

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Е.В. Богданова

ВОЖАТСКОЕ ЛЕТО: день за днем

Утверждено в качестве учебно-методического пособия для студентов
направлений подготовки:

44.03.02 психолого-педагогическое образование, профиль психология и социальная педагогика;

44.03.02 психолого-педагогическое образование, профиль психология и социальная педагогика, квалификация прикладной бакалавр;

44.03.01 педагогическое образование, профиль правовое образование;

44.03.01 педагогическое образование, профиль культурологическое образование;

44.03.01 педагогическое образование, профиль история;

44.03.05 педагогическое образование, профиль обществознание, мировая художественная культура.

НОВОСИБИРСК

2014

УДК 374 + 378 + 37.0
ББК 74.22 (2) 038 + 74.584.3 + 74.000.58
Б 734

*Подготовлено и издано в рамках реализации Программы стратегического развития
ФГБОУ ВПО «НГПУ» на 2012-2016 гг.*

Рецензенты:

О. Л. Устинова, директор ООО Центр анимационной педагогики «Зеленая улица»
(г. Новосибирск)

Кафедра педагогики и психологии ИИГСО ФГБОУ ВПО «НГПУ»

Б 734

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

ISBN

В пособие представлены содержание, формы и способы организации жизнедеятельности временного детского коллектива в детском оздоровительном лагере. Пособие включает в себя материалы, необходимые для организации смены в детском оздоровительном лагере в качестве отрядного вожатого. Учебно-методическое пособие включает в себя методические рекомендации для студентов, впервые проходящих практику в детском оздоровительном лагере в качестве вожатого.

Пособие адресовано студентам ФГБОУ ВПО «НГПУ» очной и заочной форм обучения по направлениям подготовки Психолого-педагогическое образование, профиль психология и социальная педагогика и Педагогическое образование, профили: правовое образование, история, культурологическое образование.

УДК 374 + 378 + 37.0
ББК 74.22 (2) 038 + 74.584.3 + 74.000.58

ISBN

© Богданова Е. В., 2014
© ФГБОУ ВПО «НГПУ», 2014

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вместо предисловия</i>	4
<i>Методические рекомендации для студентов, ставших вожатыми</i>	6
<i>Раздел 1. Путеводитель по смене в детском оздоровительном лагере</i>	11
Организационный период смены.....	11
Основной период смены.....	30
Итоговый период смены.....	40
<i>Раздел 2. Психолого – педагогические подсказки</i>	43
Подсказки про смену.....	43
Подсказки про день.....	49
Подсказки про детей.....	53
Подсказки про планирование.....	68
Подсказки про участие детей в жизни отряда.....	70
Подсказки про диагностику.....	73
<i>Раздел 3. Мы учим их словами и делами</i>	77
Вожатская азбука.....	77
Вожатская игротека.....	95
Вожатский календарь.....	106
Вожатский конструктор идей.....	111
Вожатские дела.....	121
<i>P.S. Вместо послесловия</i>	131
<i>Учебно-методическое обеспечение деятельности вожатого</i>	141
<i>Приложения</i>	144
Хартия отряда	
Законы отряда	
Сценарий проведения Ярмарки	
Интеллектуальная отрядная игра «Балда»	
Отрядное дело «Пойми меня»	
Диагностические методики в лагере	
План работы на день	

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

*... Утро было тихое, город, окутанный тьмой, мирно нежился 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.*

Р. Брэдбери

Есть в лете какая-то удивительная закономерность... первый день лета как-то 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 такое лето стоит попробовать прожить каждому. Спросите, почему?

потому что – это другая жизнь, наполненная иным смыслом: ежедневное, ежечасное созидание и творчество: яркие шоу, тончайшие 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, дающий сказочные тени сквозь листву деревьев у корпуса; кваканье лягушек где-то на отрядном месте; запах свежих булочек где-то ближе к концу тихого часа; шум дождя, барабанящего по крыше... да много еще чего такого своего... родного...

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

Наверное, каждый из Вас найдет еще десять своих поводов влюбиться в лето... влюбиться раз и навсегда...и стать ВОЖАТЫМ!

Это пособие адресовано тем, кому еще только предстоит открыть свои поводы влюбиться в лето, тем; кто еще без «пяти минут» вожатый; тем, кто только готовится впервые поехать вожатым в детский оздоровительный лагерь – это пособие адресовано студентам второго курса, тем, кому впервые предстоит пройти летнюю педагогическую практику.

Это пособие не совсем обычное, потому что его цель: помочь начинающим вожатым найти свою тропинку к детским сердцам, посмотреть на некоторые ситуации другими глазами и скорректировать их; почувствовать в полной мере ответственность не только за себя, но и за детей своего отряда в целом и за каждого ребенка в отдельности; убедиться в верности сделанного профессионального выбора ... и в конечном итоге... подарить себе ещё не одно вожатское лето.

Невозможно прописать все возникающие в детском лагере ситуации, дать готовые рецепты решений. Поэтому автор, занимающийся по роду своей профессиональной деятельности подготовкой вожатых, работающий экспертом в сфере каникулярного отдыха и имеющий личный опыт работы в детском оздоровительном лагере, предпринял попытку обобщить и дополнить имеющиеся по данной теме материалы и предложить свои советы начинающим вожатым.

Отдельную признательность за идеи и «фишки», представленные в этом пособии хотелось бы высказать моим друзьям и коллегам: ЦАП «Зеленая улица», МКУ ГКЦ «СОЛО», ГМДОД «СТРИЖ» (www.всеканикулы.рф), педагогическому отряду «ДОМ».

Пособие своим содержанием приглашает к размышлению, поиску собственных творческих решений возникающих проблем, и верю, будет иметь продолжение уже с вашими находками и идеями, уважаемые вожатые!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ, СТАВШИХ ВОЖАТЫМИ

*«— Ничего не поделаешь, — возразил Кот.
— Все мы здесь не в своем уме — и ты, и я!
— Откуда вы знаете, что я не в своем уме? — спросила Алиса.
— Конечно, не в своем, — ответил Кот. — Иначе как бы ты здесь оказалась?»*

*Льюис Кэрролл
«Алиса в стране чудес»*

К.Д. Ушинский отмечал: «Искусство воспитания имеет ту особенность, что почти всем оно кажется делом знакомым и понятным, и иным даже легким. Тем понятней и легче кажется оно, чем менее человек с ним знаком теоретически или практически»¹.

Дорогие вожатые! Данное методическое пособие – это своеобразный рецептурный сборник вожатской «кухни», в котором разобраны основные элементы повседневной вожатской деятельности. Хочется надеяться, что это пособие освободит вас хотя бы от некоторых трудностей, с которыми вы можете столкнуться, если не будете знать, КАК действовать.

Курс обучения закончен, сессия успешно сдана, наверное, закончена даже Школа подготовки вожатых, освоены учебные дисциплины по психологии и педагогике, даже пройдены инструктивные сборы, и кажется, почти готовы начинать. Собственно пособие и рассчитано на это почти. Ведь с собой в лагерь не повезешь тетрадки и конспекты, да и учебники не всегда могут оказаться под рукой, поэтому предлагаемое пособие ориентировано на тех, кто едет в лагерь и хотел бы иметь под рукой все самое основное. Хотелось бы, что бы предлагаемое пособие стало настольной или карманной книгой для тех студентов, которые работают вожатыми впервые.

Пособие включает в себя три тематических раздела.

¹ Ушинский К.Д. Педагогические сочинения: В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф. Егоров. - М.: Педагогика, 1990. - 528 с.

Первый раздел представляет собой Путеводитель по смене. В нем 21 день – ровно столько дней длится обычная лагерная смена. На каждый день представлен шаблонный план, даны советы и подсказки, представлено место для собственных размышлений и мыслей.

Если вдруг в процессе работы вожатым потребовались знания по психологии и педагогике, то Вас ждет второй раздел «Психолого – педагогические подсказки». Данный раздел построен именно в форме лаконичных подсказок по основным вопросам жизнедеятельности лагеря.

Подсказки про смену содержат информацию о логике лагерной смены, специфике её основных этапов: организационного, основного и заключительного.

Подсказки про детей – это характеристики возраста, особенности и педагогические действия, адекватные этим возрастным особенностям, а также советы вожатому как найти общий язык с детьми разного возраста.

Подсказки про планирование – это советы про управление временем и о том, как все успеть.

Подсказки про участие детей в жизни отряда – это ответы на вопросы о том, как сделать так, что бы дети стали соавторами и организаторами жизни отряда.

Подсказки про диагностику – это советы о том, что и как можно и нужно диагностировать в отряде, и как использовать результаты диагностики в дальнейшей работе с детьми.

Часто в процессе работы, особенно у начинающих вожатых, возникают вопросы о том, как это сделать. Если такой вопрос возник, то Вас ждет 3 раздел «Мы учим жить словами и делами», в котором представлены различные методики и технологии, позволяющие организовать интересную и насыщенную жизнь детей в отряде. Особенностью данного раздела является то, что он не содержит готовых сценариев и разработок, в нем представлены конструкторы и схемы, позволяющие легко творить и придумывать самому.

А еще в Пособии есть Приложения, в котором представлен интересный опыт работы, который может быть полезен начинающим вожатым.

Где же взять столько времени? Особенно в лагере? Ответ может показаться нелепым, но всё же: «Это время у тебя есть и всегда было». Люди часто жалеют потратить пять минут на то, чтобы просто остановиться и всё обдумать. Поэтому, что бы все успеть, работая вожатым в лагере, несколько простых советов:

Совет 1. Остановись и подумай! Да, ты ещё вчера вечером после планерки решил, как и что будешь сегодня делать, но не ленись ежечасно переоценивать свою стратегию и вносить корректировки в связи с новыми веяниями действительности. Посмотри на часы и трать первые 5 минут каждого часа на планирование следующих 55 минут. Тебя могут дёргать, подгонять коллеги и дети, вот тут самое время проявить стойкость характера. Если твоё бездействие не ставит под угрозу здоровье отдыхающих и не грозит увольнением, просто отвечай: «Подождите 5 минут!» – 95% раздражителей на ближайшие 5 минут успокоятся. А ты в это время будешь строить планы, принимая во внимание принципы, перечисленные ниже.

Совет 2. Заведи блокнот и делай записи. Твои будни без блокнота можно сравнить с поеданием горячего супа без ложки. Записывай всё, что можно: дела, планы, необходимый реквизит, фамилии своих подопечных. Как часто тебе это можно будет встретить: «Да, я же не забуду, что обед переносится на полчаса. Зачем мне это записывать? Это же обед, я и так запомню. Не буду тратить время на чирканье ручкой в блокноте» – и что ты думаешь? Ты не забыл в первый раз, во второй, но на пятый раз забыл. И тебе придется вести детей назад, в плане дальнейших действий появится несостыковка, потому что потом мы не успевали на репетицию.

