***Зміст***

***Ігри***

*Творчі*

*Ігри з правилами*

*Інтелектуальні*

*Розважальні*

*Народні*

**ІГРИ**

Дитяче життя може бути цікавим і змістовним, якщо діти матимуть нагоду грати в різні ігри, постійно поповнювати свій ігровий багаж. Щоб ігри стали справжнім організатором життя дітей, їх активної діяльності, їх інтересів і потреб, необхідно, щоб у практиці виховання було багатство й різноманітність ігор. Різноманітність ігор цінна ще й тому, що в цих умовах стає можливим вирішення великих виховних завдань – ставлення дітей один до одного, засвоєння норм життя в дитячому віці, формування характеру.

Кожний окремий вид гри має численні варіанти. Діти дуже винахідливі. Вони ускладнюють і спрощують відомі ігри, придумують нові правила й деталі. Ігри  передаються від покоління до покоління. Окремі види ігор не міняються, інші змінюються сильно. З одного боку, вони можуть забуватися через різні соціальні причини, з іншого – кількість ігор росте в міру цивілізації дозвілля, створення індустрії розваг.

Складність класифікації ігор полягає в тому, що вони випробовують серйозний вплив динаміки історичного процесу будь-якої нової формації, ідеології різних соціальних груп. Також у тому, що вони відрізняються одна від одної не тільки формальною моделлю, набором правил, кількісних показників, але, перш за все, цілями. Ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можуть бути вельми різними, оскільки використовуються з різною метою.

**Більшості ігор властиві чотири головні риси:**

* вільна розвивальна діяльність;
* творчий, значно імпровізаційний характер діяльності;
* емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція;
* наявність прямих і непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну й тимчасову послідовність її розвитку.

**КЛАСИФІКАЦІЯ ІГОР**

Спроб класифікації ігор чимало. Найкращий системний підхід до класифікації ігор зроблений Е.І. Добринською і Е.В. Соколовим, які класифікують ігри:

* + **за змістовною ознакою:** військові, спортивні, художні, економічні, політичні;
  + **за складом і кількістю учасників:** дитячі, дорослі, одиночні, парні, групові;
  + **за тим, які здібності вони знаходять і тренують:** фізичні, інтелектуальні, змагальні, творчі.

***Серед різноманіття ігор, які використовуються в роботі з дітьми, розрізняють такі їх види:***

* + **творчі:** сюжетно-рольові, ігри-театралізування, гра-праця, ігри-імпровізації, ігри-марення, логічні, ділові ігри;
  + **ігри з правилами:** жваві, спортивні, ігри на місцевості, настільні; інтелектуальні (дидактичні, пізнавальні, вікторини);
  + **розважальні:** ігри-жарти, ігри-спілкування, танцювальні ігри;
  + **народні ігри.**

***Ігри розрізняють:***

* + **за часом проведення-** сезонні або природні (зимові, весняні і т.п.) і розрізняють за обсягом часу (тривалі, тимчасові, коротко-тимчасові, ігри-хвилинки);
  + **за місцем проведення** – настільні, кімнатні, вуличні, дворові ігри, ігри на повітрі, ігри на місцевості (у лісі, у полі, на воді), ігри на святі;
  + **за складом і кількістю учасників -**  за віком, статтю, складом, кількістю учасників;
  + **за ступенем регулювання, управління** існують ігри запропоновані, організовані дорослими, витівником, ігровиком, стихійні, імпровізовані, експромтні;
  + **за наявністю або відсутністю необхідних для гри аксесуарів** (інвентаря, предметів, іграшок, костюмів). Розрізняються ігри без предметів і з предметами, комп’ютерні ігри, ігри-автомати, ігри-атракціони.

Різноманіття видів, типів ігор неминуче, як неминуче різноманіття життя, яке вони відображають, не дивлячись на зовнішню схожість, ігор одного типу, моделі.

Разом з тим важливо пам’ятати, що справа не у виді гри або в її ігровому результаті, а в тому, у які взаємини і з ким вступає у ній дитина, які якості набуває, чого вчиться, що пізнає, що відкриває в собі, як реабілітується, самовиражається, впливає на навколишній світ.

***Виховне значення гри:***

* гра пом’якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);
* у грі слабо виражений зв’язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна міняти цілі відповідно до нових засобів або міняти засоби стосовно нових цілей);
* гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;
* гра проектує дитину на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навколишнього світу;
* гра сприяє залученню дитини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;
* гра - це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції;
* колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосовуванню до умов соціального життя надалі;
* гра - це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості;
* у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою визначається можливістю використовування монологічного й діалогічного мовлення.

**ХАРАКТЕРИСТИКА ТА АНАЛІЗ ІГОР**

**ТВОРЧІ ІГРИ**

***Сюжетно-рольові –*** це ігри, у яких на основі життєвих або художніх вражень, самостійно або за допомогою дорослих творчо відтворюються дітьми соціальні відносини або матеріальні об’єкти, називаються сюжетно-рольовими.

У рольовій грі діти відображають оточуюче їх різноманіття дійсності. Граюча дитина приймає на себе ту або іншу соціальну функцію, яку вона здійснює у своїх діях. Рольова гра вважається вищою формою розвитку дитячої гри.

Дійсність, що відображається в дитячих іграх, стає сюжетом рольової гри. Чим ширше сфера дійсності, з якою стикаються діти, тим ширше й різноманітніше сюжети ігор. Рольові ігри дітей молодшого шкільного віку набагато відрізняються від ігор дітей середнього і старшого віку. Таким чином, діти грають у схожі ігри в будь-якому віці, але вони грають у них по-різному. Разом з сюжетом, треба розрізняти зміст рольової гри. Змістом гри є те, що дитина виділяє як основний момент діяльності дорослих. Діти різних вікових груп при грі з одним і тим же сюжетом, вносять у цю гру різний зміст.

Для дітей старшого віку основним змістом стають стосунки між людьми. Це вчить дітей підкорятися певним правилам. Знайомлячись через гру з суспільним життям дорослих, діти залучаються до розуміння суспільних функцій людей і правил взаємин між ними.

Змістом рольової гри в старшокласників стає підкорення правилам, що витікають з узятої на себе ролі.

Між рольовими іграми неможливо провести чітку межу. І кожна рольова гра є способом проведення дозвілля, тобто є розважальною.

