



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
МЭРИИ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА



ВСЕКАНИКУЛЫ.РФ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА «ГОРОДСКОЙ КОМПЛЕКСНЫЙ ЦЕНТР  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ КАНИКУЛЯРНОГО ОТДЫХА ДЕТЕЙ  
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «СОЛО»

# Я В ОЖАТЫЙ!

ВОЖАТКОЕ ЛЕТО:

# день за днём



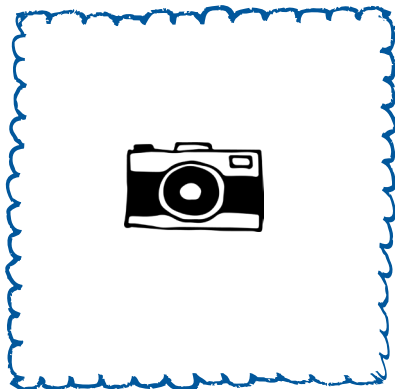
ИЛИ ДОРОЖНАЯ КАРТА  
НАЧИНАЮЩЕГО ВОЖАТОГО



НОВОСИБИРСК 2018

# ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ

## ИЛИ КОРОТКО О СЕБЕ



**ИМЯ** \_\_\_\_\_

**ФАМИЛИЯ** \_\_\_\_\_

**ШКОЛА** \_\_\_\_\_

**ТЕЛЕФОН** \_\_\_\_\_

**ЖИЗНЕННОЕ КРЕДО** \_\_\_\_\_

**ОПЫТ РАБОТЫ** \_\_\_\_\_

**ХОЧУ БЫТЬ ВОЖАТЫМ, ПОТОМУ ЧТО** \_\_\_\_\_

Дорогие будущие вожатые! Дорожная карта «Вожатское лето: день за днем<sup>1</sup>», которую мы с вами будем составлять в рамках проекта «Я – вожатый» – это своеобразный «рецептурный» сборник «вожатской кухни», в котором разобраны основные элементы повседневной вожатской деятельности. Хочется надеяться, что занятия на проекте «Я – вожатый» освободят вас, хотя бы, от некоторых трудностей, с которыми вы можете столкнуться, если не будете знать, как действовать.

<sup>1</sup> Богданова Е. В. Вожатское лето: день за днем: методическое пособие. Мин-во образования и науки РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2014. – 161 с.

## ЗАЧЕМ МЫ ЗДЕСЬ ИЛИ ОБРАЩЕНИЕ К ТЕМ, КТО ПРИШЕЛ НА ПРОЕКТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ «Я – ВОЖАТЫЙ»



*«Утро было тихое, город, окутанный тьмой, мирно нежилась в постели. Пришло лето, и ветер был летний – теплое дыхание мира, неспешное и ленивое. Стоит лишь встать и высунуться в окошко, и тотчас поймешь: вот она начинается, настоящая свобода и жизнь, вот оно... лето».*

*Рэй Брэдбери*

Есть в лете какая-то удивительная закономерность – первый день лета очень быстро и совсем незаметно становится последним. Не знаю, как у Вас, но у меня лето уже давно – не время года, длиною в три месяца, а один удивительный день, полный волшебства, открытий и ожидаемо-неожиданных встреч. Наверное, именно так воспринимают лето большинство детей и тех, кто занимается его организацией: вожатых, педагогов, методистов, начальников лагерей.

Наверное, хотя бы раз в жизни вожатское лето стоит попробовать прожить каждому. Спросите, почему?

Потому что – это другая жизнь, наполненная иным смыслом, это ежедневное, ежечасное созидание и творчество: яркие шоу, глубокие по замыслу спектакли, уникальные праздники, удивительные мастерские и многое другое.

Потому что – это другие эмоции: только здесь есть свои праздники, которых не существует за пределами лагеря; только здесь есть свои радости и огорчения, такие настоящие и искренние, которые за пределами лагеря, пожалуй, нигде больше ни пережить, ни ощутить невозможно.

Потому что – это ночные звезды, отражающиеся в лужах после дождя; свет фонаря, рождающий сказочные тени сквозь листву деревьев у корпуса; кваканье лягушек на отрядном месте; запах свежих булочек где-то ближе к концу тихого часа; шум дождя, барабанищего по крыше... Да много еще такого своего, родного.

Потому что – это люди, те самые, из-за которых плачешь, когда расстаешься; те самые, из-за которых возвращаешься в лагерь вновь и вновь; те самые, с которыми, оказывается, тебе по пути.

Наверное, каждый из вас найдет еще десять поводов влюбиться в лето, влюбиться раз и навсегда – и стать вожатым!



## ВСТРЕЧА ПЕРВАЯ ИЛИ О СМЕНЕ...



*«Время летит – это плохая новость.  
Хорошая новость – вы пилот своего времени.»*

*Майкл Альтшулер*

Смена. 21 день. День за днем идут по порядку.

Вот перед тобой лист бумаги с расчерченной таблицей – твой план, план-сетка жизни твоего отряда. Только от тебя будет зависеть, каким будет содержание каждого дня будущей смены.

Побывав на сегодняшней встрече, ты теперь точно знаешь, из чего состоит смена, что входит в этот 21 день.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Посетив все встречи проекта «Я – вожатый», вернись на эту страницу и заполни план-сетку жизни отряда, в котором ты будешь вожатым.

День 1 НАЧАЛО	День 2	День 3
День 4	День 5	День 6
День 7	День 8	День 9
День 10	День 11	День 12
День 13	День 14	День 15
День 16	День 17	День 18
День 19	День 20	День 21 ФИНАЛ

## ВСТРЕЧА ВТОРАЯ ИЛИ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ



*«Так не бывает, чтоб дети сами по себе были.  
Дети обязательно чьи-нибудь!»*

*Эдуард Успенский.  
«Трое из Простоквашино»*

Чтобы быть готовым ко всему, стоит помнить о возрастных особенностях детей, с которыми тебе предстоит работать. Не забывай, что готовых рецептов для решения педагогических ситуаций нет, но есть некоторые закономерности, зная которые, можно найти свой, наиболее удачный выход из ситуации, свое решение.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

ПОСЛЕ ПОСЕЩЕНИЯ ПРОЕКТА «Я – ВОЖАТЫЙ»

Представь, что ты уже завтра, наконец-то, увидишь свой первый отряд, и тебе предстоит быть с этими ребятами 21 день. Это значит, что с каждым ребёнком нужно найти общий язык, «поймать» его волну. Но сколько будет лет твоему отряду – это пока загадка. А значит, нужно быть готовым ко всему! Тебе необходимо ответить всего на один, самый главный вопрос – как расположить детей к себе, если у тебя:

**1. Младший школьный возраст (7–9 лет)** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

**2. Младший подростковый возраст (10–12 лет)** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

**3. Старшие подростки (13–16 лет)** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

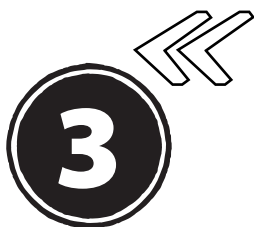
---

---

---



## ВСТРЕЧА ТРЕТЬЯ ИЛИ ВОЖАТСКАЯ АЗБУКА



*«Есть хорошая забава: зажмурься и в наступившей темноте скажи себе: “Я – волшебник, и сейчас, открыв глаза, увижу созданный мною мир, за который я – и только я – несу полную ответственность”. А теперь медленно поднимай веки, как поднимают занавес над сценой. И, конечно же, вот он, твой мир, в точности такой, каким ты его построил».*

*Ричард Бах*

Перед тобой настоящая вожатская азбука, здесь собрано великое множество дел! С помощью такой азбуки тебе и твоему отряду всегда будет интересно жить в лагере.

**Академия:** веселых наук, вежливости, всезнаек.

**Акция** – быстрое исправление недостатков, выполнение определенного задания силами всего отряда.

**Аукцион:** знаний, талантов, идей, памятных вещей, музыкальный.

**Бал** – мероприятие, в основе которого лежит танцевальная программа, может быть бал литературных героев, близнецов, цветов, ситцевый и др.

**Бумеранг:** песен, игр, идей, математический.

**Вечер** – мероприятие комплексного характера, проводимое в вечернее время суток. Обычно вечер включает в себя другие варианты форм работы, например, конкурсы. В практике наиболее часто используются тематические вечера. Может быть вечер легенд, забавных историй, разгаданных и неразгаданных тайн, знакомств, вопросов и ответов, сюрпризов, путешествий, сказок и др.

**Викторина** – игра в ответы и вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой.

**Встреча:** берендеев, знатоков, интересных людей, ровесников, коллекционеров, за круглым столом.

**Выставка:** поделок, рисунков, цветов и др.

**Гостевание** – прием гостей на своей территории. В программу гостевания

включают творческие отчеты и подарки, игровые программы на взаимодействии.