Совет 3. Группируй задачи. Вспомни сказку про Золушку. Злая мачеха смешала мешок зерна и мешок риса, повелев разобрать перед балом. Давай к этой задачке добавим ещё одно условие: мешки для

сортированного риса и пшена стоят в разных комнатах. Можно брать по одной рисинке и тащить в другую комнату, можно набирать горсть и только тогда нести. А ещё проще притащить мешок и класть рис сразу, без беготни. Всё дело в грамотной логистике и группировке задач. Тебе нужно понять эти принципы и пользоваться ими.

Разбей лагерь на условные направления. К примеру: столовая-администрация, душ-прачечная, кружки-игровая площадка. За день тебе не раз придётся сходить в каждый из секторов, потому на очередной пятиминутке не поленись разбить все дела на направления, чтобы по 40 раз не ходить в одну сторону. Пошёл в столовую, заодно сделай все дела в районе административного корпуса.

Также и с задачами. Старайся избегать принципов: «Сейчас начнём, потом на обед и закончим» – это пустое. При любом раскладе, нужно ли рисовать уголок, репетировать номер, делать к нему костюмы: первые 5-15 минут уходят на то, чтобы войти в ритм продуктивной деятельности. Так что, если ты начал делать уголок и потратил 10 минут на погружение в процесс, а потом прервал его – позже тебе снова придётся тратить 10 минут на погружение. Что решают 10 минут? Ничего. Но ведь речь идёт о трёх неделях, за которые ты, при подобном подходе, можешь суммарно потратить сутки только на такие вот погружения.

Совет 4. Расставляй приоритеты. Помни про принцип Парето, который гласит, что 20% усилий дают 80% результата. Что в твоём случае результат? Эмоции и здоровье детей. К примеру, когда один вожатый готовил какую-то отрядную игру и мучился на полночи, чтобы написать свой текст в стихах. Потом ещё полдня учил. А что в итоге? Каждое задание из игры ему потом приходилось повторно объяснять своими словами. И стоило ли оно того? Что, если бы он сразу рассказал суть сам, как умеет? Дело не стало бы хуже? Ты не должен оценивать себя по количеству затраченных усилий, твоя цель – результат.

Совет 5. Взаимодействуй с детьми, поручай и доверяй им. Если бы кто-то раньше сказал тебе слово «поручай» – страшно представить, насколько бы меньше калорий тебе пришлось жечь в свои вожатские будни. Снова обратись к списку задач и подумай, что из этого можно поручить твоим детям? Конечно, большинство людей преодолевают сомнения, ведь на первый взгляд им ничего нельзя поручить. Но это не так. Ты будешь поражён, насколько серьёзно и ответственно могут подойти к делу твои ребяташки, если просто показать им своё доверие.

Естественно, что нельзя поручать всё и всем. Но действительно ли важно, чтобы задача была выполнена первоклассно? Например, нужно равномерно покрасить ватман в зелёный цвет, наверняка, ты своими руками сможешь сделать это идеально. А смысл?

Совет 6. Идеальные планы в неидеальном мире. Ты, вожатый, уже прекрасно усвоил все предыдущие принципы и готов применять их на практике. А может быть, уже применяешь. Однако действительность диктует ещё одно суровое правило: никогда не получится точно так, как ты задумал. Задумал игру провести после полдника на улице, а тут дождь. Борьба с этим бесполезно. Нужно просто с ним ужиться. И в этом лично тебе помогут ещё два правила:

Во-первых, планируй время с запасом минимум 30%. Есть задача, которую ты можешь выполнить за час. Планируй, что она займёт 1 час и 20 минут;

Во-вторых, всегда должен быть альтернативный вариант. Около каждого важного дела в своём плане на день в скобочках подпиши, что ты будешь делать, если оно окажется просто невозможным. Естественно, невозможно предусмотреть все возможные варианты. Просто прими за истину, что любой пункт может оказаться невыполнимым в силу форс-мажорных обстоятельств и подумай о запасном варианте.

Вот, в общем-то и всё. Удачи тебе летом, вожатый!

РАЗДЕЛ 1.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СМЕНЕ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

*«Время летит - это плохая новость.
Хорошая новость - вы пилот своего времени»
Майкл Альтишулер*

Смена. 21 день. День за днем идет по порядку. Вот перед тобой страница с расчерченной таблицей – твой план, план-сетка жизни твоего отряда. Только от тебя будет зависеть, содержание каждого дня твоей будущей смены.

ЗАЕЗД		
		ОТЪЕЗД

Задание для самостоятельной работы:

дочитав это пособие до последней страницы, вновь вернись на эту и заполни план-сетку жизни отряда, в котором ты будешь вожатым.

Организационный период смены².

Ключевая идея этого периода смены: вхождение каждого ребенка в идею смены, осознание себя его полноправным членом отряда.

Это означает что:

- мы знаем друг друга, как минимум по именам, как максимум лучшие стороны друг друга;
- мы все члены одного отряда, нам вместе комфортно и хорошо, нам нравится собираться вместе;
- у нас есть свой Дом (отрядное место), отличный от других со своими особенностями и «изюминками», свой альбом, свои истории, маленькие праздники и традиции, а может быть свой символ и\или талисман;
- мы принимаем правила и законы жизни лагеря, чтим и соблюдаем договоренности (Хартию, Устав, Конституцию и т.д.) нашего отряда;
- у нас появилось желание созидательной деятельности в отряде;
- мы вместе внесли свою лепту в планирование нашей совместной жизни в течение всей смены.

Это возможно если:

- каждый вожатый знает программу смены и действует по плану смены, выполняя его рекомендации;
- вожатые общаются друг с другом и действуют сообща;
- вожатые проявляют инициативу и творческий подход;
- вожатые задают вопросы, советуются и обсуждают возникающие сомнения, вопросы и «непонятки» с методистами и руководителями смены.

Далее, рассматривая каждый из дней организационного периода, остановимся на самых существенных и важных моментах каждого дня.

² См. подробно раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

Организационный период смены. Накануне.

Важно накануне встречи с детьми сделать все, чтобы мальчишки и девчонки, которых вы будете встречать завтра в отряде, почувствовали желание остаться в лагере. И первое, на что они обратят внимание, как вы подготовились к их приезду. Что необходимо для этого?

– украсить помещение, в котором будет жить ваш отряд (фасад корпуса, холл, коридоры);

– повесить плакаты с надписями «Мы вас ждали!», «Ах, как здорово, что вы приехали!», «Мы вам рады!», «Здесь живут самые веселые мальчишки и девчонки!» и др.;

– яркие веселые картинки, смешные рожицы, воздушные шары, новогодняя мишура и т. д.

В общем, все, что может вызвать у ребят хорошее настроение.

Очень обрадуются дети, когда, приехав в лагерь, найдут у себя в комнате под подушкой сюрпризы. Это могут быть бумажные звездочки, солнышки или что-нибудь удивительное, что вожатый рисовал и вырезал с напарником до четырех часов утра.

Итак, корпус украшен, кровати заправлены, под подушками лежат сюрпризы. Не забудьте документы и таблички, которые вам понадобятся для регистрации детей. Вроде бы все готово. Да, обратите особое внимание на культуру своего внешнего вида, постарайтесь одеться так, чтобы понравиться ребятам и их родителям.

Организационный период смены. День 1.

Подъем. Не забыть: внешний вид на «отлично»; хорошее настроение и улыбка на весь день вне зависимости от...; вожатскую форму; бейджик.

Расселение детей. Один из вожатых первым поднимается на этаж, встречает детей на нем, помогает донести вещи. Затем показывает, называет номер комнаты, куда второй вожатый уже направляет группу детей. Перед тем, как все разойдутся по комнатам, нужно громко объявить, что сбор состоится через 10 минут у лестницы. Сверить часы, назвать точное время сбора.

Дети берут свои вещи, расходятся по комнатам, но вожатые не оставляют их одних. Заходят в каждую комнату, помогая детям освоиться, разобраться, куда, что они будут складывать, где будут хранить обувь. Кроме того, необходимо убедиться, что все находится в рабочем состоянии, нужно показать детям, где включается свет, вода и прочее, как открываются/закрываются окна. Спросить, нравится ли им комната и напомнить, что через 10 минут вы встречаетесь у лестницы.

После того как все обустроились, соберите ребят на отрядном месте. Это ваш первый отрядный сбор. Основная его задача – это познакомить ребят, помочь ребятам почувствовать себя более свободно и раскованно. Поможет вам в этом, конечно же, игра. Используйте игры на знакомство, раскрепощение, снятие эмоционального зажима³.

Задание для самостоятельной работы:

Приготовь по три игры на знакомство для детей разного возраста:

7-9 лет:

Игра 1. _____

Игра 2. _____

Игра 3. _____

10-12 лет:

Игра 1. _____

Игра 2. _____

³ См. подробно раздел 3. Мы учим жить словами и делами

Игра 3. _____

13-15 лет:

Игра 1. _____

Игра 2. _____

Игра 3. _____

Знакомство не стоит затягивать (всего 20-30 минут), иначе ребятам надоест играть и станет скучно. При подборе игр следует также учитывать количество, возраст ребят, знакомы они друг с другом или нет, в каком помещении вы работаете и т.д.

Вожатому необходимо постараться в первый же день запомнить имена детей, чтобы не испытывать постоянного чувства неловкости в тот момент, когда нужно обратиться к кому-то из ребят. Существуют приемы быстрого запоминания. Первый из них - “визитки”, которые вы прикрепили на грудь детям еще при первой вашей встрече. Они значительно облегчают общение в первые часы. Эти “шпаргалки” недолговечны, уже к вечеру второго дня визитки сохранятся лишь у шести-семи человек.

А еще детям часто нравится писать у себя на щеке краской или карандашом первую букву своего имени: это и своеобразный вариант «визитки», и отличительный знак отряда.

Первый поход в столовую. Перед тем, как войти в столовую нужно объяснить правила поведения в ней. Нужно объяснить то, что за там, где дети заняли место в первый раз, за тем столом они и будут сидеть всю смену. Нужно обязательно проследить за тем, хорошо ли дети поели. Из-за некоторого чувства тревоги, из-за того, что место незнакомое, новое у ребенка может не быть аппетита, поэтому его нужно убедить в том, что он должен набраться сил на целый, долгий, интересный день, а значит, должен как следует покушать. Ждем, друг друга в холле столовой, затем строимся парами и возвращаемся в корпус.