***Для успішного проведення рольової гри педагогу необхідно визначити її конкретні класифікаційні ознаки:***

1. ***Настільні рольові ігри***. Це найпростіші щодо технічних вимог ігри. Гравцю необхідний папір і ручка, а також розроблена система правил і інформаційних карток. Більшість ігор передбачає наявність підготовленого ведучого, але й існують ігри, у яких можна грати без нього. Попередня підготовка гравців не обов’язкова.
2. ***Павільйонні рольові ігри***. Це ігри, які проводяться в приміщенні і в яких можливе моделювання значних за протяжністю територій і процесів. Бажана наявність антуражу й відповідного спорядження. Для цих ігор необхідна присутність ведучих, які регулюють хід гри. Підготовка учасників залежить від рівня складності цієї гри. Можливе включення елементів настільних ігор.
3. ***Рольові ігри на місцевості***. Для проведення рольової гри на місцевості необхідні елементи антуражу, костюми для учасників, ігрове й туристичне спорядження. Для проведення масштабних рольових ігор необхідна присутність підготовлених фахівців у галузі проведення ігор, які наперед готують гру й займаються підготовкою учасників.

***Рольові ігри можна розділити за рівнями складності, які часто збігаються з тематичним розподілом ігор:***

1. ***Військові ігри.*** Опрацьовування біографічних і командних легенд і моделювання економіки, політики й культурної сфери. Обов’язковістю організаторів гри є створення образу ігрового світу, умов і законів його існування, а також контроль за дотриманням правил у ході гри.
2. ***Казкові ігри.*** Це ігри, у яких присутні казкові персонажі. При підготовці необхідне підвищення рівня гравців і відповідальності організаторів.
3. ***Історико-етнографічні ігри.*** Можуть проводитися за мотивами як історичних подій, так і літературних творів, або за власними розробками організаторів. Проведення історичних і, особливо, історико-етнографічних ігор вимагає детальної розробки легенд, моделювання духовної сфери, елементів матеріальної культури вибраного для гри періоду. Це сприяє детальному знайомству учасників з умовами життя модельованого періоду.
4. ***Інформаційні ігри.*** Це найспокійніший клас ігор, тому що їх учасники вельми обмежені у виборі активних ігрових дій. Дії в таких іграх зведені до мінімуму, елементи інформаційної гри можуть бути присутні в іграх будь-якого класу, але для певного кола гравців інтелектуальна гра становить великий інтерес і в чистому вигляді.

Необхідно відзначити, що рольова гра служить важливим джерелом формування соціальної свідомості дитини. Рольові ігри дітей усіх віків не просто копіюють навколишнє життя, вони є виявом вільної діяльності дітей, у якій, фантазуючи й наслідуючи, вони розкривають свій характер, своє розуміння життя. Рольова гра сильна тим, що є заснованою на трудовому зусиллі, русі, інтелектуальній напрузі.

***4.Режисерські ігри*** – це ігри, у яких діти не приміряють на себе ролі, а оперують з предметами й іграшками, додаючи їм вигадане значення за сюжетом гри. Це – різновид рольової гри. Учасники наділяють ролями предмети, іграшки, розвиваючи сюжет одночасно з ролями інших. Таким чином, у режисерській грі діти не приймають на себе конкретні ролі, а діють за багатьох персонажів ігрового сюжету. Режисерські ігри можуть бути груповими. Лідери таких ігор по суті справи виступають як режисери, визначаючи точність виконання ролей товаришами, управляючи взаємодією. У таких іграх особливо інтенсивно нагромаджується досвід узгодження задумів і спільних дій.

До класу рольових ігор належать ***ігри-марення, ігри «про себе», ігри, побудовані на уяві.*** Ігри-марення можуть бути реалізовані в малюнку. Діти «малюють» навколишній світ, придумуючи ролі зображеним героям, одушевляючи малюнок внутрішніми монологами, діалогами. Існують ігри-марення, дії яких протікають в уяві, а сюжет навіяний або життєвими, або запозиченими літературними ситуаціями.

**Гра-праця**

***Гра-праця*** *– це робота, супроводжувана грою уяви, виконувана із задоволенням. Різновидом гри-праці є будівельні сюжетні ігри, у яких закріплюються знання про навколишній світ, освоюються загальні дії й процеси праці.*

Наприклад, робота на «фабриці іграшок», виготовлення костюмів, будівництво «гаража», «міста», збірка предметів з конструктора.

**Ігри-театралізування**

*Ігри-театралізування розігруються в класичній театральній формі (сцена, завіса, декорації, костюми, грим) або у формі масового сюжетного видовища. Театралізованні ігри на відміну від сюжетно-рольових припускають наявність глядачів (однолітки, друзі).*

У їх процесі в дітей формується вміння за допомогою образотворчих засобів (інтонації, міміки, жесту) точно відтворювати ідею художнього твору й авторський текст.

Щоб театралізовані ігри стали по-справжньому видовищними, педагог повинен навчати дітей не тільки способам виразного виконання, але й сформувати в них уміння готувати місце для уявлення.

Ігри-драматизації є виконанням дітьми якого-небудь сюжету. Сценарій служить лише для імпровізації. Ігри-драматизації можуть виконуватися без глядачів (усі учасники), а можуть носити характер концертного виконання.

Драматичний конфлікт, становлення характерів, гострота ситуацій, емоційна насиченість, властиві казкам, короткі, виразні діалоги, простота й образність мови – усе це створює сприятливі умови для проведення ігор-драматизацій. Методика проведення гри-драматизації полягає в наступному:

* ознайомлення з твором, який пропонується до інсценування;
* розподіл ролей і читання з інтонацією;
* розігрування невеликих епізодів з двома персонажами для розвитку відчуття партнерства;
* готуючись до драматизації, можна розділити дітей на кілька груп для того, щоб у тієї групи, у якої п’єса вийде краще, та й гратиме;
* підсумок роботи – драматизація п’єси, казки.

Буквальне відтворення дітьми казки, п’єси буде грою в тій мірі, у якій діти зможуть вільно, самостійно, у вільній інтерпретації передати взаємодію й стосунки героїв.

**Логічні ігри**

**«Що і для чого»**

Хто більше назве варіантів застосування звичайних речей. Наприклад, ручки або серветки. Обраний предмет передається по колу і кожен, одержавши його, називає, як ще нестандартно можна використовувати даний предмет. Так предмет може пройти по колу двічі-тричі. Коли варіанти вичерпуються, вводяться тимчасові обмеження (наприклад, до трьох рахунків), і якщо за цей час гравець не придумав відповідь, він вибуває із гри. Переможця наприкінці нагороджують цим предметом або іншим призом.

**«Нові застосування старим речам»**

Гравці беруть, приміром, повітряну кульку, і по черзі розпові дають, як її можна ще використовувати. Оцінюються оригінальні ідеї.

Варіанти завдань — знайти застосування:

* порожній консервній бляшанці;
* кульковій одноразовій ручці;
* перегорілій лампочці.

**«Відгадай-но!»**

Визначте за допомогою запитань, на які можна відповісти тільки «Так» або «Ні», який предмет лежить у кишені (сумці)?

