобретая популярность и распространившись, капустник превратился в своеобразный шуточный спектакль, построенный на так называемом местном, близком и понятном всем материале.

Самым известным игровым шоу является Клуб веселых и находчивых – КВН. В отличие от не менее популярного «Поля чудес» КВН оказался простой, доступной для всех игрой. КВН глубоко педагогичен по своей сути [7;20]. Участие в его создании и проведении представляет собой досуговую деятельность в ее высших уровнях – творчества и социальной отдачи. КВН привлекает и объединяет одаренных и творческих людей, которые своей досуговой деятельностью формируют образец содержательного проведения свободного времени, побуждают к нему других.

**Заключение**

Воспитательная работа, проводимая во внеурочное время, дополняет и углубляет воспитание, осуществляемое в процессе обучения [9;441].

В последние годы, по мере укрепления и развития школы, роста сети внешкольных учреждений разного типа, вся внеучебная воспитательная работа приобрела большой размах, она обогатилась новыми идеями, организационными формами, средствами и методами воспитания учащихся.

Игра как одна из форм внеучебной воспитательной работы способствует обеспечению непрерывности и последовательности воспитательного процесса.

Игра создает возможности для осуществления более тесной связи и общения между школьниками разных классов, встречающихся в условиях благоприятной эмоциональной обстановки, создающейся на основе общности интересов и духовных потребностей[5;61]..

С понятием «игра» связаны свобода жизнепроявления, потребность в развлечении, в получении удовольствия, шутки и смех. И все это лишено внешнего навязывания и долженствования. Такие сущностные особенности игры роднят ее с досуговой деятельностью, но не тождественны ей.

Игра – это всегда веселье, а веселье – явление общественное. Упадок игры – свидетельство неблагополучия, утрата культуры досуга, без духовности, снижения творческих импульсов в обществе.

Основное назначение игры – пробуждение или углубление у школьников интереса к различным областям знаний и видам деятельности, раскрытие и развитие их талантов и способностей, воспитание их общественной и познавательной активности[5;3].

**Литература**

1. Брэгдон, А., Феллоуз, Л. Игры для ума. – М.: Изд-во Эксмо, 2003. - 128с.

2. Воловик, А.Ф. Педагогика досуга. – М.: Флинта: Московский психолого-социальный институт. 1998. С. 168 – 194.

3. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Психология развития: Хрестоматия,2001. С. 68 – 75.

4. Забавы на досуге. 250 лучших игр. – М.: Издательский Дом Мещерякова, 2007. – 272с.

5. Епанчинова, Л.А, Калейдоскоп улыбок. – Екатеринбург. – Изд-во Т.И. Возяковой, 2006. – 64с.

6. Немов, Р.С. Психология. – М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС,2002. – Кн.1: Общие основы психологии. – С.260-266.

7. Смолина, Е.А. Оригинальные формы внеучебной работы с учащимися среднего и старшего школьного возраста. – Волгоград: Учитель, 2005. С. 17 – 23.

8. Тупичкина, Е.А, Игра стимулирует воображение и фантазию детей// Начальная школа. – 1993. С. 14 – 19.

9. Харламов, И.В, Педагогика. – Мн.: Университетское, 2002. С.316 – 489.

10. Шаповаленко, И.В. Возрастная психология: учебник для студентов вузов/И.В. Шаповаленко. – М.: Гардарики, 2007. – С. 201 - 238.

**Приложение 1**

**Эстафета зверей**

*(Примерная подвижная игра для учащихся младших классов)*

***Подготовка.*** Играющие делятся на 2 – 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельна другой. Играющие в командах принимают название зверей. Допустим, первые называются «медведями», вторые – «волками», третьи – «лисами», четвертые «зайцами» и т.п. Каждый запоминает, какого он зверя изображает. Перед впередистоящими играющими проводится стартовая черта. Впереди каждой колоны на расстоянии примерно10 – 20м ставится по булаве или по стойке. На расстоянии 2м от старта чертится линия финиша.

***Содержание игры***. Руководитель громко вызывает любого зверя. Игроки, взявшие название этого зверя, выбегают вперед, обегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым возвратится в свою команду, выигрывает для нее очко. Руководитель вызывает зверей вразбивку, по своему усмотрению. Некоторых он может вызвать и по два раза. Каждый раз прибежавшие игроки встают на свои места в команде. Игра проводится 5-10 мин, после чего подсчитываются очки.

Побеждает команда, заработавшая большее количество очков.

***Правила игры:***

1. Если оба игрока прибегут одновременно, очки не присуждаются ни одной команде.
2. Если игрок не добежит до конечного пункта, очко зарабатывает его партнер из другой команды.