Знакомство с территорией лагеря. Первый день – день освоения нового места. Как только ребенок попадает в новое место, в нем просыпается первооткрыватель и жажда новых впечатлений. Хочется сразу все попробовать: футбольное поле, новые качели, танцевальную веранду. Предоставьте детям такую возможность. Придумайте интересный способ знакомства с лагерем. Например, вот так:

– Проведите экскурсию. Это один из самых распространенных вариантов знакомства с лагерем. Экскурсия с легендами и историями обо всех особенных местах лагеря, а в вашем лагере каждое дерево особенное, и вы о каждом знаете удивительную легенду (да, уж тут вам придется проявить чудеса фантазии и сообразительности). Знакомя детей с чудесными местами, не забывайте о людях, которые там живут и работают. Твердо определите «можно» и «нельзя». А еще, дойдя до самого дальнего места, разделите отряд на группы и дайте задание: кто быстрее найдет дорогу и придет к своему домику. На старт, внимание, марш!

– Школа разведчиков. Ребята делятся на группы, которым вручается пакет с вопросами, которые интересуют «Центр разведки.» Им надо узнать секретную информацию, например, какого размера ботинки у физрука, какого цвета занавески в столовой, полный адрес и телефон лагеря (номер и цвет), основные приметы медпункта, сколько урн на территории лагеря, как зовут директора лагеря и его особые приметы, кто такой Вася Васюков, где и когда его найти т.д. Если задания у групп одинаковые, то оценивается скорость. Если задания разные, то можно провести конкурс, кто за определенное время узнает больше информации. Можно творчески представить полученную информацию. Необходимо предупредить работников лагеря, что будет игра, а детей - о правилах вежливости.

– Игра по станциям «Звездный марш-поход». Проводится во всем лагере. Все отряды по маршрутным листам, в которых указан порядок следования, приходят на станции, где их встречает ведущий

(чаще всего это вожатые, но лучше, если это будут работники служб), которые рассказывают о данной службе, ее возможностях и режиме работы и проводят для ребят конкурс, оценку которого проставляет в маршрутный лист. Баллы можно шифровать (буквами, фигурами, разным цветом и т.д.). Можно учитывать не только баллы за качество, но и время выполнения. Для интереса от станции к станции можно продвигаться определенным образом (взявшись за руки, гуськом, с песней и т.д.).

– Вы также можете отправиться в путешествие и создать карту, вашего нового государства или стать следопытами, которым надо найти волшебный ключ. Они получают записку, где указано, куда им следует двигаться, с кем встретиться, где найти вторую записку. В этом случае также надо заранее разработать маршрут, спрятать записки, предупредить работников лагеря. Можно составить единую карту лагеря в конце, а ребята могут обозначить себя в том месте, которое им больше всего нравится в лагере.

Для удобства ориентировки и романтики можно всему в лагере дать красивые названия: Площадь утренних зорь - линейка, Дом веселых человечков - корпус малышей. Необходимы таблички на местах. Но может так получиться, что ваши ребята ориентируются в лагере лучше вас. Не все, конечно. Кое-кто в лагере впервые. Но уж 2-3 старожилы, приехавшие на свою пятую или шестую смену, обязательно найдутся. Не теряйтесь, задействуйте их. Соберите совет старожил и подготовьте игры вместе с ними, пусть они будут главными: координаторами игры-путешествия, главнокомандующими, экскурсоводами.

Есть еще много разных способов знакомства с территорией лагеря⁴.

Задание для самостоятельной работы:

⁴ См. подробно раздел 3. Мы учим жить словами и делами

Придумай свой способ знакомства детей с территорией лагеря, если:

ты вожатый отряда детей 7-9 лет _____

ты вожатый отряда детей 10-12 лет _____

ты вожатый отряда детей 13-15 лет _____

Сбор «Рождение отряда». Создание отряда – это выбор имени отряда, его девиза, узнаваемого среди других отрядов образа.

Имя у отряда должно быть. Имя – это первое, что мы узнаем об отряде, как, впрочем, и о человеке. Помните, капитан Врунгель говаривал: «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!». Когда имя придумываешь, надо иметь в виду, что оно может о тебе рассказать другим, какие ассоциации вызвать. Важно, что бы имя отряда отвечало следующим условиям:

- название отряда должно укладываться в общую тематику лагеря (если такая имеется) (экипаж "Черная каракатица", племя Оленей, НИИ игр и забав и т.д.); название отряда должно отражать характер отряда ("Спартанец", "Лидер");

- удобопроизносимость, Если слово говорить неудобно, его говорить просто не будут;

- наличие смысловых ассоциаций, имя содержит смысловые ассоциации, если из имени приблизительно понятно, чем отряд занимается;

- название отряда должно быть принято всеми членами отряда.

- имя не должно вызывать негативных ассоциаций, все эмоции, какие возникнут у людей при восприятии названия детского отряда, переносятся и на его членов.

Девиз отряда – совершенно особый текст. Он не похож ни на какой другой – ни на художественный, ни на публицистический. Во-первых, в девизе мыслей должно быть много, а слов как можно меньше. Во-вторых, при отборе слов нельзя забывать о том, что девиз

не только информирует и убеждает, но еще и формирует отношение к вашему отряду. Отбор слов для девиза отряда должен происходить при учете следующих критериев:

- слово должно нести только положительные ассоциации, т.е. должно означать что-либо приятное, хорошее либо, в крайнем случае, нейтральное. К сожалению, «плохая» семантика запоминается проще, быстрее и на более долгий срок;

- если можно обойтись без отрицаний, лучше обойтись без них. Слово с отрицанием понимается дольше, что недопустимо, потому что девиз не читают вдумчиво, он должен быть прост в понимании и восприятии;

- слово должно быть понятным;

- девиз отряда должен быть ритмичным, чтобы легко говорить хором.

Необходимо также создать эмблему отряда. Это символический рисунок, отображающий сущность имени, девиза, профиля отряда. Эмблему придумывают сообща.

Наряду с названием, девизом и эмблемой в качестве отличительных черт отряда можно использовать разного рода «кричалки» и «ходилки» (способы перемещения по территории лагеря). «Кричалкой» может служить девиз отряда, общеизвестные стишки типа «Мишка очень любит мед» из м/ф про Винни-Пуха, специально придуманная ребятами речевка. Это повышает эмоциональный настрой. «Ходилки» могут зависеть от названия отряда: можно маршировать или перемещаться часть пути задом наперед, прыжками и т.п. «Ходилки» могут быть постоянными или меняться каждый день, отражая при этом выбранный отрядом на этот день имидж; могут быть стихийными - сюрпризная группа придумала что-то новенькое.

Отличительные знаки отряда вводятся для того, чтобы подчеркнуть индивидуальность детского коллектива и принадлежность к нему входящих в состав отряда ребят. Они могут

представлять собой эмблемы, значки, нашивки, выполненные в любой доступной для условий сбора форме и манере. Кроме того, в качестве отличительных знаков могут быть использованы детали одежды (общие или одинаковые для всех членов отряда: галстуки, шарфы, головные уборы и др.).

Отбой. Первый отбой, как и все мероприятия в организационный период, лучше начинать заранее (на 15-20 минут раньше обычного), ибо ребята еще не привыкли к режиму и это затягивает время проведения. После первого отбоя можно походить по палатам, запоминая имена детей, сопоставляя имена с конкретными физиономиями в кроватях. На следующий день вы уже будете всех знать по именам, а это очень удобно. Правильное проведение первого отбоя очень важно, оно задает ритм на всю смену. А здесь можно было подойти к каждому ребенку и что-нибудь приятное ему сказать, обратившись сразу по имени. Особенно это важно для детей, приехавших в лагерь впервые, обращение сразу по имени их успокаивает.

Задание для самостоятельной работы:

Составь подробный план работы на первый день работы вожатого.

Организационный период смены. День 2⁵.

В это день важно обратить внимание на два момента: организационный сбор отряда и сбор-планирование дальнейшей жизни отряда на смене.

Организационный сбор отряда. Цель такого сбора - структурное оформление отряда, а также принятие детьми норм и правил, которые будут регулировать поведение и поступки ребят. На

⁵ См. подробно раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

этом сборе из неоднородной и пестрой массы начнет создаваться настоящий отряд со своими законами, правилами и договоренностями.

Для обсуждения вопросов отряд разбивается на группы по 5-7 человек. Сначала обсуждение идёт внутри группы, затем выступают представители от всех групп. Принимается общее решение отряда. Форма принятия законов и правил жизни отряда может быть различными: договор, Конституция, Устав отряда, Хартия членов отряда и др.⁶ По каждому пункту, если есть вопросы (все вопросы, даже шуточные, серьезно принимать и приветствовать), внимательно обсудить, объяснить. Про каждый пункт понимать, что зачем нужно. Все границы прописать и продумать невозможно. Главные нужно обсудить с ребятами на первом сборе, об остальных - договариваться по мере необходимости.

Сбор – планирование смены. Цель такого сбора – планирование деятельности на смену. Определение перспектив – это первое чем занимается этот сбор. Если разгорятся споры, пойдут дискуссии – очень хорошо, их главным результатом станет общее чувство – «здесь будет интересная жизнь и мы сделаем ее сами». Варианты проведения такого сбора могут быть различными. Для младших подростков: игра-путешествие по смене; лесенка успеха; гора событий; лента достижений и др. Для старших подростков: конференция, дискуссия, деловая игра.

Вариант 1. Разбейте ребят на группы, вручите каждой группе пять листочков. На каждом листочке – название какого-то дела. Их вы можете взять из того списка, что заранее составили. У всех групп названия могут быть разными, а могут и повторяться. Задача ребят: из пяти дел выбрать для плана смены только два. Когда дети закончат обсуждение, объявите общий сбор. Дайте слово каждой группе, попросите ребят объяснить, почему именно эти дела для них привлекательны. Затем вместе "раскидайте" ваши отрядные дела в план-сетку общелагерных мероприятий. И хотя фактически этот план

⁶ См. подробно Приложение

на все 100% будет плодом вашей фантазии, дети будут считать его своим.

Вариант 2. "Разведка интересных дел" – это игра, в которой есть роли и есть сюжет. Роли очень просты, каждый ребёнок становится "разведчиком", разведчики объединяются в маленькие разведгруппы. Командиры получают задание: "обнаружить" интересные идеи для плана отрядной жизни, "захватить" их и "доставить" к установленному сроку в разведштаб. Объектами разведдействий могут быть конкретные люди, работающие в лагере: начальник, ст.педагог, ст.вожатый, завхоз, библиотекарь, физрук, вожатые др. отрядов и т.д. Последним этапом в сюжете этой игры будет обработка полученной информации всем отрядом - подготовка донесения и доклад в разведцентре, окончательная оценка разведданных на "интересность" и утверждение плана.

Вариант 3. "Аукцион идей". Нарисуйте условные деньги - "блямзики". Выдайте каждому ребёнку по N таких "денег", соорудите помост для аукциона, молоток, товар и войдите в образ ведущего. Ваша задача - продать будущие отрядные мероприятия. Вы будете представлять каждое дело, а после описания и рекламы продавать с аукциона. Только те дела, за которые дали наибольшие суммы, войдут в план смены.