**День:** рождения, мальчиков, девочек, фантазеров, сказочных приключений, сюрпризов, этикета, здоровья, знаний и др.

**Десант** – акция, проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы (обычно часть отряда) и проводится он либо по просьбе тех, кто нуждается в помощи, либо по заданию руководящих органов отряда или лагеря, либо по собственному желанию. Может быть десант трудовой, лесной, экологический и др.

**Диспут** – форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. В ходе диспута происходит демонстрационное столкновение мнений. Проблема диспута должна быть полемичной. Диспут предполагает предварительное объявление вопросов, выносимых на обсуждение. Обычно это вопросы морально-этического или эстетического характера. Чтобы диспут не перешел в обыкновенную перепалку, крайне важно сосредоточить внимание участников на культуре спора.

**Живая газета** – творческое выступление, направленное на агитацию и создание необходимого эмоционального настроения. Чаще всего используется перед началом большого мероприятия. В живой газете большую роль играет эмоциональная сторона, поэтому используйте музыку, световые эффекты, пантомимы, хоровое скандирование, перестроение, плакаты и т. д. Оптимальная продолжительность живых газет – до 10 минут.

**Защита проекта** – мероприятие, во время которого дети делятся на группы и выполняют задания по подготовке и последующей защите проекта, воплощающего представление группы о чем-либо. Общая структура данной формы такова: выбор общей темы, формирование проектных групп, подготовка к защите (выбор способа представления проекта, изготовление иллюстраций, подготовка выступлений), защита (выступление проектных групп, обсуждение), оценка проекта, реализация проекта.

**Игра** – воображаемая или условная деятельность, специально организуемая среди детей для их отдыха, развлечения и обучения. Основное действие детей – от организатора, активного участника до наблюдателя и консультанта. Классификация игр разнообразна: интеллектуальные, подвижные, на знакомство, на взаимодействие, музыкальные и т. д.

**Конкурс** – состязание в каком-либо виде деятельности, цель которого – выделить наилучших участников, лучшие работы и т. д. Обычно конкурсами

не называют состязание в спорте и интеллекте. Организация конкурса (или конкурсной программы – объединение нескольких конкурсов с общей темой) предполагает: разработку условий и критериев для конкурсов, формулировку конкурсных заданий, а также яркое интересное название.

**Квест** – один из основных жанров приключенческих игр, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же предполагать множество исходов, выбор которых зависит от действия игрока.

**Клуб:** сказок, вопросов, общения, интересных встреч, путешественников, предпринимателей, актива и др.

**Костер** – форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего огня. Костры бывают торжественными (праздничными) и рядовыми. К первым относятся костры, посвященные открытию и закрытию смены, торжественным событиям в жизни страны, региона, лагеря, отряда. К другой группе относятся костры-огоньки, костры-представления, гостевые костры. Костер-огонек – форма свободного общения, возможность осмысления каких-либо вопросов, подведение итогов дня, разговоры о планах на будущее. Костер-представление имеет разнообразную содержательную программу, конкурсы, песни, сценки, шутки – здесь возможно все. На таком костре могут быть и гости в качестве зрителей.

**Линейка** – одна из организационных форм работы в лагере, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации. Линейка – это представление. Линейки бывают торжественными (открытие и закрытие смены и пр.) и рабочими (ежеутренняя линейка с информацией о плане на день). При проведении линейки может быть использована лагерно-отрядная атрибутика (вынос флага, сдача рапорта, специальный звуковой сигнал и т. д.).

**Марафон:** музыкальный, театральный, сказочный, милосердия.

**Музей:** живых картин, памятных вещей, детских воспоминаний, улыбок и др.

**Магазин:** добрых слов, советов.

**Мозаика:** дней, имен, достижений.

**Музчас** (музыкальный час) – форма художественного направления, представляющая собой песенно-игровое занятие. Содержание: разучивание новых и исполнение уже знакомых песен, проведение музыкальных игр и конкурсов. Продолжительность: в среднем от 40 минут до 1,5 часа (все зависит от

индивидуальных особенностей группы).

**Огонек** – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений.

**Парад** (карнавальное шествие) – передвижение участников с целью демонстрации внешней красоты костюмов, строя и т. п.

**Поединок:** фантазеров, творческих идей, рыцарей и др.

**Путешествие:** в страну загадок, открытий, в прошлое, в страну «вообразилию», по родному краю.

**Поход** – мероприятие, включающее в себя небольшое путешествие, экскурсию, лагерь-бивак. В лагере обычно проводят однодневные или двухдневные (с ночевкой) походы. Наиболее часто встречаются пешие походы, но могут быть вело- или водные походы. Перед походом, независимо от его разновидности, необходимо: определить цель, наметить маршрут, обдумать возможные сложности, оформить необходимые документы, собрать снаряжение, провести проверку физической готовности детей, их туристических навыков.

**Ринг:** музыкальный, творческий.

**Разведка** – форма получения детьми информации об окружающем мире. Используется обычно как этап планирования жизнедеятельности отряда, как поиск интересных дел. Виды разведок: разведка-наблюдение, разведка-интервью, разведка-экскурсия, разведка-изучение документов.

**Сбор** – общее собрание всех членов отряда, всех ребят лагеря для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности на смене.

**Съезд:** волшебников, магов, умельцев, ученых, инопланетян.

**Сундук:** тайн, открытий, бабушкин.

**Спортчас** (спортивный час) – форма организации физкультурно-оздоровительной работы. Проводить спортчас может как педагог физкультуры, так и сам вожатый (все зависит от содержания деятельности). На спортивном часе можно разучивать и проводить командные игры и состязания (волейбол, пионербол, футбол, снайпер и пр.).

**Тропа:** испытаний, дружбы, сотрудничества.

**Тематическое кафе** – специально организованное на одной площадке

развлечение, имитирующее застолье. Данная форма предполагает такие атрибуты кафе, как столики, приглушенное освещение, угощение и т. д. Кафе может быть стилизовано под тематику вечера.

**Турнир** – состязание в определенном виде деятельности, проводящееся, как правило, по круговой системе. Все участники встречаются один на один с целью выявить победителя. Данная форма используется и в спорте, и в интеллектуальных соревнованиях, значительно реже – в художественно-прикладном направлении детского творчества (футбольный, шахматный турниры, турнир эрудитов, «рыцарский» турнир). Присутствие в названии проводимого творческого соперничества термина «турнир» нацеливает организаторов именно на круговую форму состязания. Здесь возможны несколько вариантов: соперники соревнуются в парах и победители выходят в следующий тур, где опять проходят парные встречи до выявления победителя, либо соперники встречаются друг с другом по кругу. Победителем окажется тот, кто в личных встречах одержал больше личных побед. Турниры, как и конкурсы, могут быть индивидуально-личными и командными. Для турнира, как и для конкурса, важно яркое интригующее название.

**Фестиваль** – массовый праздник, предполагающий смотр лучших работ, достижений в каком-либо виде деятельности. Это мероприятие, состоящее из различных элементов: от выставок и конкурсов до вечеров и парадов.

**Фабрика:** подарков, творческих сюрпризов, настроения.

**Экскурсия** – групповое посещение достопримечательности с образовательной целью («кругосветка», экскурсия по лагерю, экскурсия в музей, на предприятие и прочее). Экскурсия может проходить в шутивно-ироничной форме.

**Эстафета** – форма организации соревнования в различных видах деятельности. Суть эстафеты – в поочередном преодолении участниками определенных этапов, препятствий игрового маршрута. По ходу эстафеты участники передают друг другу право прохождения маршрута («эстафетную палочку»). Может быть эстафета дел, увлечений, спортивная, сюрпризов и др.

**Ярмарка** – развернутое на определенной площадке развлечение (гуляние) детей и взрослых, предполагающее вовлечение всех участников в различные аттракционы. Алгоритм проведения: общий сбор, начало-зачин (от линейки до карнавала), свободное передвижение участников на ярмарочной площадке, выбор аттракционов и участие в них, финальный сбор. Может быть ярмарка поделок, талантов, русская, песенная и др.

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Пользуясь тем, что ты узнал на сегодняшней встрече и материалами, представленными выше, добавь три формы работы в вожатскую Азбуку для детей разного возраста: младшего, среднего и старшего.

Форма первая \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Форма вторая \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Форма третья \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

## ВСТРЕЧА ЧЕТВЕРТАЯ ИЛИ ВОЖАТСКАЯ ИГРОТЕКА



*«Но есть не меньшие чудеса: улыбка, веселье, прощение, и – вовремя сказанное, нужное слово. Владеть этим – значит владеть всем».*

*Александр Грин «Алые паруса»*

Сколько игр ты знаешь? Десять? Двадцать? Семьдесят? Прекрасно! А знаешь ли ты, с кем, когда и в какие игры лучше всего играть? Определить возрастные границы применения игры достаточно просто (а многие игры и вовсе не имеют ограничений по возрасту, в них могут играть и взрослые, и малыши). Для того чтобы легче было выбрать из множества игр ту, которая решит твою проблему на данный момент (займет ребят, познакомит, поможет выявить лидера, организовать активный отдых на перемене и т. д.), попробуй использовать нижеприведенную классификацию игр.