**Ящерица**

*(Примерная подвижная игра для учащихся IV- V I классов)*

**Подготовка.** Участники делятся на две команды, одна из которых идет в круг, а другая остается за кругом с волейбольным мячом. Игроки в круге выстраиваются в колонну во главе с капитаном и берут друг друга за пояс.

**Содержание игры.** По сигналу руководителя игроки, которые образуют круг, перебрасывают мяч друг другу, стараясь прямым попаданием выбить последнего игрока колонны. Выбитый игрок выбывает и игры. Через 5-8 мин команды меняются ролями.

Побеждает та команда, которая за установленное количество времени выбьет больше игроков.

**Правила игры:**

1. Не разрешается закручивать спираль (пряча последнего).
2. Игроки не должны расцеплять руки.
3. Попадание в голову не засчитывается.
4. Попадание с отскока от пола не засчитывается.

**«Мяч среднему»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся VI I- IX)*

***Подготовка.*** Для проведения игры требуется два баскетбольных или волейбольных мяча. Играющие делятся на две равные команды, и каждая из них выстраивается по кругу на расстоянии вытянутых рук или пошире. Играющие в обоих кругах рассчитываются по порядку номеров. Первые номера становятся в середину своих кругов с мячом в руках.

***Содержание игры.*** По сигналу руководителя центральные игроки, находящиеся в кругах, бросают мяч вторым номерам, получают от них обратно, бросают третьим, также получают обратно и т.д. Когда центральный игрок получит мяч от последнего (по нумерации) игрока, он предлагает его второму игроку и меняется с ним местом. Второй игрок становится в середине круга и также начинает игру: перебрасывает мяч третьему игроку, получает от него, передает четвертому и т.д. игра заканчивается, когда все побывают в роли центрального игрока.

Побеждает команда, первой закончившая переброску мяча.

***Правила игры.***

1. Передавать мяч можно любым заранее установленным способом: одной или двумя руками, снизу, от груди, из-за головы, с ударом мяча о землю, волейбольным пасом, передачей мяча ногой по земле.
2. Мяч перебрасывается всем игрокам в строгой последовательности.
3. Тот, кто уронит мяч или поймает его, должен сам его поднять и продолжить игру.
4. Очередной центровой игрок может начинать передачу мяча, как только поймает его от предыдущего центрового.

**«Бег пингвинов»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся X- XI)*

***Подготовка.*** Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами (выше колен) волейбольный или набивной мяч.

***Содержание игры.*** По сигналу руководителя в положении мяч между ногами игроки должны обежать стойку (булаву, набивной мяч) и вернуться назад, передав мяч руками второму номеру своей команды. Участники, закончившие пробежку, встают в конец колонны.

Выигрывает та команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

***Правила игры:***

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Если мяч упал на землю, нужно снова зажать его ногами и продолжить игру.

**Приложение 2**

**«Неуловимый шнур»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся младших классов)*

***Подготовка.*** На землю кладут шнур длиной 2м с обеих сторон шнура лицом к его концам встают по одному соревнующемуся (шнур находится между ступнями игроков).

***Содержание игры.*** Игроки выполняют движения по указанию руководителя (руки вперед, в стороны, вверх, на пояс и т.д.). По сигналу игроки быстро наклоняются и пытаются выдернуть шнур из-под ног.

Выигрывает тот, кому удается это сделать первому.

***Правила игры:***

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Во время наклона ноги сгибать нельзя.

Игру можно проводить командами.

**«Достань городок»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся IV- V I классов)*

***Подготовка.*** Играющие делятся на две команды. Участники игры принимают исходное положение: встают, соединив носки и пятки вместе, руки за спиной (кисть одной руки захватывает запястье другой).

***Содержание игры.*** Играющие должны присесть и, не сходя с места и не касаясь руками пола, поднять городок (шайбу, кубик, шишку и т.д.), находящийся у ног. За удачное выполнение задания игрок получает победное очко.

Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

***Правила игры:***

1. Во время приседания пятки от пола не отрывать.
2. Руки расцеплять нельзя.

**«Поиски колокольчика»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся VI I- IX)*

***Подготовка.*** На каждый из двух стульев, расстояние между которыми 8-10 шагов, кладут по колокольчику. Возле каждого из них становится играющий с завязанными глазами.

***Содержание игры.*** По сигналу играющие должны обойти справа стул товарища, возвратиться на свое место и позвонить в колокольчик.

Побеждает тот, кто раньше зазвонит колокольчиком.

***Правила игры:***

1. Игра начинается по сигналу руководителя.
2. Задевать стулья нельзя.
3. Обходить стул можно только в указанном направлении

Игру можно проводить командами.