Ещё можно обыграть такие формы совместного планирования: "Рейтинг популярности", "Лучшая двадцатка", "Каталог идей" и т.д.

Со старшими отрядами можно использовать форму проектного планирования смены, состоящего из трех этапов:

Этап первый — мотивирующий. Работа начинается с того, что дети вспоминают все мероприятия, в которых они ранее, до этой смены в лагере, участвовали и которые (мероприятия) можно было бы применить в лагере.

Ведущий предлагает участникам разбиться на несколько команд. Каждая команда должна вспомнить как можно больше мероприятий для отряда. Каждая команда по очереди называет по

одному мероприятию. Побеждают те, кто последним назовет мероприятие. Все ответы детей фиксируются ведущим на доске (на листке). Таким образом, мы получаем список перспективных дел отряда.

Далее ведущий просит ребят вспомнить свое отношение к каждому из этих мероприятий. Здесь наверняка будут события, оставившие яркое впечатление. Будут мероприятия, которые не понравились, вызвали неприятные эмоции. А будут и такие, которые припоминаются с трудом. Отношение к ним можно назвать нейтральным.

Создание общего списка. Каждому ребенку предлагается поработать со списком мероприятий, отметить свое отношение к каждому событию. Этот этап можно проводить двумя способами. Либо ведущий заранее готовит список мероприятий и детям раздается готовый бланк, в котором они знаками («+», «-», «+/-») отмечают свое отношение. Либо эта работа проводится на доске или со списком, составленным со слов детей. Преимущество первого способа в том, что дети выражают именно свое отношение, здесь нет давления большинства. Зато второй вариант позволяет сразу увидеть выборы детей, здесь не требуется специальной работы по сведению воедино их ответов. В зависимости от особенностей отряда и решаемых задач ведущий может сделать свой выбор в пользу того или иного варианта.

Этап второй — проектировочный. Участники разбиваются на мини-группы. Состав и количество определяется особенностями отряда. Иногда можно провести просто жеребьевку, создавая случайные группы. Иногда специально разделить детей, находящихся в состоянии конфликта. Очень важно, чтобы в мини-группе были дети, готовые плодотворно сотрудничать друг с другом.

Задача участников — придумать как можно больше мероприятий, которые можно провести в своем отряде в течение смены лагеря. В зависимости от степени активности коллектива

отряда можно расширить задание. Если дети готовы работать не только для себя, можно попросить их придумать мероприятия для всего лагеря, или для вожатых, или для детей младших отрядов.

Далее составляется общий список предполагаемых мероприятий. Как правило, он получается очень большим. Для того чтобы понять, какие из этих мероприятий интересны большинству детей, проводится процедура голосования.

Каждый ребенок должен подойти и отметить те события, в которых он готов принять участие. Кроме того, каждый отмечает еще и степень своего участия: готов включиться как рядовой участник, или готов быть организатором, или готов быть помощником при подготовке. Например, напротив заинтересовавшего мероприятия ребенок ставит букву «У» — если готов быть только участником, «О» — если готов выступать как организатор, «П» — как помощник. После этой процедуры список становится заметно короче.

Этап третий — планирование. Дальнейшая работа проводится только с мероприятиями, помеченными буквой «О». Ведущий говорит о том, что все пожелания детей будут учитываться при составлении плана работы. Но если никто из отряда не готов отвечать за проведение какого-то дела, нам остается надеяться только на добрую волю других людей: вожатых или, может быть, детей других отрядов. Те же события, которые готовы подготовить и провести мы, должны быть запланированы заранее.

Ведущий знакомит детей с планом работы на следующий период смены в лагере, рассказывает, какие мероприятия, носящие обязательный характер, туда уже включены (например, общелагерные мероприятия или отрядные дела, проводимые в обязательном порядке). Составляется единый план работы. На этом данное мероприятие завершается.

После того, как вы составите вместе с детьми план предстоящей смены и утвердите его на общем сборе отряда, вам нужно этот план вывесить на заметном месте для всеобщего ознакомления и

напоминания. Но вывесить этот план надо необычно, его нужно не просто вывесить, а вывесить, красиво оформив.

Например, можно сделать так. Склеиваем два листа ватмана, расчерчиваем их по количеству дней смены на клеточки, вырезаем из цветной бумаги цифры - это будут числа ближайших дней календаря - и наклеиваем эти цифры-даты в левом верхнем углу каждой клеточки-дня. Затем берем старые открытки и журналы и начинаем поиск картинок, отражающих своим сюжетом хотя бы отчасти название и содержание предстоящих дел. В любом случае план, оформленный по такому рецепту, будет привлекательным для детей. А если вы еще и привлечете детей к его изготовлению, то они будут разглядывать его не только как план, но и как результат своего труда.

В отряде самых старших ребят можно изготовить план по законам анти-эстетики: вместо красивых цветочков покрыть лист кляксами, отпечатками пальцев, ладоней и подошв, буквы написать специально коряво, в словах допустить ошибки, а в довершение ко всему еще и обжечь лист по краям. Это будет для подростков по-своему близко, понятно и даже приятно.

Например, можно вырезать из альбомных листов контуры облаков и информацию о каждом дне разместить по отдельным тучкам. Эти облака можно прикрепить прямо к стене или к большому планшету, обтянутому тканью. А если к ним добавить вырезанное солнышко и на нем написать название отряда, то получится своеобразный "пейзаж - уголок отряда". Вместо облаков неплохо будут смотреться на стене листья, или снежинки, или листочки, выпадающие из календаря-численника, или просто геометрические фигуры.

А можно нарисовать и вырезать вагончики. В каждом вагончике - план на один день. Весь состав - план смены. Если нарисовать еще вокзал или платформу, то можно придумать и ритуал: каждое утро

в присутствии всего отряда передвигать состав вперед, так, чтобы на платформе стоял тот вагон, на котором план сегодняшнего дня.

Но делать план непременно плоским тоже необязательно, и так же необязательно крепить его к стене. Он может быть объемным и свешиваться с потолка. Например, в виде большого красивого бумажного фонаря. Например, в виде рыбок, парящих в воздухе, словно в аквариуме.

Красиво оформленный план смены помимо того, что он будет постоянной "напоминалочкой" для детей, возможно, выполнит еще одну службу. Если в вашем корпусе - "пустые" стены, покрытые "банальной" масляной краской, без малейшего намека на современный детский дизайн, он станет просто украшением. Он будет радовать глаз, будить в детях эстетические чувства и приучать их к мысли: любое место, где суждено жить человеку, должно быть красиво оформленным.

Организационный период смены. День 3.

Подготовка к вечернему общелагерному делу. Сначала нужно еще раз выслушать и обговорить всем отрядом выдвинутые идеи. Обратить внимание на то, как реагируют дети на предложения того или иного человека, кто из детей явно хочет что-то сделать, но стесняется об этом сказать или попросить. Перед тем, как творческая группа начнет работать, нужно полностью обеспечить ее материалами: ватманами, красками, кисточками и проч.

Чтобы обсуждение не затянулось надолго, вожатый может утвердить уже понравившиеся ему идеи, подвести детей к их принятию. Чтобы получить хороший результат, нужно четко сформулировать свои пожелания, как можно конкретнее указать на характер выполняемой работы. Например, нужно сказать, что в отрядном уголке нужно выделить место для списка отряда, плана на

день, для новостей, для грамот, а уж как все это распределить – решать детям.

Нужно обязательно поинтересоваться в ходе работы, как обстоят дела, мне кажется, что в первый день вожатые должны больше, чем обычно, помогать детям готовить мероприятие, ведь все происходит в первый раз.

Советы вожатым по проведению организационного периода смены.

Советы вожатым младших отрядов: 12 дел, которые можно провести в начале смены. Каждое дело должно быть коротким по времени – не более тридцати минут, а все вместе они должны превратиться в калейдоскоп, в котором каждый новый узор не похож на предыдущий, но все яркие, необычные:

1. Конкурс врунов "Как меня собирали в лагерь".
2. Операция "Вперед, спасатели!" - по "спасению" территории вокруг корпуса от мусора.
3. Конкурс на самого быстрого "шнуровальщика" ботинок.
4. Изготовление переходящего вымпела и награждение им того, кто первый выбегает на зарядку.
5. Чтение вслух жутко интересной сказки.
6. Музыкальный час с разучиванием новой песни.
7. Составление графика дежурства по комнатам.
8. Загадочный вечер, т. е. вечер по отгадыванию загадок.
9. Викторина "В стране Мульти-Пульти".
10. Оборудование отрядного места с выкладыванием из шишек и камешков эмблемы и названия отряда.
11. Конкурс на самый аккуратный чемодан или тумбочку.
12. Сбор отряда по придумыванию названия, выборам командиров и утверждению плана дел на смену.

А кроме этого, каждую свободную минуту, когда вы ждете приглашения в столовую, и пока не начинается программа и во время движения на линейку можно организовывать самые разнообразные

игры и просто разговаривать.

Советы вожатым средних отрядов: 12 дел, из которых можно сложить мозаику оргпериода в отряде, где ребятам по 10-12 лет:

1. Операция "Полундра!" скоростному покиданию комнат направление места проведения зарядки.
2. Открытие "Дизайн-интерьер-клуба" и разработка оформления комнат с последующим воплощением проектов.
3. Соревнование-пари на скорейшую заправку кроватей.
4. Изготовление отрядного стенда.
5. Сюжетно-ролевая игра "Предвыборная кампания", итогом которой - выборы командира отряда.
6. Конкурс "Моя тумбочка лучше всех".
7. Оборудование отрядного места.
8. Торжественное заполнение первой странички "Летописи отряда".
9. Экологическая акция "Чистота спасет мир" - уборка территории, закрепленной за отрядом.
10. Первый отрядный костер с пением песен и разговором о прошедшем дне.
11. Операция «Чемоданчик» по уничтожению через съедание последних запасов родительских продуктов.
12. "Конституционное собрание" - сбор отряда по утверждению плана смены и основных законов отрядной жизни.

Организационный период смены завершен. Постарайся ответить на следующие вопросы:

- Сколько всего детей в отряде? Из них мальчиков? из них девочек?
- Какие отношения сложились в отряде? Есть ли лидеры (кто)? Есть ли дети, которые испытывают сложности с общением внутри семьи (кто)?

– Какие диагностические методики ты использовал⁷? Что показали результаты диагностики? Какие выводы ты как вожатые сделал? Что изменил в работе с отрядом?

- Как прошел организационный период смены:
- они прошел хорошо, потому что:
- возникали сомнения и сложности, которые касались:
- самым сложным в эти дни было:
- легче всего удавалось:
- Отношения с напарником:
- скорее сложились, потому что...
- пока в стадии формирования, так как:...
- на дальнейшие дни смены мне нужна помощь в ...