### КЛАССИФИКАЦИЯ ПО ВИДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАСТНИКОВ В ИГРЕ

*Художественные игры, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:*

- 1. Музыкальные:** «Песенный футбол», «Песенный аукцион», программа «Угадай мелодию»;
- 2. Актерские:** «Американский студент», «Спонтанный театр»;
- 3. Изобразительные:** «Дополни рисунок», «Рисунок с закрытыми глазами»;
- 4. Литературные** (лингвистические): «Буриме», «Рассказ на одну букву».

*Спортивные игры, направленные на физическое развитие:*

- 1. Игры на местности** (в т. ч. «лесные» игры): «Светофор», «Бой за знамя»;
- 2. Эстафеты:** «Бег в мешках», «Бег на трех ногах»;
- 3. Игры-упражнения**, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию: «День-ночь», «Кольцеброс».

*Познавательные игры, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:*

- 1. Викторины, конкурсы:** «Брейн-ринг», программа «Счастливым случай», игры «Контакт», «Города» и т. п.;
- 2. Загадки и головоломки;**
- 3. Ребусы, шарады и т. п.**

*Интеллектуальные (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:*

- 1. Память:** «Запомни символы», программа «Меморина»;
- 2. Внимание:** «Коленочки», «Муха»;
- 3. Наблюдательность:** «Опиши предмет», «Три перемены в одежде»;
- 4. Логическое мышление:** «Мой правый сосед», «Рэндзю»;
- 5. Воображение:** «Групповой рассказ», «Верю – не верю».

*Психологические игры, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:*

- 1. Осознание себя, самопознание:** «10 предметов, что меня характеризуют», «Я – ассоциация», «Красный стул»;
- 2. Доверие, взаимопонимание:** «Зеркало», «Поводырь»;
- 3. Умение слушать:** «Рассказчик», «Салонный разговор»;
- 4. Достижение согласия и разрешение конфликтов:** «Необитаемый остров», «Покупка».

*Организаторские игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:*

- 1. Знакомство с людьми и с местностью:** «Снежный ком», «Клубочек», «Разведай. Выполни. Сообщи», «Найти человека»;
- 2. Разбивка на группы:** «Молекула», «Выбери пару»;
- 3. Выявление лидера:** «Построения», «Фотография»;
- 4. Раскрепощение, сплочение группы:** «Путаница», «Американская змея», «Скульптор»;
- 5. Планирование:** «Мозговой штурм», «Три интересных встречи»;
- 6. Игры с залом:** «Гол – мимо», «Мы охотимся на льва», «Барыня».

*Трудовые игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:*

- 1. Экономические:** «Арбат», «Менеджер»;
- 2. Профессионально-имитационные:** «Почта», «Кукольный театр».





## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

**«Назови себя, назови меня».** Игроки делятся на две команды, которые располагаются друг напротив друга на небольшом расстоянии в шеренгах или линиях. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку второй команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку первой команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает его в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки первому игроку первой команды.

**«Прошепчи имя».** Все участники свободно передвигаются по площадке в течение 2-5 минут, стараясь подойти к большему числу участников и прошептать на ухо свое имя. Затем задание меняется. Теперь нужно подойти к большему числу участников и прошептать каждому на ухо его имя.

**«Ветер дует в сторону...»** Участники садятся в круг. Водящий говорит: «Ветер дует в сторону того, кто...» (умеет плавать, считает себя умным, любит читать, пишет стихи, умеет играть на гитаре, занимается спортом и другие характеристики). Те играющие, к которым относится высказывание ведущего, должны поменяться местами, а водящий старается занять освободившееся место. Кто не успел занять стул, тот становится водящим.

**«Интервью».** Участники разбиваются по парам (по принципу «с кем я меньше всего знаком») и в течение 5 минут рассказывают друг другу о себе. Затем пары поочередно занимают импровизированную сцену. Один из напарников садится на стул, второй становится за него. Тот, кто стоит за стулом, в течение минуты должен рассказать о своем напарнике всем остальным участникам. Сидящий не может комментировать или подсказывать. Затем напарники меняются.

**«Построение».** Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу по: цвету глаз (от самых светлых до самых темных); числам и месяцам рождения; первым буквам имен в алфавитном порядке; цвету волос; размеру обуви; знаку зодиака и т. д.

**«Дорога вопросов».** Вызывается любой участник. Определяется дистанция от старта до финиша. Задача участника – пройти дистанцию, а задача остальных – не дать ему это сделать, задавая вопросы о нем. Во время ответа участник должен стоять на месте и двигаться только тогда, когда никто не задает вопросов.

**«Формула личности».** Формула – термин точных наук. Участникам необходимо описать себя, свои принципы, свой характер в виде формулы. Можно придумать свои символы и их обозначения, а можно использовать

знакомые: =, +, -, (), \*, / и т. д. После выполнения каждый участник записывает формулу на флипчарте и презентует ее отряду.

**«Клубок».** Ведущий наматывает кончик клубка ниток себе на палец и кидает клубок ниток сидящему напротив участнику, называя свое имя и то, что он любит делать. Поймавший клубок также наматывает нитку на палец и перекидывает клубок другому участнику. Клубок должен вернуться к ведущему. Затем происходит обратный процесс. Последний участник возвращает предыдущему клубок, называя теперь его имя и любимое занятие. Таким образом, клубок сматывается обратно.

**«Записки».** Каждый участник делит лист бумаги на шесть частей и пишет свое имя шестью разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на шесть частей и аккуратно сворачивает все записки. Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить шесть любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все шесть своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто собрал все шесть частей первым.

**«Три факта».** Каждый участник, сидящий в кругу, сообщает о себе три факта, один из которых ложный. Задача остальных участников – догадаться, где правда, а где ложь. После того как все факты разгаданы, участники передают приветы по услышанным правдивым фактам (например: «я передаю привет Алеше, у которого два брата»).

**«Почему я? Почему не...».** Игра в кругу. Ведущий предлагает одному из ребят выйти в круг (голящий). Задача человека в кругу – произнести слова «я иду к (имя)» и подойти к этому человеку. Например: «Я иду к Маше». Маша в этот момент должна спросить: «Почему я?», и предложить «Почему не Петя?». Если Маша успевает произнести эти слова, человек в кругу направляется к Пете, если нет – то человек, который был в кругу подходит к Маше, кладет ей руку на плечо, и тогда Маша становится голящей. Задача человека в кругу – как можно быстрее дойти до человека. Задача остальных участников – быстро реагировать на свои имена.

**«Суета сует».** Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9–16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии): любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно тебе, как вожатому. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«**Арест сороконожки**». Кто быстрее сошьет свою команду веревкой и ложкой.

«**Бег в мешках**». Как обычно. Лучше делать на травяном поле.

«**Бег с чемоданом**». Привязать к ноге мешки с травой, воздушные шары и др. и бежать наперегонки.

«**Ведьмы на метле**». Несколько партнеров бегут на одной метле.

«**Воздухобол**». Волейбол с воздушным шариком.

«**Ехали медведи**». Бег верхом на короткой веревке.

«**Кенгуру**». Зажать мяч между коленками и скакать.

«**Лягушки**». Прыгать верхом на большом мяче с ручкой.

«**Арбузы на деревьях**». Встав в шеренгу, передают мяч – вначале между ногами, затем над головой, далее можно усложнить: один передает вниз, другой вверх.

«**Паук**». Две группы обвязываются веревками и бегут наперегонки.

«**Попади в мишень**». Пустить мяч через катящийся обруч.

«**Работай головой**». Пройти дистанцию, держа на голове книгу, в руках стакан и метлу, подгоняя ногой мяч.

«**Сиамские близнецы**». Двух участников привязывают спиной к спине, либо они сцепляются руками, согнутыми в локтях, и бегут или танцуют.

«**Скользкий арбуз**». Удержать мяч двумя палками, пробежав дистанцию в паре.

«**Сороконожка**». Все берутся рукой за канат, а другой рукой – за щиколотку и прыгают вперед целой командой, затем разворачиваются и двигаются таким же образом назад.

«**Эстафета**». Бег задом наперед, на четвереньках, тачкой, с двумя стаканами – переливая воду, с ложкой и яйцом, с кувырками, обнявшись вдвоем, на одной ноге, с чем-то на голове и т. д.

«**Осиные гнезда**». Пройти под подвешенными на разной высоте предметами (мячиками), не коснувшись их головой (приседая).