Просто вгадуючи, ми довго не зможемо вийти на правильний варіант, а от якщо вгадувати за алгоритмом, то можна виховувати культуру мислення, учитися ставити правильні запитання.

**Скільки "К"?**

Огляньте кімнату, місцину, в якій знаходитесь. Слід записати як можна більше назв предметів, що починаються на ту чи іншу літеру, наприклад, «к». Виграє той, хто називає слово останнім (можна не лише предмети, а й деталі).

**Розповідь на одну букву**

Попробуйте скласти маленьке оповідання, де б усі слова починались на одну букву.

В оповіданні має бути не менше 15 слів. Наприклад: «*Тато прийшов пізно. Поцілував Павлика, погладив по плечу Петрика. Подумав, покуштував пиріг. Повечеряв. Підвівся, постелив постіль, потягнувся. Присів, поправив подушку. Приліг поспати».*

**Кіно, література і числа**

Чи знаєте ви такі фільми, літературні твори, де в заголовку є числа? Таких назв досить багато. Наприклад: «Два капітани» Каверіна, «Дванадцять» Блока, «Тисяча і одна ніч» і т.д. Виграє той, хто напише більше назв за 2-3 хвилини.

**«Нам надіслали сто гривень»**

Ведучий обходить гравців і говорить: «Нам надіслали сто гривень. Що хочете, те й купите. Чорне, біле не беріть. «Так» і «ні» не кажіть!»

Після цього він ставить дітям різні запитання, а сам намагається, щоб хтось у розмові вимовив одне із заборонених слів: *чорний, білий, так, ні.* Приміром, ведучий каже: «Що продається у хлібному магазині?» — «Хліб». — «Який?» Неуважний гравець може відповісти: «Чорний і білий», а той, хто вчасно згадає заборонені слова: «М’який». — «А який хліб ти більше любиш, чорний чи білий?» -«Усякий» тощо. Той, хто вимовив заборонене слово, віддає ведучому фант. На запитання гравці мають відповідати швидко. Відповідь виправляти не можна.

**Ділові (імітаційні) ігри**

***Ділові (імітаційні) ігри*** – *це ігрова імітаційна модель, яка відтворює умови, зміст, стосунки, динаміку тієї або іншої діяльності.*

Отже, ділова гра застосовується як засіб імітації ухвалених рішень, проведення в штучно організованих ситуаціях різного плану.

Імітація (від лат. Imitatio) – наслідування кому-небудь, чому-небудь, відтворення чого-небудь, повторення, відтворювання. У ділових іграх імітація сприяє наближенню до реальної практики, діяльності з метою навчання чого-небудь. Вони відрізняються від інших, по-перше, імітацією діяльності реальних соціально-економічних систем; по-друге, учасники гри виступають у тих або інших ролях лише для придбання досвіду подолання конфліктів і ухвалення ділових рішень; по-третє, ділова гра – завжди метод колективного навчання та виховання.

***Існують різні модифікації ділових ігор:***

1. **Імітаційні ігри.** Імітується діяльність якої-небудь організації або її підрозділів. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей і обстановка, умови, у яких відбувається подія або здійснюється діяльність. Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, містить опис структури й призначення імітованих процесів.
2. **Виконання ролей.** У цих іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій і обов’язків конкретної особи. Для проведення ігор з виконанням ролі розробляється модель-п’єса, між учнями розподіляються ролі з «обов’язковим змістом».
3. **«Діловий театр».** У ньому розігрується яка-небудь ситуація, поведінка людини в цій обстановці. Тут дитина мобілізує весь свій досвід, знання, навички, уміння вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити обстановку і знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу інсценування – навчити орієнтуватися в різних обставинах, давати об’єктивну оцінку своїй поведінці, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їх інтереси, потреби й діяльність, не вдаючись до формальних атрибутів влади, до наказу. Для інсценування складається сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції й обов’язки дійових осіб, їх завдання.
4. **Психодрама й соціодрама.** Вони вельми близькі  до «виконання ролей» і «ділового театру». Це теж «театр», але вже соціально-психологічний, у якому відпрацьовуються вміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння ввійти з нею в продуктивний контакт.

***Технологічна схема ділової гри***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Етапи підготовки** | Розробка гри | * розробка сценарію; * план ділової гри; * загальний опис гри; * зміст інструктажу; * підготовка матеріального забезпечення. |
| Введення в гру | * постановка проблеми, ідей; * умови, інструктаж; * регламент, правила; * розподіл ролей; * формування груп; * консультації. |
| **Етап проведення** | Групова робота над завданням | * робота з джерелами; * тренінг; * мозковий штурм. |
| Міжгрупова дискусія | * виступи груп; * захист результатів; * правила дискусії; * розробка експертів. |
| **Етап аналізу й узагальнення** |  | * висновок гри; * аналіз, рефлексія; * оцінка й самооцінка роботи; * висновки й узагальнення; * рекомендації. |

**ІГРИ З ПРАВИЛАМИ**

**Жваві**

*Наступним видом гри є жваві ігри – найважливіший засіб фізичного виховання. Вони завжди вимагають від гравців рухових дій, направлених на досягнення умовної мети. У цих іграх дитина показує межі своїх фізичних можливостей.*

Особливість жвавих ігор – характер змагання, творчого, колективного. Головна ознака - наявність активних дій: біг, стрибки, лазіння по канату, гра в м’яч і т.п. Виховне значення жвавих ігор не зводиться до розвитку тільки таких цінних фізичних якостей, як швидкість, спритність, сила, витривалість, гнучкість, а й розвиваються й інтелектуальні якості: спостережливість, пам’ять, логічне мислення, кмітливість.

Серед жвавих ігор є такі, які спеціально направлені на виховання окремих сторін особистості гравців, наприклад, витримки, взаємовиручки й товариства.

Жваві ігри бувають літні й зимові.

Улітку. Добре вписуються жваві ігри в тривалу прогулянку, турпохід, турзліт. Для організації уваги добре підходять атракціони або веселі поєдинки, ігри на свіжому повітрі. Тут необхідно враховувати погоду, місце, оскільки місце для жвавих ігор повинне бути рівним і просторим.

Взимку. Широкі можливості розкриваються для колективних поїздок на каток, на лижах. Цікавий досвід об’єднання зимових ігор і забав у цілісний ігровий комплекс – свято зимових ігор, яке включає такі ігри, як «Безстрашні мисливці» – битва з чудовиськом, якого повинні закинути сніжками; «Поєдинок вершників» – стягнути супротивника з «коня», а також найпринаднішою грою на зимових ігрищах – зміст і штурм фортеці.

Там, де жваві ігри, там немає часу нудьгувати. Кожна гра має своє ігрове завдання: «наздожени», «піймай», «знайди».