Задание для самостоятельной работы:

Составьте подробный почасовой план проведения первых трех дней смены.

⁷ См. подробно раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

*Основной период смены*⁸

Ключевая идея этого периода: проявление себя, взаимодействие, комфортность каждого.

Это означает что:

- дети знакомы с его традициями и правилами жизни лагеря, уважают их и соблюдают;
- дети пополняют отрядный альбом и соблюдают отрядные договоренности;
- каждый ребенок активно проявляет себя в отряде;
- отряд активно проявляет себя, как единая целое в общелагерных делах.

Это возможно если:

- вожатые внимательны и наблюдают за детьми в отряде;
- вожатые организуют отрядную жизнь так, что в ней находится дело для каждого ребенка;
- вожатые распределяют задания в отряде таким образом, что никто из детей не остаётся в стороне.
- каждый ребенок может стать автором идеи и получает возможность её реализовать;
- каждый отряд проявляет свои инициативы в организации жизнедеятельности лагеря.

Советы вожатым по проведению организационного периода смены. Возможные отрядные дела основного периода:

- участие в дружинных (общелагерных) делах;
- дела детских творческих групп;
- тренинги, групповое взаимодействие ('Кораблекрушение' и др.);
- ролевые игры на сплочение ('Ночь Триффидов' и др.);
- творческие игры (КАМ, КМС, 'Солнечный денек', 'Шоу без комплексов', 'Кинофестиваль', 'Крестики-нолики' и др.);⁹

⁸ См. подробно раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

⁹ См. подробно раздел 3 Мы учим жить словами и делами

- интеллектуальные игры ('Интеллектуальное казино', 'Интеллектуальный ринг' и др.)¹⁰;
- игры на свежем воздухе (прогулки, экскурсии, поход, 'Экологическая тропа', разные этапы туристических соревнований и др.);
- тематические дни (День Ангела Хранителя, День Юмора, День Самоуправления, День Любви и др.)¹¹.
- и другое.

ПЛАН на день¹². В данный период смены важно составлять план работы отряда на день. В плане должны быть интересные и развивающие занятия для детей, но при этом важно не перегружать план. Следует помнить, что не так важна форма плана и количество дел в нем, важно другое: знать детей, любить их, быть терпимыми. Это значит, что вожатый должен все время наблюдать их, изучать специально и в ежедневном общении.

Требования к ежедневному плану работы вожатого:

- направленность плана на достижение определенного педагогического результата;
- учет интересов, потребностей детей;
- разнообразие содержания, форм, методов воспитательной деятельности;
- систематичность, последовательность, преемственность в подборе видов деятельности;
- посильность и реальность планов для вожатых и ребят (по видам деятельности, по срокам);
- согласованность плана отряда с планом работы детского оздоровительного лагеря.

Ежедневный план работы вожатого может быть в форме таблицы (табл. 1).

¹⁰ См. подробно раздел 3 Мы учим жить словами и делами

¹¹ См. подробно раздел 3 Мы учим жить словами и делами

¹² См. подробно Раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

Ежедневный план работы вожатого на отряде

День	Часть дня	Общелагерные мероприятия	Отрядная работа
	Утро (временные границы: от завтрака до обеда: 10.00 – 13.00)		
	День (временные границы от полдника до ужина: 16.30 – 19.00)		
	Вечер (временные границы от ужина до отбоя: 20.00 – 22.30)		

Задание для самостоятельной работы:

Пользуясь материалами раздела 2. Психолого-педагогические подсказки и вариантами планов работ на день, Представленными в Приложении, составь план работы на день вожатого, работающего на младшем, среднем и старшем отрядах.

Важным в реализации основного периода смены является формирование традиций отряда.

Традиция утреннего информационного сбора отряда (Сбор-спасибо, Будильник, Старт дня, Круг отряда и т.д.). Утренний информационный сбор проводится либо до завтрака, либо сразу после, его смысл – задать тон всего дня, рассказать детям все то, что в течение дня их ожидает, то есть точный план на день. Спросите, что детям непонятно в плане, ответьте на все их вопросы по дню.

Утренний сбор прост в организации, он позволяет создать Сообщество ребят, установить ответственное и заботливое отношение сверстников друг к другу, такую атмосферу в отряде, в которой легко и уютно существовать каждому. Утренний Сбор

традиционно состоит из четырех компонентов: приветствие, обмен информацией, групповая деятельность, ежедневные новости.

Приветствие – первый компонент утреннего сбора. Оно позволяет каждому ребенку почувствовать свою значимость. Все члены отряда приветствуют друг друга вежливо и уважительно, сидя в круге лицом друг к другу, обращаясь друг к другу по имени. Это позволяет установить дружелюбный, уважительный стиль отношений в группе. Приветствие может быть как вербальным, так и невербальным. Начинайте групповой сбор с достаточно веселой, но не буйной игры, которая не требует особой концентрации внимания, но побуждает оставаться на своем месте. Варианты приветствий:

- “Моего друга слева зовут...”, и весь отряд здоровается с тем ребенком, которого назвали;

- Каждый по очереди выходит в круг и приветствует остальных по-своему, не повторяясь, остальные повторяют каждое предложенное приветствие;

- Можно вырезать из желтой или оранжевой бумаги “солнышко” - круг и лучики, так чтобы лучики были отдельно. Расположить “солнышко” в центре, а лучики раздать детям. Каждый ребенок здоровается с тем на кого он направляет свой лучик, таким образом, видно с кем еще не поздоровались;

- Можно приветствовать друг друга, передавая какой-нибудь предмет: игрушку, цветок;

- Можно здороваться, изменяя очередность в круге: например, через одного человека в круге;

- На карточках написать имена присутствующих. Каждый выбирает себе карточку и приветствует того, чье имя на ней написано;

- Можно приветствовать “секретными” знаками – подмигнуть, моргнуть определенное количество раз. Каждый без слов приветствует так соседей, пока сигнал не обойдет всех и не вернется к первому отправителю,

Приветствие задает спокойный и доброжелательный тон для следующего компонента утреннего сбора” – *обмена информацией*. Во время этого этапа дети задают вопросы, обсуждают темы, которые их интересуют, чтобы больше узнать друг о друге. Выбирается несколько детей, которые будут отвечать, а остальные либо задают вопросы, либо комментируют услышанное. Для организации этого этапа заранее были подготовлены карточки с условными значками: вопрос и восклицательный знак. Эти карточки складывались в коробочку и дети сами вынимали по одной карточке. Если доставался вопросительный знак, ребенок должен был задать вопрос, если восклицательный – нужно было прокомментировать что-либо из услышанного или высказать свое мнение. Следует установить одно или два простых правила, помогающие детям вести себя. Правила могут быть, например, такие: «Мы внимательно слушаем друг друга», «Говорим по очереди».

За этим относительно спокойным этапом следует третий компонент утреннего Сбора” – *групповая деятельность*. Целью работы в группе является ее сплочение, поэтому в ней нет элемента соревновательности. Игры и упражнения помогают учиться кооперироваться в процессе совместной работы, уважать интересы и умения друг друга. Но не следует увлекаться использованием времени группового сбора для того, чтобы научить детей каким-то конкретным навыкам. Это время для того, чтобы вместе спеть, поиграть, посмеяться, спланировать то, чем отдельные дети или вся группа будут сегодня заниматься, обсудить, что интересует детей, распределить обязанности на день.

В конце занятия снова возвращаемся к ежедневным новостям, чтобы подвести итоги тому, что было сделано, проверить выполненные кроссворды и головоломки, обсудить ответы на вопрос (по результатам ответов можно нарисовать диаграмму, чтобы дети могли увидеть соотношение предпочтений в группе).

Далее кратко сообщить *ежедневные новости*, то есть план на текущий день. В результате у ребят усиливается интерес к летней детской программе и активность детей и при проведении последующих мероприятий.

Утро и вечер – это две противоположности. Эта истина банальна, так же как и вытекающее из неё следствие: задачи, которые решает вожатый с детьми утром, не похожи на задачи, которые он решает с детьми вечером.

Вечерний сбор отряда. Завершает день важная процедура отбоя, для проведения которого стоит придумать особый ритуал. Например, каждый раз собираться в холле вместе и тихонько желать доброй ночи, а потом задувать свечу, загадав желание. Это естественно после вечернего огонька, но так же может успокоить эмоции после дискотеки. Возможно предложить девочкам и мальчикам пожелать друг другу спокойной ночи. В младших отрядах, когда дети на младшем отряде уже умылись и легли, можно проводить «операцию Мамочка» - обнимать ребят перед сном. А вообще исходите из особенностей вашего отряда.

Вечерний сбор отряда нужен для того, чтобы поговорить о прожитом дне, о взаимоотношениях в коллективе, для чтения сказки в малышовой отряде, для рассказа историй “живьём”. А перед тем, как уйти, можно провести маленькую игру. “Я хочу сказать пять “Спасибо” тем ребятам, которые заслужили этого сегодня больше всех. Как вы думаете, кого я хочу поблагодарить и за что?” Пусть ребята попробуют угадать – это будет маленький стимул к тому, чтобы на следующий вечер тоже получить “спасибо” при всём отряде.

Ещё ребята любят слушать песни под гитару в исполнении своего вожатого. Также можно порадовать ребят какой-нибудь приятной и интересной информацией про завтрашний день.

Педагогический анализ. Движение вперед предполагает осмысление, обобщение того, что было сделано. В работе вожатого

можно выделить два основных направления анализа — анализ педагогической деятельности и анализ работы с детьми.

I. Анализ педагогической деятельности осуществляется ежедневно и является основой для совершенствования текущей работы с детьми, позволяет вскрыть недостатки в этой работе и причины их возникновения.

Что анализировать? Отдельные дела, их эффективность, изменение позиции и настроения детей, состояние межличностных отношений в отряде, выполнение единых норм и педагогических требований, активность включения детей в те или иные виды деятельности, состояние здоровья детей и условие жизнеобеспечения.

На основе чего? Постоянные личные наблюдения, беседы с детьми, обмен мнениями с коллегами, диагностика (анкеты, цветопись, материалы сборов-анализов с детьми в отряде).

Предполагаемая схема анализа дня:

1. Выполнены ли цель и задачи, поставленные на этот день? Выполнен ли план работы на день? Что удалось выполнить, а что нет?

2. Какое дело или событие было наиболее важным в воспитательном отношении: какую задачу решали; основные этапы дела; в направлении ли решений задач был продуман и осуществлен ход дела; как действовали в этом деле ребята, отношение ребят к делу, как реагировали ребята в ходе дела; приходилось ли вам вносить корректировки в ходе дела, чем это было обосновано, что это дало.

3. Анализ определенной ситуации (при ее наличии): краткое содержание и ее участники; в связи с чем возникла эта ситуация; как проявили себя участники ситуации, их поступки; итог ситуации; выход из ситуации.