## **ЗАБАВНЫЕ ИГРЫ**

**«Глаза на пальцах».** Участнику завязывают глаза, подводят к столу с предметами и просят его разложить эти предметы согласно порядку, который задает ведущий. Например: «стоял повар, за ним портной, за ним музыкант...». Следовательно, ребенок сначала должен наощупь найти ложку, затем катушку ниток, свирель и т. д. Время выполнения задания: 1 минута.

**«Глаза-фотоаппарат».** Заметить, что изменил ведущий в расположении вещей на столе.

**«Через глазок».** Картина закрыта листом бумаги вдвое большего размера с небольшим глазком-вырезом, через который надо рассмотреть картину и ответить на вопросы (сколько здесь людей, в какой одежде и т. д.).

**«У червячка нет рук».** Надо съесть яблоко, висящее на нитке или лежащее в миске с водой.

**«Зубы в руки».** Нужно достать коробок, находящийся на полу, зубами, не слезая с табуретки и, не касаясь пола руками.

**«Имитатор».** Копируется поза ведущего.

**«Мягкая посадка».** Ребенок сидит на стуле с завязанными глазами. Его задача: вернуться на стул, сделав 4 шага вперед и совершив четырехкратный поворот направо.

**«Глаза на затылке».** Предметы расставляются на расстоянии от участника. Его задача: увидеть расставленные предметы, а затем обойти их спиной вперед.

**«Мудрецы и вода».** Держать за спиной в одной руке – палку, в другой – стакан воды и отвечать на вопрос, делая три шага. Замеряется, сколько воды осталось непролитой в стакане.

**«Узнай наощупь».** В темный мешок кладут предметы – надо определить их наощупь, не вытаскивая.

**«Несмеяна».** Рассмешить «Несмеяну», не прикасаясь к ней руками.

**«Отличная служба».** Показать одновременно жест «Во!» и отдать честь. Кто первый ошибется.

**«Отыщи друга».** Участники снимают один башмак и с завязанными глазами находят в куче обуви свою пару: кто быстрее.

**«Погаси свечу».** С завязанными глазами отойти на 2 шага и погасить за несколько выдохов.

**«Помеха сзади».** Надо поднять конфету, стоя вплотную у стены и не сгибая ног.

**«Портрет по телефону».** Первый видит картинку и шепотом описывает ее второму. Затем передают третьему, четвертому и т. д. Последний должен нарисовать по описанию.

**«Прыгающий художник».** Лист бумаги прикрепляют на стене так, чтобы он оказался на уровне головы ребенка. Его задача: нарисовать рисунок, много раз допрыгивая до листа.

**«Ловкий рисовальщик».** Нарисовать рисунок усложненным способом: ногой, связанными руками, двумя руками сразу, стоя спиной и глядя через зеркальце.

**«Сильный нос».** Передавать спичечный коробок носом. Толкать носом шарик или мячик по лабиринту.

**«Сборщики фруктов».** Перенести яблоки из одной корзины в другую, прижав их щеками, лбами, на ложке, на голове и т. д.

**«Скоростное переодевание».** Снять рубашку, вывернуть, надеть, снять, вывернуть, надеть. Побеждает тот, кто быстрее сделает так пять раз. Расшнуровать обувь, надеть на руки, кувырнуться и сделать все обратно.

**«Журавли».** Двое стоят на одной ноге и переливают воду из стакана в стакан. Кто первый прольет воду или опустит ногу – тот проиграл.

## **ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**«Шутки эха».** Изобразить звуками: вокзал, метро, школу, сафари, зоопарк, сельский двор.

**«Изобрази блюдо».**

**«Пantomимы на пословицы».**

**«Живые картины».** Изобразить известную картину.

**«Инсценировка стиха».** Например, «У Лукоморья».

**Постановка** одного и того же танца или песни на разный лад (как хор, цыгане, балет, опера и т. д.)

**«Немой разведчик».** Участник с помощью пантомимы изображает своей команде, что он увидел на картинке (прочитал в телеграмме). Команда постепенно угадывает. Правильно – он кивает, нет – отрицает.

**«Шепелявый разведчик».** Сообщает текст телеграммы, прибавляя после

каждого слога лишний слог (со-, те-) и т. д. Команда должна угадать, что сказано.

**«Китайский экскурсовод».** Надо описать, что изображено на картинке, избегая каких-то букв («л», «к» и т. п.). Команда-соперник задает вопросы, провоцируя на произнесение этих букв.

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

**«Счетная палата».** Раскладываются разные предметы вперемежку. За 15 секунд надо сосчитать, сколько на столе ложек, спичек и т. д. Руки при этом держат за спиной. Вариант: считают все предметы, но так: первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, первый нож и т. д.

**«Обратное ухо».** Ведущий читает текст с конца до начала, дети должны правильно уловить его смысл.

**«Глаза-фотоаппарат».** Команде показывают две картинки несколько раз по три секунды. На одну не надо обращать внимания, на другой надо запомнить все детали.

**«Досказалки».** Два игрока перебрасывают мяч. Один игрок произносит полслова, целое слово, другому игроку надо досказать вторую половину слова, синоним или сочетаемое слово.

**«Части речи».** Ведущий читает текст. Надо запомнить и сказать отдельно: имена существительные, затем глаголы, затем наречия и т. д. Побеждает тот, кто перечислил точнее всех.

## **ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ И НА ВОДЕ**

**«Глазомер».** Определить, сколько метров, шагов до объекта. Побеждает тот, кто назвал цифру, совпадающую с реальной или наиболее близкую к ней.

**«Два шпиона».** Внимательно рассмотреть местность, затем отвернуться и ответить на вопросы. Побеждает тот участник, чьи ответы детальнее.

**«Морские всадники»** (для крепких ребят). Играют две команды, например, «Бегемоты» и «Морские кони». Всадники сидят на плечах своих «коней», т. е. товарищей по команде, и стараются столкнуть противника в воду. Игра продолжается до сигнала «Стоп». Затем подсчитывается, кто сколько противников столкнул.

## **ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ ДЛЯ ДВУХ СОПЕРНИКОВ (ЯРМАРОЧНЫЕ)**

**«Бой индюков».** Соперники встают на правую ногу, левую держат сзади обеими руками. Голову задирают и толкаются грудью. Кто отпустит руку, упадет – проиграл. Автор предупреждает: игра небезопасна. Перед игрой у участников нужно забрать жевательную резинку, очки, развернуть кепки козырьком назад, велеть толкаться только грудью, а не головами, сомкнуть плечо к плечу, крикнуть «начали!».

**«Бойцовые лягушки».** Соперники садятся на корточки, соприкасаясь правыми боками, руки – в замок сзади. Кто упал на бок или расцепил руки, тот проиграл.

**«Барсуки в норах».** Соперники становятся внутрь обручей и перетягивают веревку. Кто первый вышел из обруча – проиграл.

**«Штангисты».** Соперники одного роста становятся спиной к спине, обхватывают палку над головой и тянут вперед. Проиграет тот, кто выпустит палку или оторвет ноги от земли.

**«Лилипутское двоеборье».** Метание спички и воздушного шара на дальность и меткость.

**«Четвероборье».** Четыре веревки связаны в центре, другие концы прикреплены к поясу соперников. По краям круга лежат призы. Кто перетянет остальных участников, и первый дотронется – тот и получит приз.

**«Спинная газета».** На спину участника приклеивается номер (или слово). Надо, прыгая на одной ноге в кругу, узнать номер (слово) противника, но не дать прочесть свой.

## **ИГРЫ С ЗАЛОМ («ОЖИДАЛКИ»)**

**«Слово главнее жеста».** Надо показывать рукой на части тела, предметы в актовом зале, на участников и произносить названия вразнобой. Зал должен повторять не жесты, а показывать на то, что названо. Например, ведущий произносит слово «стол» и при этом показывает на руку. Участники в зале должны указать на стол.

**«Уговор».** Ведущий протягивает руки, все должны скрестить руки; грозит пальцем – все кланяются; топает ногой – все топают ногами; чешет затылок – все показывают на нос и т. д. Кто ошибся – тот выбывает.

## ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

**«Я вижу в тебе».** Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга: внутренний и внешний). Первый этап игры – «Три пальца»: по команде ведущего участники показывают человеку, стоящему напротив, 1, 2 или 3 пальца (1 палец – просто посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца – пожали друг другу руки, 3 пальца – обнялись). В случае, если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие, соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 – просто пожали друг другу руки). Ведущий, после того как участники выполнили действия, дает команду «переход», и внешний круг смещается на одного человека вправо.

Второй этап игры называется **«Я хочу предложить тебе»**. «Я хочу предложить тебе» – коренная фраза этого этапа. По команде ведущего «внутренний – к внешнему, поехали», те, кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому, кто стоит напротив, что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде «стоп» все разговоры прекращаются, после следующей команды «внешний – к внутреннему, поехали» начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда «стоп» прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза, и подает команду «переход», по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженого и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа – «разговорить» ребят.