Жваві ігри можуть бути малої, середньої, великої й максимальної рухливості. Жваві ігри бувають командними, груповими, парними, одиночними.

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ З ПРАВИЛАМИ**

**Пізнавальні ігри**

*Пізнавальні ігри містять у собі величезні можливості для розширення обсягу інформації, що отримується дітьми в ході виховання, стимулюють перехід від цікавості до допитливості, є прекрасним засобом розвитку інтелектуальних творчих здібностей, знижують психічні й фізичні навантаження.*

Широке розповсюдження отримали пізнавальні ігри, у яких основний момент – змагання (частіше всього – командне). Ці ігри формують потребу в розширенні кругозору, розвивають творче мислення.

До них відносяться майже всі пізнавальні ігри-конкурси, що проводяться в процесі позакласної та позашкільної роботи («Що? Де? Коли?, КВК, вікторини). Ці ігри емоційні, колективні за своєю суттю, учать слухати інших, уміння коректно висловлювати свої думки, переживати за інших членів команди.

Вони вимагають попередньої підготовки як дорослих, так і дітей, які спочатку з потреби, а потім і із власної волі звертаються до популярної літератури. При проведенні їх необхідно строго враховувати обсяг знань, що є, а також вік дітей.

Для молодших дітей ігри повинні носити більш емоційний характер і по можливості містити елементи жвавих ігор, щоб діти не сиділи. Можна провести конкурс казкарів. Казка може бути на певну задану тему, вільна, її можна інсценувати.

До пізнавальних ігор можна віднести такі ігри, направлені в основному на процес соціалізації: «Хто я?», «Моє місце у світі?», «Хто навколо мене?», «Яким я здаюся іншим людям».

Інтерес підлітків і старшокласників до подібних ігор пояснюється відчуттям дорослості, що виникає. Ці ігри не вимагають спеціальної підготовки, місця й добре відомі («Думки» – коли треба за висловом про тебе самому вгадати, хто про тебе так сказав; «Асоціації» – за вільними асоціаціями вгадується людина, яку загадали; ігри, у яких треба зобразити кого-небудь з присутніх – пантомімічно або словесно – відгадати, кого зображали).

Ці ігри дають можливість з’ясувати уявлення дітей один про одного, про ідеального однолітка, про згуртованість колективу. Усі ці знання можуть дати напрям самовихованню, корекції особистості дитини.

Особливістю цих ігор є те, що вони майже завжди вимагають участі педагога, вихователя, узагалі дорослого, краще на правах гравця. Педагог може вчасно внести корекцію, зняти зайву напруженість, максималізм, властивий віку, інакше можливі образи, конфлікти. Іноді дорослий може перевести гру в жартівливу форму, щоб запобігти небажаних моментів. Самі підлітки і навіть більш старші діти погано вміють це робити.

До пізнавальних ігор відносяться також орієнтаційні ігри.

Це свого роду навчання дорослого життя: як поводитися в певній ситуації, знаходити виходи з конфліктних ситуацій, спілкуватися з людьми різного віку, як поводитися в тій або іншій ситуації.

**РОЗВАЖАЛЬНІ ІГРИ**

**Танцювальні ігри**

***«Повтори за лідером»***

Лідер показує танцювальні рухи, а всі інші синхронно за ним повторюють.

***«Веселий паровозик»***

Слід повторювати рухи танців різних народів світу, не розрива ючись у ланцюжку.

***«Бразильський карнавал»***

На дві палиці треба натягнути мотузку. Гравці, пританцьовуючи, мають пролізти попід нею. З кожним разом мотузка опускається все нижче.

***«Сьомий зайвий»***

Сім гравців під музику бігають навколо шести стільців. Коли музика припиняється, вони мають швиденько сісти. Кому не вистачило стільця, той вибуває з гри.

**Ігри-жарти**

***«Художній свист»***

Між учасниками розподіляються ролі добре знайомої казки. Ведучий читає слова автора, а дітям пропонується «просвистіти» (за допомогою гумових іграшок) діалоги між героями казки.

***«У кого в команді більше...?»***

У кого в команді більше — ґудзиків на одязі, кишень, «блискавок», шнурків тощо.

***«До порту прибув пароплав»***

До порту прибув пароплав із гуманітарною допомогою, роздають безкоштовно: віяла, ножиці, жувальні гумки, дезодоранти, велосипеди, годинник із зозулею.

Після промови будь-якої речі, учасники гри показують характерні рухи, що можна зробити з цими речами, причому кожен раз додається новий рух, властивий новій речі.

Ведучий підкріплює хід гри репліками : «Не забуваємо віяла. Що, віяла не потрібні? Забираємо».

*Мета гри:* зібрати якнайбільше предметів, так, щоб їх можна було одночасно показати, не випускаючи з рук, ніг та інших частин тіла.

***«Незвичайний вернісаж»***

Пропонується підготувати і провести екскурсію в музей . Експонати - самі діти. Музеї або зали можуть бути: історичний, природи, звірів, зоопарк, вос кових фігур, картинна галерея, непотрібних речей, поламаних предметів, старовинних монет, табірних недоліків.

***«Конкурс шумових оркестрів»***

Цей конкурс організуйте в загоні. Який загін буде самим винахідливим і музичним? Адже оркестр хоч і шумовий, але все ж оркестр... Має бути менше шуму, а більше музики. Супроводжуйте виступ оркестру піснями, танцями.

***«Кулькобол»***

Команди через нитку чи непрозору тканину грають у волейбол повітряною кулькою, у яку, для зміни траєкторії польоту, додано трохи води.

***«Піаніно»***

Гра на увагу. Інструкція: «Руки кладуться на стіл по колу чи на коліна сусідам праворуч і ліворуч так, щоб ваші руки лежали на їхніх колінах, а їхні руки на ваших (хрест-навхрест)».

Починаючи з ведучого, за годинниковою стрілкою гравці поплескують однією за іншою долонями, що лежать на колінах, як клавішами піаніно. Хто упіймав ґаву чи зробив плескіт завчасно - приймає одну руку. Гра починається з початку і продовжується доти, доки не залишиться один найспритніший гравець. Темп увесь час пришвидшується.

Для ускладнення гри можна спробувати робити удари не просто, а виконуючи яку-небудь відому мелодію.

***«Турнір ораторів»***

Вожатий викликає двох чи трьох дітей і дає їм несподівану тему. Наприклад: «Раптом...», «Ой, зозулько, ти, зозулько!», «Якби не шкідливі ці. Гриби». Оратори виступають, одночасно намагаючись говорити зв’язно і переконливо. Судить конкурс компетентне журі. Перемагає оратор, який краще володіє знаннями і красномовністю. Йому приз!