4. Общая характеристика прожитого дня: была ли группа организована; произошли ли изменения в коллективе; кто обратил

внимание на себя; как изменились ребята, на которых раньше не обращали внимания.

5. Общие выводы: удался ли день в целом; что дал нового этот день вам как педагогу; задачи на следующий день.

II. Анализ результатов педагогической деятельности

Проводится по итогам определенного временного отрезка. Включает анализ организационного, основного и итогового периодов. Предполагает сопоставление результатов собственной педагогической деятельности с работой лагеря в целом, оценку эффективности и уровня своей работы и построение перспективы дальнейшего взаимодействия с другими подразделениями лагеря.

III. Анализ дела

1. Определение места или цели данного дела в общей программе смены и плане отряда.

2. Установление воспитывающих и развивающих аспектов дела и учет реальных возможностей, их реализация.

3. Подготовка отдельных этапов дела и обеспечение их взаимосвязи и взаимовлияния.

4. Содержательное наполнение каждого составляющего компонента дела и уровень организационного обеспечения.

5. Совместная (коллективная) оценка конечного результата дела и оформление предложений по совершенствованию проведения.

Анализ работы с детьми. Он очень важен в развитии детского коллектива, с одной стороны, и является материалом для анализа педагогической деятельности вожатого, с другой. Выбирая те или иные формы анализа, необходимо учитывать не только возраст детей, но и уровень развития детского коллектива. С детьми младшего возраста необходимо предпочесть игровые формы. В начале развития коллектива анализ проходит на эмоциональном уровне («понравилось», «не понравилось»), в дальнейшем необходимо переходить к содержательному анализу («почему»).

По содержанию выделяют анализ для временного отрезка, дела, ситуации.

Алгоритм анализа;

- 1) Вспоминаем, описываем ситуацию.
- 2) Отмечаем «плюсы» и «минусы», удаchi, проблемы.
- 3) Называем причины.
- 4) Делаем общий вывод, принимаем решение.

Формы организации анализа:

1. В индивидуальном порядке. При ответе на тот или иной вопрос выступают только желающие. Рекомендуется в коллективе со средней и высокой степенью развития.

2. По кругу. Форма группового анализа, выступают все по очереди, по кругу. Чаще всего используется на «огоньках». В коллективах с низкой степенью развития вожатым необходимо поддерживать разговор.

3. С мячиком. Активно-игровая форма анализа. Отряд встает в круг, вожатый задает тему для разговора, определяет вопросы, начинает сам первый высказываться, затем перекидывает мячик любому ребенку, который продолжает разговор, потом перекидывает мячик другому и т. д.

4. По группам. Сочетание группового и индивидуального анализов. Обсуждение вначале ведется в группах по 5—7 человек, где каждый высказывает свою точку зрения, затем от каждой группы выступает один человек. Подводится итог.

5. Живая анкета. Игровая форма. Задается вопрос с ограниченным количеством ответов (например: «да», «нет», «затрудняюсь ответить»), выбираются помощники (по количеству ответов), которые проходят и собирают ответы — хлопок по ладошке того или иного помощника в зависимости от выбранного варианта ответа.

6. Пресс-конференция. Игровая форма. Участникам объясняются правила проведения пресс-конференции, задается тема.

7. Коллективное письмо.

8. Почтовый ящик.

9. Индивидуальный дневник.

Перечисленные форма анализа используются не только в заключительном периоде, но и на протяжении всей лагерной смены.

*Итоговый период смены*¹³

Основная цель этого периода: подведение итогов деятельности в содержании программы с индивидуально личностной позиции каждого участника программы.

- коллективный анализ и показ индивидуальных и коллективных достижений;
- оценка и самооценка членами детского объединения лично значимых результатов участия в деятельности лагеря;
- индивидуальная помощь подросткам в преодолении кризиса расставания и возвращения домой;
- стимулирование положительных изменений в личности подростка как фактор его реадаптации к возвращению домой, направленный на последствие педагогического влияния детского лагеря;
- создание эмоционально приподнятой атмосферы успешного завершения смены, поощрение наиболее активных участников органов самоуправления и центральных дел смены.

В этот период усиливается роль отрядных вечерних огоньков, где большое внимание уделяется режимным моментам. В течение всех дней идет диагностика и обобщение личностных и групповых ощущений с целью решения главной задачи — расстаемся друзьями.

Нужно подумать над тем, чтобы последние дни запомнились не меньше, чем первые дни или отдельные дела. Для этого можно предложить детям обменяться сюрпризами между палатами, составить прощальные телеграммы для следующей смены на информационном стенде, приготовить лесные поделки друг другу оформить в палатах икебаны для следующей смены, оформить «забор» для пожеланий на память, поиграть в «Ассоциации», «Памятник», «Фото на память» и т.д. Можно принять участие в общелагерной операции «Спасибо», к которой приготовить сувенир,

¹³ См. подробно Раздел 2. Психолого-педагогические подсказки

песню, оду работнику лагеря, наиболее запомнившемуся и понравившемуся ребятам отряда.

Необычным должен получиться и прощальный огонек¹⁴. Здесь важно, чтобы каждый услышал о себе хорошее, доброе. Вожатый тоже может оставить ребятам память о себе, если:

- подарит «звезду» на счастье;
- вручит «ключ» от вожатского сердца;
- оставит автограф на фотографии;
- придумает стихотворные пожелания своим помощникам;
- учредит «медаль расставания» для тех, кто уедет далеко, в другой город или область;
- выдаст визитные карточки со своим адресом.

Вместе с этими приятными хлопотами важно не забыть и хозяйственные вопросы: сдать белье, навести порядок в корпусах и на территории, проверить, все ли вещи уложили ребята. В последний день дети после утреннего туалета собирают свои вещи, постельное бельё и убирают в своих комнатах. Перед отъездом детей из лагеря Вам необходимо провести ряд организационных моментов: собрать с детей весь инвентарь (канцелярские и спортивные товары); помочь ребятам собрать все их личные вещи, проследив, чтобы дети ничего не забыли; собрать постельное белье и сдать его.

В этом, как всегда, поможет игра — «Таможенный досмотр», а выдача посадочных талонов и их сдача при посадке в автобус подстрахуют от случайных потерь.

Возможные отрядные и дружинные дела итогового периода смены:

- отрядное братание;
- гала-концерт;
- прощальный огонек "Звездопад";
- прочтение и анализ письма себе на конец смены;

¹⁴ См. подробно раздел 3. Мы учим жить словами и делами

- прощальный вернисаж – выражение себя через предметы в композиции с названием;
- оформление общей выставки отряда;
- КТД "Скоро лагерю скажем "прощай";
- прогулки по любимым местам;
- бюро добрых услуг «Незабудка» по изготовлению сувениров на память о лагере;
- итоговый сбор отряда;
- линейка закрытия смены;
- и другое...

Главное в этот период - как можно больше внимания уделять ребятам, правильно подвести итоги смены, никого не забыв при этом похвалить. Дети должны почувствовать поддержку, тепло и любовь со стороны вожатых. И тогда им захочется возвращаться снова и снова. Определение перспектив последствия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее:

- обмен адресами для переписки;
- договор о встрече;
- индивидуальные рекомендации, как развить талант, который открылся в лагере;
- помощь вожатым в изготовлении визиток, встречек;
- пожелания на будущее (можно читать только после отъезда детей, можно написать звуковое письмо и видео).

РАЗДЕЛ 2.

ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ

Подсказки про смену...

*«Вокруг царило лето.
Внезапно это стало совершенно ясно и все же ошеломило.
Долгой зимой всегда успеваешь забыть,
что лето - это волшебство...»*

*Мария Групе
«Дети Стеклодува»*

Смена - это относительно короткий промежуток времени, который дети проводят в лагери. Но сколько всякого происходит в этот промежуток! Часто ребенок просто не может вспомнить, о каких-то деталях и событиях. И это вовсе не оттого, что «ничего не было». Было. И очень много было разных приключений, путешествий и, конечно же, эмоций. Уложив их в строгом порядке, систематизировав все виды деятельности, определив темп развития, мы можем говорить о логике лагерной смены.

Какова логика смены в детском лагере? Как построить смену, как увидеть каждого в большой группе, как распознать интересы и желания, как предупредить плохое настроение и конфликты? В самом общем виде логику смены можно представить как комплекс последовательных развивающих задач, решить которые предстоит в организационный, основной и итоговый периоды.

Организационный период. Для первых двух-трех дней смены придумано такое название: "организационный период", или "оргпериод".

Оргпериод – это время привыкания детей к новым условиям, к новым требованиям, к новому режиму дня и даже к новому рациону питания.

Оргпериод – это переход из одной жизни в другую. Конечно, для некоторых детей этот переход происходит легко, почти незаметно. Но

для отдельных ребят этот процесс настолько мучителен, настолько тревожен, что они не выдерживают и при первом же появлении в лагере родителей устраивают "концерт" со слезами, заявлениями "здесь все плохо" и требованием сейчас же уехать домой. Постарайтесь в своей работе ориентироваться именно на таких ребят. Если для них за три дня лагерь станет привычным и приятным, то для тех, кто не испытывает проблем с адаптацией, он тем более превратится в "дом родной". Из всего сказанного можно сделать вывод: ваша главная задача в оргпериод - помочь детям в привыкании к лагерю. Чтобы процесс вхождения детей в новую (недомашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно, вам необходимо:

- как можно скорее познакомить детей друг с другом, для чего провести игры и отрядные дела, способствующие интенсивному знакомству;

- адаптировать детей к выполнению распорядка дня и соблюдению санитарных норм, для чего предъявить детям "единые педагогические требования";

- создать у детей ощущение уюта и комфорта, для чего красиво оформить комнаты и весь корпус.

Для ребенка важно: познакомиться с отрядом, ориентироваться в лагере, чувствовать себя комфортно, почувствовать себя нужным, узнать план смены, ориентироваться в режимных моментах.

Для вожатого важно: запомнить имена всех детей, выявить лидера, выявить интересы детей, выработать стиль общения и поведения с детьми отряда, предъявление ЕПТ (единых педагогических требований), выстроить работу с напарником

Основной период. Его предназначение состоит в реализации деятельности, спланированной на смену, развитии самоуправления, достижении успеха каждым ребёнком,

Для ребенка важно: не поссориться, т.е. продолжать дружить и контактировать; участие в межотрядных и дружинных делах; реализация собственных идей; самореализоваться как личность; чему-то научиться; отдых и оздоровление; проявить себя в необычных формах проведения свободного времени; проявление своей самостоятельности; осуществление свободы выбора видов и форм деятельности; возможность проявить себя лидером.