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй, заменяется только ключевая фраза. Третий этап – **«Я вижу в тебе»**. Четвертый этап – **«Мне не нравится в тебе»**. Пятый этап – **«Мне нравится в тебе»**.

**«Фиксация».** Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу, себе в пару, никому об этом не говоря. Ведущий объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к выбранному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Ведущий громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров коллектива, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

**«Встаньте в круг».** Игра проходит в несколько этапов, постепенно усложняясь. 1 этап: участники делятся на пары, садятся на пол напротив друг друга, взявшись за руки, колени должны быть согнуты, ноги – на ширине плеч. Задача каждой пары – встать одновременно. На следующих этапах участники объединяются в четверки, восьмерки и т. д. На последнем этапе участникам необходимо встать одновременно всем коллективом.



## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Для того чтобы сконструировать интеллектуальную игру, необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей, соблюдая нижеприведенный алгоритм.

1. Решить, что ты конструируешь – игру или игровую программу. Единственное различие между интеллектуальной игрой и интеллектуальной игровой программой в том, что в основу программы положено несколько разных игр или конкурсов.

*Пример интеллектуальной игры:* «Поле чудес», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?».

*Пример интеллектуальной игровой программы:* «Счастливым случаем», «Звездный час», «Угадай мелодию».

2. Заложить основу интеллектуальной игры (программы). По сути, каждая интеллектуальная игра – набор вопросов, требующих однозначных, верных ответов. Но простое задавание вопросов не похоже на игру, поэтому интеллектуальные игры в своей основе часто имеют правила известных игр (футбол, крестики-нолики, морской бой, ход конем и др.) или имитацию какого-либо действия («восхождение на гору», «взлом сейфа» и т. д.).

3. Определиться с тематикой твоей игры (программы). Она может быть выражена через название, внешнее оформление, костюмы игроков и ведущего, а также через пакет вопросов для данной игры.

4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета. Это можно делать по-разному.

*По сложности вопросов:*

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего;
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются по выбору игроков.
- По тематике (области знаний):
- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;
- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются по выбору игроков.

*По жребию.* Например, «Что? Где? Когда?». Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре. Это не способ «надувательства» игроков, а лишняя возможность дольше поддерживать интерес к игре, как зрителей, так и проигрывающей команды, что тоже очень важно. Автор не призывает вас подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и о

педагогической роли интеллектуальных игр, и об их зрелищной стороне.

В подавляющем числе случаев ведущий именно так и поступает – мы никогда не узнаем, насколько соответствует сложность музыкального вопроса в «Угадай мелодию» тем баллам, которые были выбраны участниками игры, или действительно ли в «Счастливом случае» задается вопрос, соответствующий цифре бочонка и т. п. Наиболее ярко подобные действия выражены у ведущего «Брейн-ринга». При просмотре этой передачи видно, как он каждый раз перебирает карточки с вопросами, прежде чем решить, какой из них задавать в данный момент.

Известно немного игр, в которых у ведущего нет возможности задавать вопросы в зависимости от своего желания (или от течения игры). Это, например, «Что? Где? Когда?».

5. Следующее условие, которое необходимо учесть, – будет ли твоя игра тематической, т. е. посвященной одной теме (учебному разделу, предмету) или нет.

Тематические игры (телепрограммы): «Поле чудес», «Умники и умницы», «Галопом по Европам», «Угадай мелодию» и др. В принципе, любая интеллектуальная игра может быть тематической, стоит тебе потрудиться над составлением вопросов одной тематики. Но у некоторых игр уже названия говорят об этом. Например, «Музыкальный тайник», «Угадай мелодию», «Стадион Гиннеса».

6. Теперь, когда тебе известна игра (или действие), которую ты положил в основу интеллектуальной игры, реши, как ты будешь начислять баллы за правильные ответы на вопросы и снимать их за неправильные (что необязательно).

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов (1 ответ – 1 балл), в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других правила начисления баллов остаются неизвестными для играющих.

Примеры замены баллов на что-либо другое отражены в таких телепрограммах, как «Зов джунглей» (кости и бананы), «Игра для шалунов и их родителей» (солнцезащитные очки), «Звездный час» и «Умники и умницы» (шаги к победе) и т. п.

Система начисления баллов может строиться по-разному.

1. Постоянная – за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики, начисляется одинаковое количество баллов. Например, «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

2. Ранжированная по сложности задаваемых вопросов – чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, «Морской бой».

3. Случайная – вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например, «Поле чудес», «Угадай мелодию» и др.

4. По соотношению заданных вопросов и правильных ответов. Например, «Пятью пять».

5. Дополнительная. Может существовать помимо основной системы начисления баллов еще и дополнительная. Например, денежный IQ в «Что? Где? Когда?», звезды в «Звездном часе», ордена Шелкового умника в «Умниках и умницах» и т. п.

Постарайся сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию игры (на музыкальной игре можно собирать ноты, на игре «Остров сокровищ» – клады или черные метки и т. п.) и обязательно была зрелищной.

И последнее – не всегда желательно, чтобы команда знала, до какого числа баллов идет игра, хотя обязательно надо объявить, что послужит ее окончанием.

Примером может послужить разработка системы начисления баллов для игры «Эврика». Для показа начисления баллов авторы взяли круглый аквариум, наполовину заполнили его водой и за каждый правильный ответ бросали в него от 1 до 3 одинаковых предметов (яблок, банок с «Пепси-колой» и т. п.). Игра заканчивалась в тот момент, когда у одной из команд вода станет выплескиваться через край аквариума. Ведущему было известно, что это произойдет после погружения в воду 15 предметов (т. е. игра идет до 15 баллов), а команды этого не знали. Такой вариант оценки более эмоционален, а поэтому более выигрышен.

6. Твоя игра практически готова. Теперь определи, что будет являться ее окончанием, и как ты определишь победителя.

7. Для поддержания интереса к игре со стороны игроков и зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, планируют ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если «игра идет в одни ворота», т. е. одна команда, бесспорно, выигрывает у другой.

В большинстве интеллектуальных игр случайности заложены еще в правилах той игры, которую взяли за основу. Например, рулетка в «Поле чудес» («банкрот», «переход хода» и т. п.), стрельба в «Морском бое» (можно промахнуться, нарваться на мину и т. д.). В некоторых играх случайности закладываются организаторами. Это дорожки в «Умниках и умницах», бочонки в «Счастливом случае», определение цены вопроса в «Угадай мелодию» и т. п.

И последнее – тебе необходимо решить несколько организационных вопросов: как будет переходить ход от одной команды к другой, будут ли разрешены замены в командах во время игры, будут ли штрафовать команды (игроков), давшие неправильный ответ, болельщиков за подсказки и пр.

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Предложи свой вариант проведения игр для детей разного возраста.

**Младший возраст** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Средний возраст** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Старший возраст** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ВСТРЕЧА ПЯТАЯ ИЛИ ВОЖАТСКИЙ КАЛЕНДАРЬ



*«Если в мире все бессмысленно, — сказала Алиса, — что мешает выдумать какой-нибудь смысл?!»*

*Льюис Кэрролл «Алиса в стране чудес»*

Время для чуда есть всегда. Каждый новый день несет в себе много увлекательного, завораживающего, непознанного. Для того чтобы подарить ребенку праздник, вожатый всегда может найти идею, ведь поводы для радости встречаются практически на каждом шагу. Советуем всем вожатым создать календарь. В таком календаре есть как официальные праздники, так и фантазийные. Выбирай вместе с детьми, какие дни вам хотелось бы прожить вместе. Обязательно расскажи ребятам про идею дня и попробуй совместно с детьми творчески реализовать ее — это поможет тебе организовать тематический день в твоём отряде и сделать его ярким и содержательным.

Поводы для праздников ты можешь посмотреть на специальных информационных ресурсах: [www.calend.ru](http://www.calend.ru), [www.kalen-dar.ru](http://www.kalen-dar.ru)

В качестве примера работы с календарем предлагается три дня из каждого летнего месяца, а также практические подсказки, как эти даты можно использовать в работе с детьми.

### **Если твоя смена проходит в июне...**

**1 июня** – День отправки по реке бутылки с хорошими мыслями

**Идея:** хорошие мысли нужно обязательно записывать на салфетке, сворачивать рулончиком и отправлять в подходящей бутылке. Хорошие мысли, доверенные реке, приплывут прямо к цели!