**НАРОДНІ ІГРИ**

****

*Народні ігри мають багатовікову історію, вони передавалися з покоління в покоління, вбираючи в себе кращі національні традицій. Збиралися хлопчики й дівчатка ввечері на сільській вулиці водили хороводи, співали пісні, без утоми бігали, граючи в пальники, салочки, змагалися в спритності.*

Взимку розваги носили інший характер: влаштовувалися катання з гopи, ігри в сніжки, на конях, каталися по селах з піснями і танцями. Для всіх народних ігор характерна любов людини до веселощів.

Ігри – найважливіші чинники культурного життя людини з найбільш різних шарів її первинної діяльності. Мова, пісня, танець, ритуал, обряд, міф, культ несуть печатку гри-дозвілля, відображають хід винахідливості думки, дії, їх творчих початків. Колективна праця людей підтримувалася ігровим зачином, трудовими піснями, хороводами. Полювання й рибний лов обставлялися ігровими драматизаціями. Військові битви насичувалися різноманітними атрибутами ігор-образів: татуюванням, прикрасами військових костюмів і зброї, страхітливими амулетами, барабанним боєм. Весільні обряди обростали ігровою драматургією. Народні ігри присутні у святах як їх складова частина. Наприклад: на Новий рік проводиться розігрування подарунків з-під ялинки. День Івана Купали: пошук квітучої папороті, хороводи біля багаття, купання й обливання водою. Свято Різдва Христова з ворожіннями, ігрищами на вулицях. Збереження таких свят, а також ігор допомагають зберегти втрачене, скоротити емоційну дистанцію між минулим і теперішним.

Особливо популярними й улюбленими були такі ігри, як пальники, піжмурки, ігри з м’ячем.

Народні ігри для дітей цінні в педагогічному плані. Вони роблять великий вплив на виховання розуму, характеру, волі, фізично укріплюють дитину, створюють певний духовний настрій, інтерес до народної творчості.

Вражаюча живучість звичаїв, обрядів – у їх органічності, природності, у розкритті глибинних сторін буття дітей, потрібності людям і обов’язковості в прикрасі життя людини. Звичаї, обряди, традиції в певному значенні регламентують життя дітей, додають йому як би ґрунтовність, стабільність, але й обов’язково підводять його над буденністю. Типових «показових» звичаїв, обрядів, духовних традицій, офіційно прийнятих, не так уже багато. Утішає, що є достатньо поширені, особливо в провінції, свої локальні, місцеві звичаї й обряди, пов’язані з національними, регіональними, природними особливостями територій, культурою народної освіти, що збереглася, досвідом попередніх поколінь. У кожному ритуалі як елементу обрядових дій, як форми символічної поведінки, як вираження культурних відносин і навіть як методу виховання присутні ігрові компоненти.

Головне значення ритуалу – віддзеркалення форм символічної поведінки, що історично склалися, віддзеркалення соціальних і культурних цінностей.

Українські народні звичаї включають низку багатообразних, цікавих ігор, які передавалися з покоління в покоління. Весною за старих часів проходили найцікавіші свята, після осінньо-зимової сплячки як би все прокидалося. Прихід весни зустрічали веснянками – хоровими піснями, іграми й танцями. Веснянки були дівочими забавами, і хлопці рідко брали в них участь. З часом магічні обряди втратили своє значення й залишилися лише дівочі ігри: «Подоляночка», «Ластівка», «Мак», «Перепілочка» і дитячі ігри: «Довга лоза», «Дзвін», «Свинка», «Чародії». Багато ігор об’єднувало всіх: «Горидуб», «Кіт і мишка», «Вишня», «Журавель», «Піжмурки».

На свято Миколи Чудотворця всі люди прагнули зробити добру справу, відвідати хворого, допомогти бідним. Днями добродіяння називали це свято. «Святий Микола не любить, коли на його свята байдикуєш», – так говорили в народі. Це свято проходить взимку і весною, тому взимку йшли допомагати самотнім запасати дрова, хатину побілити, а у весняний Микола допомагали в городі. Увечері всі збиралися вдома, і найстаріший у сім’ї одягав білу сорочку, тим самим стаючи «Миколою». Він грав з дітьми, розказував казки, загадував загадки. Усі діти одержували від «Миколи» подарунки. На весняного Миколу всі виходили на вулицю, водили хороводи, співали, грали. Наприклад, у грі «Шукаю Миколу» дівчині зав’язували очі, а всі хлопці ставали в коло. Кого вона вибере, тому Чудотворець Микола завжди прийде на допомогу.

**З усієї різноманітності ігрового фольклору можна класифікувати народні ігри на чотири групи:**

***1. «Ігри-пастки»*** – характеризуються тим, що той, хто водить, повинен переловити всіх гравців один або за допомогою спійманих у ході гри. Усі ці ігри починаються з лічилки, що супроводжуються діалогами, піснями. Наприклад, такі ігри, як «У ведмедя в бору», «Дідусь-ріжок», «Горщики», «Шуліка».

***2. «Ігри драматизовані»*** – у них розігрується яка-небудь дія, також супроводжувана діалогом, піснею. Це такі ігри, як «Фарби», «Пека», «Гуси-лебеді».

***3. «Ігри хороводні»*** – змістом їх є рух по колу зі співом і танцювальними рухами: «Коровай», «Яблунька», «Зайченя», «Просо», «Мак».

***4. «Словесні ігри-фанти»*** – для них характерний напружений діалог, іноді з віршованим зачином. Це «Чорного з білим не носити», «Як тебе звуть?», «Садівник», «Козубенька», «Тільки на цю букву».

**ІГРИ**

***Подолянка***

Діти водять хоровод, а один, що стоїть у колі, робить рухи, що відповідають змісту пісні:

«Десь там, десь там подолянка була,

Десь там молоденька була,

Отут вона впала,

До землі припала.

Устань, устань, подоляночко,

Промий очки, як скляночки,

Та візьмися в бочки,

Та поскачи скочки.

Скачи, скачи понад бродом,

Як рибонька попід льодом.

Візьми собі панну, которую крайню,

Візьми собі паничка, которого крайничка».

Той, що посередині, вибирає когось з кола замість себе, і гра продовжується.

***Царівна***

Хлопці й дівчата, узявшись за руки, стають у коло, вибирають «царевича» й «царівну». «Царівна» перебуває в колі, «царевич» - за колом. Усі співають:

«Ой у городочку царівна,

А за городочком царів син, царів син.

Приступи, царенко, близенько, близенько.

Поклонись царівні низенько, низенько.

Приступи, царенко, ще ближче, ще ближче,

Поклонись царівні ще нижче, ще нижче.

Пророби царівні вороточка, вороточка,

Вивези царівну з городочка, з городочка.

Обведи царівну кругом ряду, кругом ряду.

