

# Содержание

Введение .....	3
1. Игровая досуговая программа как историко-культурное и педагогическое явление .....	7
1.1. Досуговые программы: актуальность и возможности .....	7
1.2. История возникновения и развития игровых досуговых программ .....	11
1.3. Характерные черты современной игровой досуговой программы .....	17
2. Теоретические основы проектирования и реализации ИДП .....	23
2.1. Методологические основы проектирования игровых досуговых программ .....	23
2.2. Принципы разработки и реализации ИДП .....	26
2.3. Игра как основа игровой досуговой программы .....	31
2.4. Требования к игровой досуговой программе .....	36
3. Технология проектирования игровых досуговых программ .....	40
3.1. Состав и структура ИДП .....	40
3.2. Методические основы проектирования современных игровых досуговых программ .....	46
3.3. Проектирование замысла игровой досуговой программы .....	59
3.4. Проблемы в проектировании игровых досуговых программ и пути их решения .....	68
4. Современные игровые досуговые программы .....	80
4.1. Сценарий познавательной игровой программы «Он и она. Ключ к разгадке» (для учащихся 10–11-х классов) .....	81

4.2. Сценарий познавательной игровой программы «Археологическая экспедиция» (для учащихся 7–8-х классов).....	88
4.3. Сценарий игровой познавательной программы «Миссия выполняю» (для учащихся 5–6-х классов) .....	97
4.4. Сценарий познавательной игровой программы «Каня в наследство» (для учащихся 5–6-х классов).....	103
4.5. Сценарий игровой познавательной программы «Что за прелесть эти сказки!» (для учащихся 4–5-х классов).....	106
4.6. Сценарий игровой познавательной программы «Будет небесам жарко!» (для учащихся 4–7-х классов).....	118
4.7. Сценарий познавательно-развлекательной игровой программы «Фантазерские острова» (для учащихся 3–4-х классов).....	128
4.8. Сценарий познавательной игровой программы «Тайны доброго Дворца» (для учащихся 2–4-х классов) .....	136
4.9. Сценарий познавательной игровой программы «Чистый город» (для учащихся 2-х классов) .....	146
4.10. Сценарий познавательной игровой программы «Музыкальный чердачок» (для учащихся 3-х классов) .....	154
4.11. Сценарий познавательно-развлекательной игровой программы «Кукольная мастерская» (для учащихся 1–3-х классов) .....	161
4.12. Сценарий познавательной игровой программы «Праздник Букваря» (для учащихся 1-х классов).....	169
4.13. Сценарий познавательно-развлекательной игровой программы «Вселенная праздников» (для учащихся 2–4-х классов) .....	176
4.14. Сценарий игровой познавательной программы «Космическое путешествие на планету ЭО-ТАО» (для учащихся 1–3-х классов) .....	185
4.15. Сценарий познавательно-развлекательной игровой программы «Новгородские забавы» (для учащихся 1–3-х классов) .....	194
4.16. Сценарий познавательной игровой программы «Аз, буки и разные науки» (для учащихся 1–3-х классов) .....	199

4.17. Ситуационно-ролевая игра «Выборы президента» .....	206
4.18. Ситуационно-ролевая игра «Идеальный Мир» (для учащихся 7–9-х классов) .....	216
4.19. Ситуационно-ролевая игра «Экспедиция в Город Снов» (для учащихся 7–9-х классов) .....	229
4.20. Ситуационно-ролевая игра «Остров Аварп» (для учащихся 7–10-х классов) .....	240
4.21. Авторская длительная досуговая программа «Школа креатива» (для учащихся 9–10-х классов) .....	257
4.22. Авторская длительная досуговая программа «Я бы в армию пошел...» (для учащихся 10–11-х классов) .....	270
<b>5. Игробанк авторских игровых приемов и популярных игр для детей .....</b>	<b>285</b>
5.1. Игры и игровые приемы для детей дошкольного и младшего школьного возраста .....	287
5.2. Игры и игровые приемы для детей среднего и старшего школьного возраста .....	303
5.3. Игры и игровые приемы для разновозрастной аудитории .....	310
5.4. Популярные игры для детей и подростков .....	321
 <i>Приложение 1</i>	
Технологическая карта проектирования игровой досуговой программы .....	328
 <i>Приложение 2</i>	
Сценарий игровой программы «Эльф и Дюймовочка» для старшеклассников .....	337
 <i>Приложение 3</i>	
Диагностико-аналитическая карта досуговой программы (метод наблюдения) .....	345
 <i>Приложение 4</i>	
Карта оперативного контроля результативности досугового мероприятия .....	347
 <i>Приложение 5</i>	
Диагностика результативности досуговых программ (образцы анкет) .....	350

*Приложение 6*

Методические рекомендации по составлению сценария досуговой программы .....	352
--	-----

*Приложение 7*

Методические рекомендации по речевому взаимодействию ведущего с участниками игровой досуговой программы ....	353
---	-----

*Приложение 8*

Основные характеристики и требования к содержанию и оформлению длительной досуговой программы .....	356
--	-----

*Приложение 9*

Творческое задание по методу ассоциативного мышления (вариант 1) .....	360
---	-----

Творческое задание по методу ассоциативного мышления (вариант 2) .....	361
---	-----

Литература .....	362
------------------	-----

Послесловие .....	368
-------------------	-----