**Практическое применение:** смастерите «бутылку желаний» в начале смены, а в конце откройте ее на тематическом огоньке.

**2 июня** – День поисков кладов и секретов

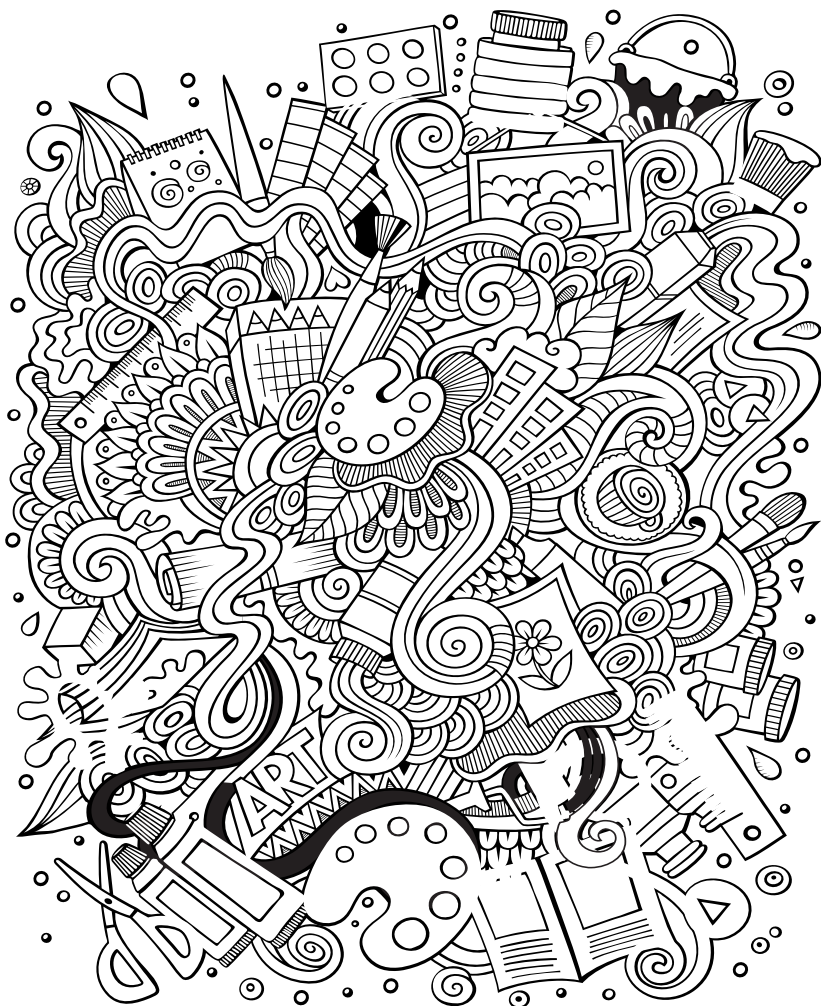
**Идея:** искать клад можно и во дворе под бутылочным стеклом, и в лесу у цветущего папоротника, и в джунглях Амазонки, и под диваном в дальнем углу. В кладовке, в цветочном горшке, в конце длинной дороги, на чердаке, в незнакомом городе, среди книг или среди людей. Неважно, главное — помнить, что какой-нибудь клад всегда есть где-то поблизости. Осталось только хорошенько поискать.

**Практическое применение:** пригласи детей на таинственный остров сокровищ. Заранее составь фантастическую кругосветку, цель которой, конечно же, — поиск волшебного клада! Кладом может служить все что угодно: от «пропавшего» полдника до новых игрушек.

**9 июня** – Международный день друзей

**Идея:** еще Аристотель говорил: «Друг – это одна душа, живущая в двух телах». Все народы во все времена почитали дружбу величайшей социальной и нравственной ценностью.

**Практическое применение:** «если друг не смеется, ты включи ему солнце, ты включи ему звезды – это просто!». В зависимости от возраста предложи детям написать письма своим друзьям, нарисовать памятные карикатуры, сделать открытки или любым другим способом порадовать своих друзей. В течение дня проведи игру «Тайный друг».



## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Предложи свой вариант тематического дня для детей разного возраста, выбрав его из календаря.

День \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

День \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

День \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ВСТРЕЧА ШЕСТАЯ ИЛИ ВОЖАТСКИЙ КОНСТРУКТОР ИДЕЙ



*«Когда знаешь, что делаешь, всегда получается».*

*Ричард Бах*

*«Чайка по имени Джонатан Ливингстон»*

Существует весьма полезная для всех вожатых детская книга, она называется «Грамматика фантазии». Ее автор, итальянский писатель Джанни Родари, рассказывает о том, как научиться фантазировать «по правилам», описывает несколько правил, дающих возможность придумывать все что угодно – от сказок до новых проектов. При помощи этих инструкций любой вожатый может конструировать авторские методики работы с детьми. Научив детей этим правилам, можно создать отрядную коллекцию гениальных идей, а также научить этому других ребят. Познакомьтесь с правилами конструирования новых игр.

**Правило 1 «Салат».** Создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих). Попробуем «состряпать» салат из ... игр. Возьмем обычные «Кошки-мышки» и «Белого медведя» (или «Сеть»), отберем часть правил из каждой игры, хорошенько перемешаем ... и получим новую игру:

**«Кошки-мышки-2».** Играют не менее 15 человек. Все становятся в круг. «Кошка» и «мышка» – пары игроков, которые держатся за руки и не должны их расцеплять в течение игры. Кошка догоняет мышку. Когда кошка осалит одну из мышек, осаленная мышка присоединяется к кошке, а вторая выбирает себе пару из круга. Если пара мышек разрывается, то разъединившаяся пара возвращается в круг и выбирает себе замену. Если разрывается пара кошек, то меньшая часть становится в круг, а большая остается и продолжает охоту. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все мыши.

Или присоединим к игре «Кошки-мышки» игру «Зяец без домика» и получим еще одну новую игру.

**«Кошки-мышки-3».** Играют 10 человек и более. Выбирают «кошку» и «мышку». Играющие становятся в круг. Задача кошки – поймать мышку. Как в игре с обычными правилами, кошка и мышка могут бегать внутри круга и за его пределами. Находясь в кругу, мышка может встать впереди одного из играющих, и тогда тот становится мышкой.

**Правило 2 «Игра наоборот».** Как это? Очень просто. «Перевернув» игру «Крокодильчики», попросить играющих:



1. Объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов;
2. Показывать слово всей команде, а не одному человеку.

**Игра в шашки в «поддавки»** – тоже результат «перевертывания» игры. Исходная игра – «Вышибалы». Новая игра: играют «каждый за себя». Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу тех, кто выбивает.

**Правило 3 «Пятый элемент».** Введение в игру добавочного правила, нового элемента. Таким элементом может быть введенная роль, какое-либо новое место – словом, все что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра «Снежный ком с ассоциацией», когда, представляясь, играющий называет помимо имени еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

**Правило 4 «Бином фантазии».** Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Положим бином фантазии в основу названия игры. Какие возникают у тебя ассоциации, когда ты слышишь выражение типа «агрессивная вешалка» или «барабанный бег»? Какие правила могут быть у игры с таким нелепым, на первый взгляд, названием? Надо заметить, что чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у тебя будет шансов придумать новую увлекательную игру.

Чтобы придумать такое название, выбери любую букву и напиши по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуй составить интересные словосочетания из придуманных слов, выбери 2-3 самых ярких и пофантазируй, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры (придумай нелепые пары: теннисная ракетка и ласты, шарик и простыня), и действующие лица – их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек. Поэкспериментируй!

**Правило 5 «Модернизация игр».** У любого вожатого есть набор игр, в которые он играл не один раз, да и дети знают их уже наизусть. Данное правило дает возможность вдохнуть вторую жизнь в уже известные игры, модернизировать их, оосвременить, дать шанс каждому ребенку стать самому автором такой игры.