Та й постав царівну у ряду, у ряду».

«Царевич» виконує всі обов’язки, які йому приспівують, бере царівну за руку і ставить поруч із собою. Потім вибирають інших «царевича» й «царівну».

***Грушка***

Діти стають у коло, беруться за руки й співають. Посередині «грушка» - хлопчик або дівчинка.Діти співають:

«Як послала мати грушки садити.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати

Грушки поливати.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати

Грушки доглядати.

Моя грушка отака, отака,

Бийте, дівки, гопака, гопака.

Як послала мати грушки трусити.

Моя грушка отака, отака,

Бийте дівки, гопака, гопака».

При цьому "грушку" починають трясти, потім піднімають угору.

***Щітка***

Хлопці й дівчата стають один за одним і кдад’уть руки на плечі того, хто стоїть попереду. Першим стоїть найменший. Ведучий ходить навколо цього ряду й співає:

« Ой щі-щітка маленька,

Скажи, скажи, де твоя ненька.

На морковці сиділа, сиділа.

Дрібний мачок дзюбала, дзюбала.

Ой дзюб, дзюб, дзюбанець,

По три копи гебінець,

По чотири - щітки,

Кошелькові дітки».

При цьому ведучий бере останнього за руку і вже вдвох обходять ряд, співаючи. Так повторюється, аж поки залишиться найменший. Тоді всі гуртом підкидають його.

***Куці-баба***

У цю гру звичайно грають діти взимку у великій хаті. Одному з граючих зав’язують очі хусткою, ставлять на порозі і питають:

- Бабо, бабо! На чом стоїш?

- На глах-лободах

- А що ти їси?

- У мене каша на полиці.

- А мені ж даси?

- Чорта з’їси!

Тоді ударяють його рукою і всі тікають. Якщо "куці-баба" - когось упіймає - тому зав’язує очі. А якщо ні - продовжується гра.

- А чия-то, бабо, каша на полиці стоїть?

- Моя.

- А я виїм

- А я з києм!

- А я утечу.

- А я дожену.

- А я в ополонку.

- А я за головку.

І знов ударяють і розбігаються. Якщо «куці-баба» нікого не зловить, повертається на своє місце

- Бабо-бабо, чиє то поросятко по смітнику ходить?

- Моє.

- Коли ти його заколеш?

- Завтра.

- А мені ж даси?

- Чорта з’їси.

Якщо і цього разу "куці-баба" нікого не спіймає, завершують гру.

- Ти, бабо, сліпа?

- Сліпа, синочку, сліпа.

- Що ж тобі дать?

- Дай, синочку, борошенця на галушечки.

Хтось насипає «куці-бабі» у жменю піску абощо.

***А ми просо сіяли, сіяли***

Дівчата й хлопці розділяються на дві групи порівну. Перша група співає, друга відповідає.

І.

А ми просо сіяли, сіяли,

Ой, дід, ладо сіяли.

II.

А ми просо витопчем, витопчем.

Ой, дід, ладо витопчем, витопчем.

І.

А чим же вам витоптать, витоптать?

Ой, дід, ладо витоптать, витоптати?

II.

А ми коней випустим, випустим,

Ой, дід, ладо випустим.

І.

А ми коней виловим, виловим,

Ой, дід, ладо виловим.

II.

А чим же вам виловить, виловить?

Ой,дід, ладо виловить, виловить?

І.

А шовковим поводом, поводом,

Ой, дід, ладо поводом, поводом.

II.

А ми повід викупим, викупим.

Ой, дід, ладо викупим, викупим.

І.

А чим же вам викупить, викупить?

Ой, дід, ладо викупить, викупить.

II.

А нам треба дівчинку, дівчинку,

Ой, дід, ладо дівчинку.

І.

А яку вам дівчинку, дівчинку?

Ой, дід, ладо дівчинку.

II.

А нам треба Галочку, Галочку,

Ой, дід, ладо Галочку.

І.

А в нас Галя дурочка, дурочка,

Ой, дід, ладо дурочка.

II.

А ми її вивчимо, вивчимо,

Ой, дід, ладо вивчимо, вивчимо.

І.

А чим же вам вивчити, вивчити?

Ой, дід, ладо вивчити, вивчити?

II.

А шовковим поводом, поводом,

Ой, дід, ладо поводом, поводом.

І.

До нашого гурту прибуло, прибуло

Ой, дід, ладо прибуло, прибуло.

II.

Від вашого гурту відбуло, відбуло

Ой, дід, ладо відбуло, відбуло.

І.

А в нашому гурті скачуть, скачуть,

Ой, дід, ладо скачуть, скачуть.

II.

А в нашому гурті плачуть, плачуть.

Ой, дід, ладо плачуть, плачуть.

***Горю-дуб***

Усі стають по двоє - пара за парою. Один – «горю-дуб» - попереду на віддалі й співає:

«Горю, горю, палаю

Кого схочу, спіймаю

Раз, два, три! Біжіть!»

Перша пара біжить до «горю дуба» і, розірвавши руки, намагається оббігти його з двох боків і знов з’єднатися. Якщо «горю-дуб» когось спіймає, то стає з ним позад усіх, а хто залишився без пари - стає «горю-дубом».

***Дуб***

Грати в дуба можна на березi рiчки, на лiсовiй галявинi або в парку - там, де досить простору побiгати i де ростуть (але не дуже густо) дерева.

Грають здебiльшого дiвчатка. Вони обирають з-помiж себе купувальницю i з вигуками: «Граємо в дуба!» - по однiй пiдбiгають до дерев. Купувальниця пiдходить до котроїсь iз дiвчат, спiльно з нею вибирає одне з вiльних дерев i пропонує:

- Дiвчино, продай хату!

- Не продам, дуба дам! -  вiдповiдає дiвчина, й вони обидвi бiжать до намiченого дерева. Воно дiстається тiй, котра прибiжить до нього першою, а та, що вiдстала, стає купувальницею i йде купувати iнше дерево.

***Мiст***

Дiвчата стають по двi в ряд, обличчям одна до одної, й беруться вгорi схрещеними руками. Крайня пара проходить пiд руками iнших пар i стає першою, за нею йде пара, яка була передостанньою, i так далi. У деяких мiсцевостях ця гра називається «Довгою лозою», бо у неї теж немає кiнця. Припиняється вона за бажанням або тодi, коли бiльшiсть гравцiв розiйдеться.

***Хрещик***

Дівчатка стають попарно, одна пара за другою, а попереду - одна дівчинка, яка говорить:

- Горю, горю, пень!

Остання пара питає:

- Чого ти гориш?

- Красної дівки хочу.

- Якої?

- Тебе, пані, молодої!