Для вожатого важно: мотивация детей на активное участие в смене; дать возможность каждому ребенку реализоваться; сплоченный отряд; не переутомлять детей; обсуждение проведенных дел с детьми; анализ прожитого дня; через анализ проведенных дел подводить детей к созданию творческих дел; организация взаимодействия детей и поддержание групповых норм; создание и поддержание положительного эмоционального настроя; создание условий для проявления активности ребенка; моделирование ситуации успеха.

Заключительный (итоговый) период, его цель - подведение итогов смены, реадaptация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив. Задачи:

- коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста временного детского коллектива (итоговый сбор отряда, вручение грамот, методики на определение уровня развития коллектива - социометрия, прощальный вечер «Я оставляю Вам на память», линейка закрытия смены).

- самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста каждым ребенком (прощальный огонёк, прочтение и анализ письма себе на конец смены, прощальный вернисаж - выражение себя через предметы в композиции с названием, оформление общей выставки отряда, КТД «Скоро лагерю скажем «прощай», прогулки по любимым местам, бюро добрых услуг «Незабудка» по изготовлению сувениров на память о лагере, обмен пожеланиями).

- определение перспектив последствий лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее (обмен адресами для переписки, договор о встрече, беседа «Что вы будете делать после лагеря», индивидуальные рекомендации, как развить талант, который открылся в лагере, можно раздать сценарии дел или дать их переписать).

- подготовка лагеря к следующей смене (уборка территории и помещений, помощь вожатым в изготовлении визиток, написание вожатым писем-отзывов о его работе, пожелания на будущее).

Дети чувствуют отъезд задолго до закрытия смены, обычно за 4-5 дней. Вожатому в эти дни нужно не потерять бдительности, нельзя расслабляться («вот уже и окончание смены!»), нужно быть предельно внимательным. Это этап подведения итогов работы, анализа деятельности каждого ребенка. Подведение итогов - это конкретные дела: демонстрация результатов работы кружков, творческие отчеты групп, откровенный разговор по душам о прожитой смене, друг о друге. Кроме того - это специальные дела - прощание с лесом, с речкой, с лагерем, последнее купание, последняя зарядка, последний матч.

Заключительный период включает в себя проведение итоговых сборов отряда, дружины; проверку того, чему научился, узнал каждый ребенок. Заклучительный период посвящается творческому отчету в отряде, кружке, дружине. Организуются выставки поделок, фотогазет, газет-молний. Проводятся концерты, на которых показываются инсценировки из жизни лагеря. Итоговые линейки посвящаются награждению детей, отличившихся в чем-либо на протяжении всей смены.

Завершение лагерной смены предполагает решение нескольких групп задач: эмоциональных, организационных и содержательно-смысловых. Они связаны с рядом обстоятельств, возникающих в итоговый период смены. В эти дни ребенок оценивает условия собственной жизни в лагере, полученный результат участия в

программе, значимость отношений с окружающими людьми. В связи с этим, он становится требовательнее к особенностям организации быта, к формам осуществления совместной деятельности, к характеру взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Эмоциональные задачи. Участник смены готовится к отъезду домой, к встрече со своими близкими. Вместе с тем он остро переживает предстоящее расставание с появившимися друзьями, нуждается в поддержке, эмоциональном единении со сверстниками и педагогами. В душах ребят в этот период нередко возникает противоречие между долгожданной встречей и желанием сохранить новые отношения. Поэтому от организаторов смены потребуется максимальное обеспечение положительной эмоциональной окрашенности заключительных дней смены.

В организационном плане заключительные дни смены требуют повышенного внимания, потому что участники в это время склонны к нарушению основных режимных моментов программы, они становятся менее управляемыми. Отсюда возникает необходимость четко планировать каждый день итогового периода лагерной смены. Следует учитывать тот факт, что для ряда участников в эти дни падает интерес к совместной деятельности. Данное обстоятельство требует от педагогического коллектива внимательного отбора содержательной организационной программы, которое соответствовало бы потребностям и стремлениям детей, с использованием оригинальных, интересных форм работы.

В содержательно-смысловом плане заключительного этапа смены требуется обеспечить подведение итогов каждым участником, осмысление им собственных достижений и результатов деятельности в период смены. Чтобы правильно проанализировать свои поступки, ребёнку необходима помощь со стороны педагога. Важно также «продвигать» основные нормы и ценности, предусмотренные программой смены. Эта задача решается с помощью предъявляемой позиции педагогов, в которой на первый план выдвигаются ценности,

отвечающие целевым ориентирам программы, и со временем приводящих к интересным результатам. Особое внимание следует уделить основным традициям лагеря, поскольку именно в заключительные дни программы закладывается связь между проходящей и будущей сменами.

Для ребенка важно: не потерять новых друзей в городе, получить позитивную оценку своей деятельности и признание заслуг, обогащение личного багажа знаний и опыта, услышать как можно больше теплых слов.

Для вожатого важно: подвести итоги смены с детьми, проанализировать совместную работу и напарником, оформить итоги смены, настроить детей на лирический, но оптимистический лад.

Подсказки про день...

*И каждый час, и каждую минуту
О чих-то судьбах вечная забота...*

В. Беляков

Лагерь живёт по своему распорядку, по крайней мере, режимные моменты, как правило, в нем сохраняются. И вожатый, то же живёт по этому распорядку. Принятый режим дня в лагере должен быть дифференцированным в зависимости от возраста детей. В зависимости от метеорологических условий в режим дня могут быть внесены изменения. В июне, июле месяце допускается более позднее укладывание детей и более поздний подъем. Но в целом режим жизни лагеря достаточно стабилен.

8:30 – Подъём вожатых.

Важно: проснуться самому; разбудить напарника; умыться, причесаться; улыбнуться. Вожатый встает раньше общелагерного подъема. Идти к детям нужно умытым, бодрым и готовым к работе. Настроение отряда зависит от настроения вожатых.

8:45 – Подъём детей

Подъем - радостное начало нового дня, полного открытий и веселья. Лучше начинать будить их раньше, чтобы к общему подъему они успели проснуться и не чувствовали себя не такими как все. Подъем в отряде можно организовать с музыки, что часто способствует хорошему настроению в течение всего дня. Никогда нельзя кричать на детей или отчитывать их перед другими (и даже наедине) за поздний подъем. Полезно вспомнить, как мама или близкий вам человек, поднимает вас, какие при этом говорит слова, и проблем с подъемом станет меньше. Не забывайте о том, что настроение, с которым человек поднимается, создает ему настрой на весь день.

Не стоит врываться утром к детям в комнаты с дикими криками: «Подъем!». Разбудит можно и обычной бодрой фразой: «Доброе утро!». Но не забывайте пройти еще несколько раз, что бы убедиться,

что все дети встали. А еще интересно делать тематический подъем. Например, нарядиться с напарником в халаты докторов и будить детей, ощупывая пульс и измеряя температуру импровизированными градусниками. Или нарядиться бэтменом и человеком-пауком и преподнести веселый сюрприз своему отряду.

Будить детей тоже можно более чем ста способами. Среди них: пощекотать каждого за ушком; симитировать крик петуха; принести настоящий горн и протрубить в него; громко включить хорошую ритмичную музыку; войти с ведром воды и, позвякивая о него металлической кружкой, шутливо объявить: “А вот водой холодной поливаю! Кому водички холодненькой?”; организовать в коридоре джаз-рок-группу; проскрипеть голосом робота: “Внимание, экипаж, начинаем выходить из состояния летаргического анабиоза. На счёт “раз” всем громко сказать :”Хрю-хрю”...”; громко и заливисто засмеяться, причитая: “Ой, не могу! Ой, сейчас лопну от смеха!”;

Минуты через три вожатый может, например, выйти в коридор и громко сказать: «Считаю до десяти, кто не вышел из палат — я не виноват», а после этих слов начать медленно вслух считать до десяти. Такого рода ограничение времени на детей действует весьма ободряюще. Для того, кто вышел из палат последним можно придумать дополнительное задание спортивного характера или попросить, например, подмести коридор. Сообщить ребёнку об этом лучше в присутствии отряда, это будет являться для детей стимулом встать побыстрее на следующее утро.

9:15 – Утренняя зарядка

Главное вовремя выйти на зарядку – это следующий этап заряда бодрости. Вожатым стоит активно выполнять все упражнения, ведь вы пример для ребят. Вряд ли они будут делать то, чего вы делать не хотите или считаете неважным. Перед выходом возьмите за правило оглядывать, во что обуты ваши дети. Шлепки на зарядке могут быть опасны!

Занимайтесь зарядкой вместе с детьми. Никакие слова не убеждают так, как личный пример. Физические упражнения должны соответствовать возрасту детей, состоянию их здоровья, уровню физического развития. Зарядка всегда приносит удовольствие, если в нее, как и во многие другие детские дела, вносятся элементы игры.

10:00 – Завтрак

Организация питания. Посещайте столовую коллективно, если нет других правил. Следите за тем, чтобы ребята мыли руки перед приемом пищи. Старайтесь начинать и заканчивать прием пищи одновременно. Не забудьте о детях, которым что-либо противопоказано; организуйте им замену продуктов. Обращайте внимание на качество еды!

Помните, что и от вас зависит нормальное состояние детских желудков. Следите за дисциплиной в столовой. Обращайте внимание на то, чтобы дети не были голодными. Не забудьте оставить стол чистым.

10:30 – Утренний информационный сбор отряда. Важно: донести до ребят информацию о предстоящем дне, представить им план дня.

11:00 – Отрядные дела / Дружинные мероприятия / Творческие мастер-классы. Важно: не растерять детей, знать, кто, где находится и чем занимается. Если кто-то ничем не занят – занять!

13:00 – Обед

14:00 – Два Часа Молчания или Тихий час

Дайте возможность детям отдохнуть и способствуйте этому. Время отдыха составляет полтора-два часа. Это время, которое отводится для восполнения сил, дневного сна, пассивного отдыха. Малышей уложите спать. Подросткам дайте возможность почитать, поразмышлять про себя. Заведите правило: в тихий час — никаких разговоров, хождений. Однажды разрешенное хождение становится впоследствии чаще всего правилом.

16:00 – Полдник

16:30 – Отрядные дела / Дружинные мероприятия / Творческие мастер-классы. / Свободное время детей.

Оно должно быть организовано. Каждый ребенок должен иметь время для занятия любимым делом, для размышлений в тишине. Если ребенок не может организовать свое свободное время, вожатый должен позаботиться об этом, помочь ему.

19:00 – Ужин

20:00 – Вечерняя программа / Дискотека. Важно: быть рядом с детьми, поддерживать их на сцене / танцевать в одном кругу.