<b>СПОСОБЫ МОДЕРНИЗАЦИИ ИГР</b>	<b>ПРИМЕРЫ МОДЕРНИЗАЦИИ</b>
Использование известных игр для того, чтобы их модернизировать	Игра «Тетрис». Основная идея игры: фигурки падают, складываются в заполненные ряды, ряды исчезают.
Замещение предмета в известной игре (например, теннисный шарик – на воздушный)	В игре «Тетрис» замещаем игровые фигуры на «живые фигуры». Игроки делятся на две команды по 10 человек. На полу (земле, асфальте) чертится прямоугольник – шириной 10 клеток, высотой 20 клеток. Команды по очереди выполняют роль «живых фигур». Для этого у каждого игрока команды, которая выполняет данную роль, в руках разноцветная фигурка различной формы. Фигуры можно сделать из картона, поролон, пенопласта и т. п. Размеры фигуры должны соответствовать размерам квадратов прямоугольника.
Добавлять либо убирать предмет (например, набивать два шарика ракеткой вместо одного)	Добавим в игру «Тетрис» возможность заменять фигуры в любой момент. Игроки, которые собирают тетрис, могут изменять ход движения игрока (направо, налево). Игрок с фигурой продолжает движение до того пока он не наткнулся на другую фигуру либо достиг дна прямоугольника. Свою фигуру он оставляет на поле. Игрок возвращается на верхний ряд и берет новую фигуру. Затем игроки называют имя следующего игрока и т. д. Игра продолжается.
Необычное использование предмета (например, использовать ракетку как средство передвижения)	Добавить в игру «Тетрис» музыку, темп и ритм которой будут влиять на скорость передвижения фигур. Игроки с фигурами стоят спиной к команде противников на черте каждого квадрата верхнего ряда. Игроки команды, которая собирает тетрис, по очереди называют имя одного игрока команды противника. Игрок, чье имя было названо, поворачивается и начинает движение по клеткам вниз. Скорость его движения зависит от темпа музыки. Музыка в течение игры меняется несколько раз.
Изменение свойств или характеристик предмета (например, увеличение длины ручки теннисной ракетки)	Ограничить движение фигур в игре «Тетрис». Если при этом заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток фигурами одинакового цвета, его убирают, и все, что выше его, опускается на 1 клетку. Игра заканчивается, когда новая фигура не может начать движение или поместиться в прямоугольнике. Выигрывает та команда, которая наберет больше баллов (за каждый удаленный ряд).
Добавлять или убирать ограничения (например, ограничить кругом место игры)	Ограничить место проведения игры «Тетрис» необычным способом: размерами отрядного места, дорожкой к корпусу. А еще можно поменять его форму, сделать не традиционно прямоугольной, а круглой или треугольной и заполнять его фигурками, сделанными из воздушных шаров определенного цвета.

**Правило 6 «Необычное в обычном».** В оздоровительном лагере дети остаются детьми: им хочется поиграть. Не только в пионербол, догонялки и другие подвижные игры, но и с куклами, с песком, у некоторых появляется желание что-нибудь помастерить. Подвижных игр известно множество. Предлагаем тебе варианты спокойных игр и забав, которые не требуют большой двигательной активности и могут быть осуществлены с помощью простейших средств.

**«Водяная стена».** Из шлангов и емкостей сооружается хитрый лабиринт, по которому вода стекает через препятствия.

**«Музыкальная стена».** На стенд крепятся различные «шумелки», погремушки – то, что может издавать интересные (но не отвратительные!) звуки. Колокольчики, банки, деревяшки, глиняные свистульки, самодельный ксилофон. «А вы ноктюрн сыграть могли бы на флейте водосточных труб?». Дети – могут.

**«Стена-выставка».** Фигурки, забавные поделки прикрепляются на стену, подвешиваются на веревочках (а не выставляются на столы).

**«Стена-коллаж».** Здесь всякий может аккуратно сделать маленькую картинку, рассказик, комикс о прошедшем дне, нарисовать и вырезать фигурку животного и т. д. и подклеить свое произведение на свободное место. Это проще, быстрее и забавнее, чем традиционная выставка рисунков или отрядных уголков. И красивее, чем стена, беспорядочно разрисованная и исписанная.

**«Водяные бомбочки».** В маленькие воздушные шарики наливается вода. В жаркий день можно кидаться, ловить.

**«Водяная пината».** Кто быстрее попадет с завязанными глазами по шарiku с водой? Такие игры хороши в жаркий день, если есть во что переодеться.

**«Деревянный городок».** Из ошкуренных деревяшек, спилов, пенечков, коряг можно создать город, замок, полосу препятствий для игрушек и многое другое. Главное – пеньками не кидаться.

С использованием этих приемов можно придумывать развлекательные мероприятия бесконечно. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры. Представляешь, сколько это будет?

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Составление плана-сетки работы твоего отряда подошло к завершению. Пользуясь вожатским конструктором, добавь интересные и незабываемые дни в этот план. Предложи твой вариант идеи, придумки для каждого из шести правил Джанни Родари.

**Правило 1** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Правило 2** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Правило 3** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Правило 4** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Правило 5** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Правило 6** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ВСТРЕЧА СЕДЬМАЯ ИЛИ ВОЖАТСКИЕ ДЕЛА



*«Однажды давным-давно...  
Так они начинаются, старые сказки, которые  
я читала в детстве. И правильно начинаются,  
потому что сразу понимаешь, что сейчас  
тебя перенесут в другой мир».*

*Чарльз де Линт,  
«Волчья тень»*

### ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ В ОТРЯДЕ

Тематическим днем называется такой день, в который с утра и до вечера проводятся мероприятия, связанные единой целью, логикой и деятельностью, интересующей всех участников. От выбора темы дня во многом зависит успех всего мероприятия. Для простоты можно взять список праздников и памятных дат и выбрать из него наиболее интересные, празднованию которых и будет посвящен весь день (по календарю они могут проходить не обязательно летом).

Когда тема выбрана, коллективно выберите максимум ассоциаций, связанных с ней. Выделите из этого списка наиболее яркие ассоциации – они помогут вам в придумывании антуража, костюмов и создании атмосферы праздника. При проработке дня не следует забывать и об оформлении отряда или отдельных его участков (сцены, линейки и т. д.), а также стоит продумать альтернативные варианты сценариев для плохой и хорошей погоды.

Тематический день лучше разбить на несколько частей и для каждой выбрать типовой сценарий игры. Например, игра по станциям, викторина, спортивное состязание, сценическая постановка и т. д.

#### Тематический день состоит из несколько этапов:

- введение в тематику (с момента пробуждения детей);
- образовательная часть;
- продуктивная деятельность;
- массовое праздничное событие;
- рефлексия.



## ЭТАПЫ ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ

ЭТАП ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ	ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ
<b>ВВЕДЕНИЕ В ТЕМАТИКУ ДНЯ</b>	Вожатые могут переодеться в волшебников и по-особенному разбудить детей. Каждого ребенка под подушкой ждет магическое письмо – приглашение в школу чародейства и волшебства «Хогвартс». После завтрака, на совете отряда разбей ребят по факультетам (можно придумать свои названия) с помощью «распределяющей шляпы».
<b>ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ</b>	Организуй кругосветку по дисциплинам: – «зельеварение» (мастер-класс по приготовлению вкусного киселя или др.); – трансфигурация (игра «Крокодил»); – прорицание (гадание на кофейной гуще); – «В гостях у Дамблдора» (мастер-класс по изготовлению волшебных свитков с пожеланиями). На каждой станции ребят ждет соответствующий мастер.
<b>ПРОДУКТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ</b>	Ребята придумывают и изготавливают эмблему факультета, девиз и индивидуальные волшебные палочки.
<b>МАССОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ</b>	Турнир по игре «Квиддич» между факультетами (футбол, соединенный с волейболом на метлах). Награждение.
<b>РЕФЛЕКСИЯ ДНЯ</b>	Тематический огонек. Нужно продолжить фразу: «Если бы у меня была волшебная палочка, то...». Символ: волшебная палочка. Ритуал: посвящение в школу чародейства и волшебства «Хогвартс».

## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Предложи свой вариант проведения тематического дня, описав его в таблице.

<b>ЭТАП ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ</b>	<b>ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ</b>
<b>ВВЕДЕНИЕ В ТЕМАТИКУ ДНЯ</b>	
<b>ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ</b>	
<b>ПРОДУКТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ</b>	
<b>МАССОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ</b>	
<b>РЕФЛЕКСИЯ ДНЯ</b>	





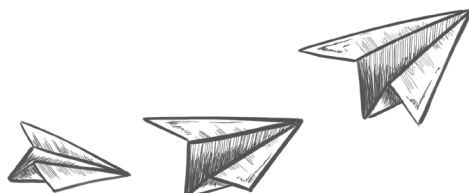
## КРУГОСВЕТКА

Кругосветка – это прохождение четко фиксированного маршрута с заранее определенными станциями.

### АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ КРУГОСВЕТКИ

ЭТАПЫ КРУГОСВЕТКИ	СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА	ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: «КРУГОСВЕТКА ПО СКАЗКАМ»
СЮЖЕТ	Всегда фиксированное начало, промежуточные станции и завершение	Стартует на отрядном месте, сигнал – встреча со Сказочником, который управляет всех в Тридевятое царство, предварительно вручив командам карты с четко обозначенными сказочными станциями и героями.
ВИДЫ	Нет четкого деления на виды, может носить любой характер в зависимости от задач, поставленных перед игроками	Смешанная кругосветка с разными видами заданий и разными сказками.
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ	Карта с подробным маршрутом (маршрутный лист)	Сказочная карта с обозначенными местами на территории лагеря и порядком их прохождения.
МОТИВАЦИЯ	Жетоны за пройденный этап или фрагменты картинки	На каждой станции команде по выполнению задания выдают букву и слово (для каждой команды свое соответствие).
ПЕРСОНАЖИ	Ведущие станций	Сказочные герои в соответствии с тематикой станции.