При цих словах остання пара розбігається, намагаючись з’єднатися попереду горівшої, а та ловить когось з них. Якщо піймає, то та, що лишилася без пари, починає «горіти», не піймає - продовжує «горіти» та сама.

***Довга лоза***

Грають хлопцi, якi стають один за одним обличчям у потилицю на вiдстанi 2 метрiв. Голову i спину нахиляють, а гравець, який стоїть позаду, розганяється, перестрибує через кожного i стає попереду, так роблять всi по черзi.

***Смик***

На мiсцi гри проводять лiнiю, яка вiдокремлює город вiд поля. В городi на невеликiй вiдстанi вiд лiнiї у землю встромляють палицю i приставляють до неї «пастуха», якого визначають вимiрюванням на палицi або за допомогою лiчилки. «Пастух» залишається в городi, а решта гравцiв iде в поле. Польовi гравцi намагаються висмикнути палицю. Але тiльки-но хтось iз них перетне лiнiю городу, як «пастух», що стереже її, кидається йому навперейми i намагається поквачити, доторкнувшись рукою. Поквачений починає «пасти», а попереднiй «пастух» iде до гурту гравцiв у полi. Поквачити iншого гравця «пастух» може тiльки в межах городу. Для того, щоб заманити його у город, вiн навмисне вiдходить вiд палицi, а потiм стрiмголов мчить на смiливця. Брати участь у грi може необмежена кiлькiсть гравцiв.

***Латки***

Діти збираються грати в лакти, хтось говорить:

- Давайте грати в латки.

Відразу ж б’є сусіда по плечу і тікає, примовляючи:

- Латка-битка,

- Шовкова нитка,

- На мені не була,

- На тобі ізгнила!

«Полатаний» переслідує втікача, але не промине «полатати» й іншого, хто потрапить під руку. Вдаривши, каже: «Латка».

«Полатаний» намагається передати латку третьому.

***Мовчанка***

Коли діти дуже розкричаться, хтось нагадає про цю гру і скоромовкою проговорить:

«Їду до дому

На зелену солому.

На тій соломі

Сидить жаба.

Хто писне,

Той жабу хлисне,

Мені можна говорити

Сто раз,

А іншому - ані раз».

Всі замовкають. Ведучий намагається кого-небудь викликати на розмову. Хто перший заговорить, той програв.

***Свiчка***

Свiчка - це вибитий у поле м’яч або кинутий високо вгору. Спiймати такого м’яча, перш нiж вiн удариться об землю, - значить зловити свiчку. Майданчик для цiєї гри дiлиться на двi частини: меншу - город i бiльшу - поле. Жеребкуванням визначають господаря городу. Господар залишається в городi, а всi iншi гравцi розходяться по полю. Викликаючи з поля одного iз гравцiв, господар пiдкидає м’яча вертикально вгору, а гравець б’є його гілкою якомога вище i далi в поле. Поляни намагаються спiймати м’яча до того, як вiн торкнеться землi. Той, кому пощастить це зробити, iде бити, а той, хто бив, iде на його мiсце в поле. Неспiйманий м’яч подається знову в город, i його знову б’є той, хто бив. Якщо ж господар спiймає поданий з поля м’яч на льоту, то вiн починає бити, а пiдгилює той, хто подавав. Той, хто бив до цього, повертається в поле. У разi промаху той, хто бив, тiкає в поле, а господар б’є його м’ячем. Пiсля цього вiн викликає з поля нового гравця - i все починається спочатку.

***Кіт і миша***

Дітлахи беруться за руки й стають у коло («танок»), а двоє: «кіт» (хлопець) і «миша» (дівчина) - усередині. Коли «танок» піднімає руки вгору, «миша» тікає від «кота». А коли «кіт» намагається проскочити за «мишею» - руки опускають. Діти співають:

«А до нори, миша, до нори.

А до золотої комори.

Мишка у нірку,

А котик за ніжку.

Ходи сюди -

А що ж то за мишка -

Не втече:

А що ж то за котик,

Не дожене.

Мишка у нірку,

А котик за ніжку;

Ходи сюди, ходи сюди».

Якщо «котові» вдається спіймати «мишку», - міняються ролями.

***Крем’яхи***

Це суто дівоча гра. Кожна учасниця її повинна мати по десять камінчиків. Один із них має різко відрізнятися з-поміж інших кольором.

Гравець підкидає кремічники догори і в тому місці, де вони мають впасти, наставляє над землею руки. Ті крем’яхи, що впали на кисті, підкидають знову і намагаються зловити їх нальоту. Якщо кількість камінчиків виявиться непарною, гравець відкладає один із них, а решту підкидає знову. Може статися, що він при цьому не зловить жодного. Тоді він передає решту крем’яхів і право грати іншому. Вважається: той, хто грається, стратив і тоді, коли зловить парну кількість або разом з іншими камінцями зловить і міченого.

Коли всі камінці розійдуться по руках, підраховують, кому скільки дісталося. У кого виявиться їх найбільше, називають першою.

***Дзвіночок***

Із тих, хто бажає гратися, обирається «дзвіночок». Решта гравців, узявшись за руки, стають довкола нього. «Дзвіночок» грудьми з розгону або, налягаючи на руки будь-яких двох сусідніх гравців, вагою власного тіла намагається розірвати «ланцюг», що оточує його. Розірвавши, він тікає, а інші учасники гри ловлять його. Той, хто спіймає, стає «дзвіночком».

Якщо ж гравців набереться лише троє, то двоє з них стають один проти одного і міцно беруться за руки. Третій намагається розчепити їх, налягаючи на руки грудьми. Якщо «замки» не витримують і розриваються, то один із гравців тікає, а «дзвіночок» ловить його. Потім вони беруться за руки, утворюючи нове зчеплення, а гравець, який залишився на місце, намагається розірвати його.

***Чабан***

Ведучий гри - чабан. Діти зображають овець, а кілька з них - вовки. Чабан зі словами:

« Ой у лісі, у лісу. Я овечки пасу».

Вигонить овець пастися на лужок. Вівці розбігаються, «пасуться». Чабан стереже їх. Зі словами: « День кінчається, овечки додому вертаються. Через ліс біжать, а там вовки сидять» .

Жене овець пастух додому. По дорозі їх перестрівають вовки, ловлять овечок і відводять до свого лігва.

Чабан знову жене свою отару пастися.

Перемагають найспритніші, найхитріші і найпрудкіші «вівці», які після трьох-п’яти разів лишаються на волі, не попадають вовку в зуби. Після цього обирається новий чабан і вовки. Гра триває.

***Сонечко***

Учні зібралися на галявині і, виглядаючи із-за хмари сонечко, яке принесе їм весну-красну, співають:

«Вийди, вийди, сонечко,

На дідове полечко,

На бабине зіллячко,

На наше подвір’ячко,

На весняні квіточки,

На веселі діточки.