**«Вернись в круг»**

*(Примерная подвижная игра для учащихся X- XI)*

***Подготовка.*** На полу чертят два круга диаметром 50см. концы длинного шнура (6-7м), к которым прикреплены кегли, находятся в центре кругов. Участники по одному становятся в каждый круг спиной друг к другу.

***Содержание игры.*** Руководитель предлагает играющим точно выполнять различные движения. По сигналу руководителя каждый из них бежит влево, обегает круг своего соперника, возвращается назад в свой круг и хватает кеглю, стараясь опередить соперника.

Побеждает тот, кто первым схватит кеглю.

***Правила игры:***

1. Игра начинается по сигналу руководителя
2. Игроки должны точно выполнять движения, предлагаемые руководителем.
3. Обегая круг соперника, заходить в него запрещается.

Игру можно проводить командами.

**Приложение 3**

**На что это похоже?**

*(Примерная интеллектуально-развивающая игра для учащихся младших классов)*

***Игровой материал:*** мяч, карточки с изображением геометрических фигур, схематических изображений.

***Руководство игрой:*** Играет группа детей (7-10 чел.) ребята располагаются полукругом около ведущего. Перед ним набор карточек, которые лежат изображением вниз. Он берет одну карточку и показывает ее детям, при этом одному из детей бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и назвать ( в течение 3-4 с) предмет, похожий на изображение (например круг) и вернуть мяч ведущему. Далее показывается карточка, где изображена другая фигура, а ход игры продолжается аналогично. Фигуры могут повторяться, однако дети не должны называть одинаковые предметы: каждый раз необходимо представить другой предмет. Дети, которые затрудняются в течение указанного времени назвать предмет, повторяют ранее названные (или даже ошибаются). В этих случаях они получают штрафные жетоны. Выигрывают те, у кого не будет штрафных жетонов или их количество будет минимальным.

**Новогодние подарки**

*(Примерная интеллектуально-развивающая игра для учащихся IV- V I классов)*

***Игровой материал:*** карточки со схематическими изображением игрушек.

***Руководство игрой.*** Играет группа детей. педагог сообщает ребятам, что в школу к празднику привезли в подарок игрушки. Каждая игрушка завернута в фольгу. Необходимо отгадать, какая игрушка кроется под блестящей бумагой. Тот, кто правильно отгадает, получит ее (карточку). Выиграет тот, у кого в конце игры окажется больше карточек.

Педагог показывает карточку, дети по очереди называют игрушки, которые могут быть спрятаны под фольгой. Если дети затрудняются отгадать, то ведущий подсказывает им, читая загадку о том или ином предмете, однако в этом случае карточка откладывается. Можно предложить детям схематично нарисовать изображение на карточках, задумав определенную игрушку. Тогда каждый ребенок представляет свой подарок.

**Помоги художнику**

*(Примерная интеллектуально-развивающая игра для учащихся VI I- IX)*

***Игровой материал:*** карандаши, карточки с незаконченным изображением одного из предметов или сюжетной картинки.

***Руководство игрой.*** Педагог сообщает детям, что художник Тюбик не успел дорисовать картинку до конца и попросил ребят помочь ему закончить работу. Раздав детям карточки с одним и тем же изображением, ведущий просит ребят подумать, что хотел изобразить художник, и изобразить это (при рисовании картинку можно поворачивать). Готовые карточки с рисунками педагог собирает и вместе с детьми рассматривает. Наиболее оригинальные отмечаются призом Тюбика (в качестве приза может быть вырезанный из бумаги карандаш или тюбик).

**Волшебные кляксы**

*(Примерная интеллектуально-развивающая игра для учащихся X- XI)*

***Игровой материал:*** бумага, тушь или чернила, краски, кисть, нить.

***Руководство игрой.*** Обыкновенные кляксы можно превратить в забавных человечков, животных и другие предметы, дорисовав их с различных сторон. Вместе с педагогом дети заготавливают себе листочки с кляксами, капнув тушью или чернилами на одну из сторон согнутого листа бумаги и накрыв его другой стороной. Лист с двумя кляксами разделяется по полам, и отдельные листочки с кляксами раздаются двум детям для дорисовывания.

Когда рисунки готовы, сравниваются парные рисунки. Победитель объявляется в каждой паре: где изображение должно быть более интересным, оригинальным, выразительным.

Есть еще один вариант подготовки интересных клякс. Лист бумаги также складывается вдвое и разворачивается. На одной из внутренних сторон произвольно укладывается нитка, наполовину смоченная в туши или чернилах. Чистый ее конец выводится за пределы листа. Смоченная часть нитки придавливается другой частью листа, и в таком положении нитка потихоньку вытаскивается. Открыв листок, обнаруживаем замысловатое изображение, оставленное ниткой, в котором можно представить массу интересных вещей.