<p><b>ЗАДАНИЯ</b></p>	<p>Подвижные, интеллектуальные игры, задания на взаимодействие, на везучесть</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Составить сказку из разрезанных кусочков (пазл). («Петушок – золотой гребешок»).</li> <li>2. Расположить разрезанную на отрывки сказку по порядку. («Теремок»).</li> <li>3. Вставить в текст сказки пропущенные слова. («Сказка о золотом петушке»).</li> <li>4. Расшифровать текст сказки. («Сестрица Аленушка»).</li> <li>5. Команда разбивается на части, которые должны изобразить жестами или сценкой доставшийся ей отрывок сказки. («Сказка о попе и его работнике Балде»).</li> <li>6. Нарисовать комикс по предложенной сказке. («Золушка»).</li> <li>7. Закончить предложенную сказку. («Привередница»).</li> <li>8. Рассказать сказку задом наперед, каждый участник команды – по одному предложению. («Колобок»).</li> <li>9. Викторина по сказке. («Сказка о царе Салтане»).</li> <li>10. Рассказать сказку «цепочкой», каждый участник команды – по одному предложению. («Курочка Ряба»).</li> <li>11. Экспромт-инсценировка. («Маша и медведь»).</li> </ol>
<p><b>РЕЗУЛЬТАТ</b></p>	<p>Прохождение всех этапов</p>	<p>Пройдя все станции, и вернувшись на первую или в определенное место, команда должна собрать по буквам свое ключевое слово, по словам-подсказкам угадать сказку и рассказать ее.</p>



## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Предложи свой вариант проведения кругосветки, заполнив таблицу.

<b>ЭТАПЫ КРУГОСВЕТКИ</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА</b>	<b>ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: «КРУГОСВЕТКА ПО СКАЗКАМ»</b>
<b>СЮЖЕТ</b>		
<b>ВИДЫ</b>		
<b>МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ</b>		
<b>МОТИВАЦИЯ</b>		
<b>ПЕРСОНАЖИ</b>		
<b>ЗАДАНИЯ</b>		
<b>РЕЗУЛЬТАТ</b>		

## ОГОНЕК

Вечерний огонек – это почти семейное, домашнее дело. На огоньке должно быть тепло, уютно и душевно – отряд общается. На огоньке идут самые важные разговоры о семейных делах, трудностях, конфликтах. Здесь мечтают, спорят, поют любимые песни. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В кругу каждый видит глаза и лица своих товарищей. У круга нет начала и нет конца – одна непрерывная цепь, по которой проходят токи духовного напряжения, общей мысли, чувства, тепла. Такую атмосферу прежде всего должен создавать вожатый.

Огонек – вечерняя форма работы. Анализ дня. Рефлексия. Самое сокровенное, дорогое, близкое сердцу высказывается здесь. Огоньки могут быть обычными (анализ дня), тематическими («22 июня», «Дружба», «Любовь», «Я и мой отряд», и т.д.), конфликтными, когда всему отряду необходимо поговорить по душам, чтобы разрешить какую-либо ситуацию.

Для тематического огонька тема может любой. Здесь все в твоей власти.

### План огонька:

1. Тема, название.
2. Возраст: для какого отряда твой огонек?
3. Инвентарь: что, кроме свечи, тебе понадобится?
4. Ход огонька: что будешь говорить ты и что предложишь детям?
5. Предполагаемый результат (если он возможен).



### Правила проведения огонька:

1. Говорит один, остальные слушают, обдумывают;
2. Говорит только тот, у кого в руках талисман огонька (чаще всего это какая-либо игрушка, но для тематических огоньков талисман может меняться);
3. Свеча гаснет – огонек заканчивается. На все воля свечи. Существует поверье о том, что если пламя свечи горит ровно, то в отряде благоприятная обстановка, но если пламя постоянно колышется, то проблемы есть и их стоит обязательно решить. А может, это просто сквозняк и у вас все хорошо?
4. Если кто-то хочет выразить свое одобрение говорящему, можно потереть ладошки друг о друга, или постучать пальчиками по полу;
5. Все, что говорится на огоньке, больше нигде и никем не обсуждается.

Безусловно, ты сам можешь придумать еще миллион правил, чтобы тебе было удобно.

Познакомься с возможными формами огоньков.

**Пакет откровений.** Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами.

**Музей любимых вещей.** Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующем хозяина (сопровождается демонстрацией выбранной вещи).

**Памятный день.** Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек-тест. Ведущий получает представление об уровне ценностей ребенка, его запросах. Сам огонек проходит ярко, эмоционально.

**Письмо другу.** Участники огонька устно «пишут» письмо другу, родным (принцип дневника). Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

**С неба звездочка упала.** Детям говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание, и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что **сбылось, а что – нет.**

**Загони джин в бутылку.** Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью «Джин», которую открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что – нет.

**Разговор в темноте («я не понимаю»).** Полная темнота, дети в расслабленном состоянии. Эффект разгрузки отрицательных эмоций, выход детей на самостоятельное решение проблем, возникающих в отряде.

**Кругмолчания.** Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается спиной к центру. Остальным говорить строго запрещено, т. е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу. Тема должна затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного напряжения, нейтрализацию конфликта.

**Разговор с попучиком (итоговый).** Ситуация: закончилась смена, нужно

рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных.

*Советы по проведению успешного огонька:*

- стоит создавать вечернюю атмосферу и более уютную обстановку;
- не стоит делать из огонька дебаты, ибо на огоньке общественное мнение выступает в качестве совета, а не повода для спора;
- на огоньке следует обсуждать не результат, а именно процесс: ведь нас интересует то, как можно достичь чего-то, верно?
- тематику огонька стоит огласить сразу, четко и понятно;
- вожатому для себя необходимо выделить тех ребят, которые больше всего активны и с интересом идут на контакт и беседу.

Соблюдая эти и другие условия, можно достичь понимания в коллективе и результативных бесед, которые приведут отряд к победе в мероприятиях и хорошему настроению.



## ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Предложи свой вариант проведения тематического огонька, если ты являешься вожатым: младшего отряда, среднего отряда, старшего отряда.

**Огонек для младшего отряда** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Огонек для среднего отряда** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Огонек для старшего отряда** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

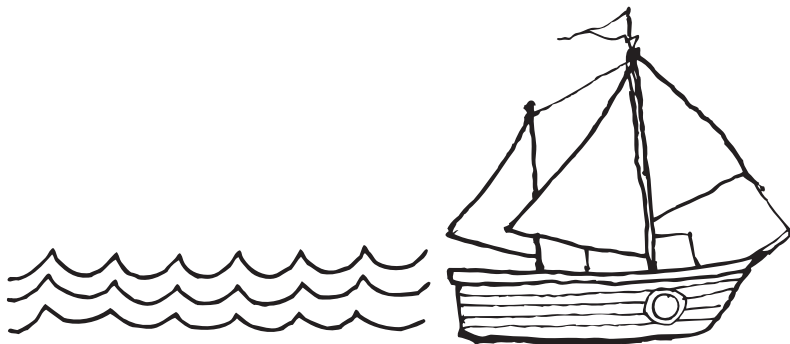
## ВСТРЕЧА ВОСЬМАЯ ИЛИ К ЛЕТУ ГОТОВЫ...

# 8

Вот, пожалуй, и все советы, которые можно дать перед началом вожатского лета. Это наша последняя встреча на проекте профессионального самоопределения «Я – вожатый». Осталось сдать выпускной экзамен, получить сертификат. Желаем тебе удачи в этом.

А завершить наш проект хотелось бы одной известной притчей. Высоко, высоко в горах жил один старец. Люди издалека приходили к нему за мудрым советом. Один завистливый молодой человек решил доказать всем, что старец на самом деле не так мудр, как говорит о нем народ. Он пошел в горы к мудрецу. По дороге поймал бабочку и зажал ее в ладони. «Спрошу-ка я у старика: живая у меня бабочка или мертвая? Если он ответит, что мертвая – я раскрою ладонь и она полетит. А если старик ответит, что бабочка живая – сожму кулак посильнее, и она умрет. Так и перехитрю его». Пришел к старцу и спрашивает: «Живая бабочка или мертвая?». На что мудрец ему ответил: «Все в твоих руках».

Так оно и есть, ведь на самом деле все в ваших руках, вожатые!





## **ЗАДАНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Завершив лето, получив собственный опыт работы в качестве вожатого детского оздоровительного лагеря, напиши свои 10 ожиданий, мечтаний и целей, которые ты хочешь реализовать в будущем.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ЯНВАРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## ФЕВРАЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

## МАРТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

## АПРЕЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

## МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

## ИЮНЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

## ИЮЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

## АВГУСТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

## СЕНТЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

## ОКТАБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## НОЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

## ДЕКАБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

# 2018

Отпечатано в МКУ ГКЦ «СОЛО»  
630110, г. Новосибирск,  
ул. Богдана Хмельницкого, 51  
тел.: (383) 399-11-49, info@centrsolo.ru  
www.centrsolo.ru