Там вони граються,

Тебе дожидаються».

Дівчинка-сонечко прокидається, піднімає руки - з пальчиками-промінчиками догори, сміється, і біжить до дітей, які починають співати веснянки:

«Ой є в лузі калина,

Ой є в лузі калина.

Калина, калина,

Комарики-дзюбрики калина.

Там стояла дівчина...

Цвіт калини ламала...

Та в пучечки в’язала».

Учні танцюють у колі, імітуючи рухи, як дівчина ламає калину, в’яже її в пучечки, плете з них віночок.

***Панас***

Діти іграють у кімнаті. Одному з них зав’язують очі, ставлять біля порога і говорять:

-Панас, Панас!

-Не лови нас.

-На тобі коробочку груш

-Та мене не воруш.

Після цього діти тихенько ходять по кімнаті, а «Панас», розкинувши руки, намагається піймати кого-небудь. Кого спіймає, той стає «Панасом», гра продовжується.

***Варіант ІІ***

Грають хлопці та дівчата. За бажанням хтось стає «Панасом», йому зав’язують очі хустинкою, виводять на середину площадки і звертаються з такими словами:

- Панасе, Панасе! На чому стоїш?

- На камені!

- Що продаєш?

- Квас!

- Лови курей, та не нас.

«Панас» починає ловити, і кого з гравців спіймає, той стає «Панасом».

***Піжмурки***

Насамперед визначають, кому жмуритись, а кому ховатися; а це роблять так: сідає один із гравців на землю і виставляє коліно, на яке всі гравці кладуть по одному пальцю, і той, що сів, кладе свій палець і говорить:

«Котилася торба

З великого горба,

А в тій торбі

Хліб, паляниця,

Кому доведеться,

Тому і жмуриться».

На чий палець упаде останнє слово, той і повинен ховатись.

Так проказують ці слова, аж поки не залишиться один гравець, який і повинен жмуритися.

Останній у цій лічбі закриває очі та обличчя руками. Всі ховаються. Той, що жмуриться, запитує: «Чи вже?» Коли ж не почує ні від кого відповіді, встає і починає шукати. Кого першого він знайде, той і жмуриться.

Необхідно відзначити, що староукраїнські традиції ввійшли до плоті й крові наших звичаїв, і тепер ми не уявляємо Різдва без куті, Великодня – без писанки, свято Івана Купала - без стрибання через багаття, без колядок, які заклинають і втихомирюють сили природи, щоб не робили людям і тваринам зла. А знамениті стародавні вечорниці - саме в них з’явився особливий тип смішних народних розповідей, байок, небилиць.

Усе це - наша дохристиянська культура, наша найдавніша традиція. І завдання сучасної молоді полягає в тому, щоб зберегти всі звичаї, традиції, народні ігри свого народу, які сформувалися протягом сторіч, і передати їх нащадкам.

**ЛІТЕРАТУРА**

* 1. Бабанський Ю. К. Педагогика \ Ю.К. Бабанський [Текст] . -М., 1983.
  2. Буган Ю.В., Уруський В.І.. Робоча книга вихователя. \ Упорядники: Ю. В. Буган, В. І. Уруський. - Тернопіль, 2003р.
  3. Волкова Н. П. Педагогіка. \ Н.П. Волкова [Текст] - К., 2001.
  4. Гільбух Ю. З. Розумово обдарована дитина. \ Ю.З. Гільбух [Текст] - К., 1993
  5. Гольдштейн А., Хомик В. Тренінг умінь спілкування: як допомогти проблемним підліткам.- \ А. Гольдштейн та ін. [Текст] К., 2003.
  6. Зайцева З. Г. Школа та важковиховувані підлітки. \ З.Г. Зайцева [Текст] - К., 1991.
  7. Зміст і методика позакласної виховної роботи / Авторський колектив: О. В. Безпалько, І. О. Трухів, А. Й. Капська та ін. -К., 1993.
  8. Ильина Т. А. Педагогика. \ Т.А. Ильина [Текст] - М., 1984.
  9. Іванов І. П. Енциклопедія колективних творчих справ. \ І.П. Іванов [Текст] - М., 1998.
  10. Іванов І. П. Методика комунарського виховання. \ І.П. Іванов [Текст] -М., 1989.
  11. Карпенчук С. Г. Теорія і методика виховання. \ С.Г. Карпенчук [Текст] - К., 1997.
  12. Концептуальні засади демократизації та реформування освіти в Україні / Авторський колектив: А. Погрібний, А. Алексюк, О. Вишневський та ін. -К., 1997.
  13. Кузьмінський А. І., Омельяненко В. Л. Педагогіка. \ А.І. Кузьмінський та ін. [Текст] -К., 1997
  14. Лев І.В. Нестандартна дитина.- \ І.В. Лев [Текст] - К., 1991.-С.63-98.
  15. Літо для дитини в 2-х частинах. Упоряд.: О.Главник – К.: Главник, 2007
  16. Лозова В. І., Троцко Г. В. Теоретичні основи виховання і навчання. \ В.І. Лозова та ін. [Текст] -Харків, 2002.
  17. Макаренко А.С. Соч.в 7-ми т-х. Т. 5.- М., 1958.- С. 109-133.
  18. Методика виховної роботи \ Під редакцією Л. І. Рувинського. - М., 1989.
  19. Мойсеюк Н. Е. Педагогіка. \ Н.Е. Мойсеюк [Текст] - К., 1999.
  20. Натанзон Э.Ш. Приемы педагогического воздействия.- М., 1972.
  21. Нечипоренко Т.А. Літо. Табір. Вожатий. \ Т.А. Нечипоренко [Текст] – Вінниця: 1997
  22. Організація роботи з батьками / За редакцією М. П. Кривко. - Рівне, 1994.
  23. Педагогика / Под ред. П.И. Пидкасистого.- М., 1998.- С. 390-435.
  24. Практична педагогіка виховання /За ред. М.Ю. Красовицького.-Київ-Івано-Франківськ, 2000.-С. 77-107’.
  25. Сухомлинський В.О. Вибр. твори в 5-ти т-х. Т.З.- К., 1977- С.283-582.
  26. Фіцула М. М. Педагогіка. \ М.М. Фіцула [Текст] - К., 2000.
  27. Харламов Й. Ф. Педагогика. \ Й.Ф. Харламов [Текст] -М., 1989.
  28. Шестопалова Л. Дозвілля школярів ігрові програми. \ Л. Шестепалова [Текст] – Київ, 2004
  29. Ягупов В. В. Педагогіка. \ В.В. Ягупов [Текст] К., 2002.
  30. Яковлєва О.П. До джерел педагогічної майстерності. \ О.П. Яковлєва [Текст] – Вінниця: 1998