23:00 – Отбой

Настраивайте ребят на спокойный тон перед отбоем. Готовить детей ко сну начинайте заранее, так как у них часто именно после отбоя возникает потребность совершать все гигиенические процедуры. Выполнив их, стремитесь вовремя уложить детей в постель с первого же дня, независимо от возраста. Проверьте, все ли дети на своих местах. Нет ли у кого-нибудь неотложных вопросов к вожатому. Перед отбоем проводите тихие игры, старайтесь не возбуждать фантазии детей. Малышам расскажите сказку с добрым концом; детям среднего возраста — приключенческую историю (с продолжением); подросткам — историю о любви. Почитайте стихи, спойте, сыграйте на гитаре. Будьте спокойны, но требовательны.

Подсказки про детей...

«Так не бывает, чтоб дети сами по себе были.

Дети обязательно чьи-нибудь!»

Эдуард Успенский

«Трое из Простоквашино»

Большой тайной для водителя всегда является возраст его отряда, но чтобы ты бы быть готовым ко всему стоит помнить о возрастных особенностях детей. Водитель должен помнить, что готовых рецептов для решения педагогических ситуаций нет, но есть некоторые закономерности, зная которые, можно найти свой, наиболее удачный выход, свое решение.

Младший школьный возраст – 7- 9 лет

Какие они?

Данный возраст характеризуется повышенной физической активностью. Кажется, что этот моторчик невозможно остановить! Отсюда выводы – следить нужно за малышами в «оба глаза», иначе травмы не заставят себя долго ждать! Но не стоит сильно нагружать ребят, их повышенная работоспособность носит относительный характер – они начинают уставать через 25-30 минут какого-либо занятия.

Также они быстро загораются каким-либо делом, реагируют на все необычное, яркое, но также быстро могут потерять к нему интерес. Отсюда второй вывод – обеспечить быструю смену деятельности! Подвижные игры сменяем спокойными; прогулки и различные качели, карусели – песнями; подготовку к мероприятию и репетиции – коллективным валянием, и т.д.

Разговаривая с ребёнком (тем более, если вы говорите о чем-то важном), присядь рядом с ним, чтобы ваши глаза были на одном уровне, говори на его языке – будет хороший уровень доверия.

Многие вожатые считают, что младшие ребята совершенно не способны что-либо делать сами, но это далеко не так. Они вполне способны к появлению самостоятельности, хорошо понимают, что такое ответственность, и просто обожают, когда вожатый что-либо доверяет только им! Дашь мелкое задание, и скажешь при этом "Это очень важно", и ребёнок счастлив до потери пульса. Старайся избегать фраз, типа "ты ещё маленький", старайся всё таки хоть как-то содержательно отвечать на бесконечные "а почему".

Для детей этого возраста очень высок авторитет взрослого человека. В таком отряде ты будешь для детей "мамой" или "папой". Поэтому в первую очередь обязанности вожатого, работающего на младшем отряде, заключаются в организации быта ребенка. Многие дети в этом возрасте еще не умеют ухаживать за собой. Тебе придется следить за тем, чтобы у ребят было чистое белье, сухие носки и обувь, придется причесывать по утрам девочек и заплетать им косички. Детям надо помогать поддерживать чистоту в палате, застилать постель, наводить порядок в тумбочках.

Ребята в этом возрасте – маленькие обезьянки, их способность подражанию и копированию можно оценить на «отлично»! Причем, повторяют они без разбора и хорошее, и плохое; чаще стараются копировать старших, т.е. вожатых, воспитателей, так что не удивляйся, если малыши в отряде будут очень похожи на тебя.

Главное в работе с таким возрастом – игра, игра, и еще раз игра. Нужно собрать мусор на территории? – «А теперь устраиваем соревнование муравьев! Кто больше всех принесет фантиков, бумажек, тот и станет сегодня главным в нашем муравейнике!» Нужно быстрее успокоить их в тихий час? «Мы попали в страну, где все разговаривают носами и ушами, давайте учиться!» Не хотят на зарядку? «Ребята, сегодня днем все летим в космос, надо пройти предполетную подготовку!»

Детям доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум. Игры, где можно кричать и визжать, обычно проходят на «ура».

А ещё малыши обожают делать оригами, аппликации, разгадывать загадки, делать причёски друг другу. Для самых младших непосед хорошо подходят различные соревнования, эстафеты. Например, кто больше пропрыгает на скакалке, попадёт мячиком в кольцо.

Очень хорошо, если в отряде есть некий талисман, им может быть любое выдуманное существо, или какая-нибудь игрушка, лучше мягкая. С ее помощью вожатый может решить множество проблем: начиная от того, как уложить ребенка спать, и заканчивая тем, как отвлечь его от тоски по родителям.

Дети обожают всевозможные тайны, и один из способов привлечь их внимание, это сказать что-то вроде: «Ребята, я вам открою одну тайну, но никто кроме нас ее знать не должен».

Но самое главное маленьких детей надо любить - они мгновенно это чувствуют! Только в этом возрасте, дети искренне и непосредственно любят вожатого, и именно в глазах малышей вы можете увидеть чисто детское восхищение и не наигранное обожание.

Краткая характеристика младшего школьного возраста:

- высокий уровень активности;
- желание научиться различать, что такое хорошо и что такое плохо;
- лучшая награда — похвала;
- стремление получить время на самостоятельные занятия;
- считают друзьями тех, кого видят чаще других;
- любознательны;
- отличаются конкретностью мышления;
- подвижны;
- не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном;
- высокий авторитет старшего товарища;
- суждения и оценки взрослых становятся суждениями и оценками сами детей.

Особенности возраста

Возрастные особенности	Педагогические действия
1	2
Болезненно переживают разлуку с семьей	Отвлечь интересными делами, переключить внимание
Раздражительны, тоскуют по дому	Дать какое-либо задание, чтобы ребенок почувствовал себя нужным в новом коллективе
Задают множество вопросов	Внимательно выслушивать и спокойно отвечать, повторяя ответ столько раз, сколько необходимо для понимания
Быстро утомляются	Быстрее «бежать» к финишу, к результатам — в игре, труде...
Трудно засыпают, просыпаются по ночам «попить», не умеют застелить постель, разбрасывают и теряют вещи	Терпеливо приучать к порядку. Проявлять особое внимание вечером: кому-то сказку рассказать, кому-то спеть
Неуверенны в себе	Давать нагрузку с учетом физического здоровья, без акцентирования на этом внимания
Привыкли есть медленно, всухомятку	Увидеть таких детей и принять все меры для предупреждения конфликтных ситуаций. Посадить детей за отдельный стол. Следить за тем, чтобы съедали первое.
Готовы пробовать все на вкус	Рассказывать детям о ядовитых ягодах, растениях...
Потеряли интерес к занятиям, внимание рассеянное	Рекомендуется частая смена видов деятельности, которые не должны быть продолжительными по времени
Слезы и страхи в темноте	Не оставлять одного ребенка в темноте
Копируют привычки, манеры поведения, лексикон взрослых	Стремиться не подавать дурного примера ни в чем.

1	2
Постоянно опаздывают	Не давать поручений, связанных с учетом времени
Впечатлительны	Не рассказывать сказки, истории с «плохим концом»
Постоянно рискуют, склонны к травматизму	Избегать чрезмерных ограничений в деятельности детей, заполнять их жизнь полезными и нужными играми, состязаниями, следя при этом за соблюдением необходимых правил безопасности

Как найти с ними общий язык?

- давать индивидуальные поручения, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить и в то же время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять. Они должны быть игровые, чтобы их интересно было выполнять;
- ограничивать по времени подвижные игры с бегом и прыжками, устраивать частые перерывы;
- не использовать игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным неподвижным сидением за столом;
- не выводить их игры на длительное время, если по правилам игры ребенок вынужден выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.
- использовать игры, в которых нужно «замереть» на месте, такие игры способствуют развитию функции торможения.
- все дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «очень честно соблюдал правила игры»... Водящий может быть выбран с помощью считалки или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

– заканчивая игру, нужно отметить лучших, инициативных игроков. Полезны сюжетно- ролевые игры (исполнение ролей животных) и, конечно, разнообразные подвижные игры.

Как ввести детей в игру?

1. Изложить детям содержание игры надо кратко, образно. Правила игры давать желательно не все сразу, так как быстро усвоить их дети не смогут, и невольно будут нарушать. В дальнейшем правила игры пусть дети вспоминают сами.

2. Разделить детей на команды можно так: построить отряд в одну шеренгу по росту и рассчитать на «первый-второй»; «первые» — одна команда, «вторые» — другая команда. Либо поступают таким образом: выбираются два ведущих, отряд разбивается на пары, каждая пара придумывает себе название какого-либо животного, растения, предмета; затем пары по очереди подходят к ведущим и «называют» себя; ведущие в определенной очередности выбирают себе членов команды из этих пар. Есть еще следующий способ разделения на команды: выбираются (назначаются) ведущие, которые вызывают по одному члену в команду; вызванный член команды вызывает следующего по своему усмотрению. Так комплектуются команды.

3. Вожатый участвует в игре вместе с детьми.

Задание для самостоятельной работы:

А теперь попробуй нарисовать отряд малышей! Какой он? Где в нём ты, вожатый? Чем вы занимаетесь?

Младший подростковый возраст - 10 - 12 лет

Какие они?

Дети такого возраста уже не маленькие, поэтому многое понимают, и готовы во всем тебе помогать. В этом возрасте у них особенно развито желание лидерства. Старайся не выделять

любимчиков открыто, они могут зазнаться, переоценить свою значимость в отряде.

10 – 12 лет - опасный возраст, когда у детей возникает некоторое сознание «не хочу, не буду». Дети любят, когда их уговаривают, поднимая свою значимость. Разработай систему мотивации участия во всем, например рейтинговая система (дети очень любят соревноваться - кто больше).

В этом возрасте могут возникнуть наибольшие проблемы с поведением. Сразу же приготовься к тому, что тебе придется побыть «жилеткой» ни для одного ребенка (если, конечно, у тебя сложатся доверительные отношения с детьми) учти, это очень важно - дать ребенку выговориться, выслушать его, ему важно быть понятым. Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты со взрослыми выходят на новый уровень. Детям важно отстоять свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию вожатому. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. Вам важно выделить лидера в детском коллективе, сделать его своим помощником и союзником.

В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и соревнованиях, а также в разнообразных творческих и ролевых играх. Они уже не такие маленькие, чтоб не понять правил игры или идеи выступления, но еще не обременены подростковыми комплексами, легко поддаются воспитанию.

Мероприятия на этом возрасте проходят любые, надо только уметь их подать. Они будут играть и в детские «Сантики-фантики» и «Али-Бабой» и во всякие серьезные игры, типа Ток-шоу или «Что? Где? Когда?». Эти дети — самый благодатный материал. Вы с напарником можете сделать из своего отряда что угодно: от футбольной команды до совета романтиков (а может быть, то и другое одновременно). Если их зажечь, они пойдут за вами куда угодно. И у вас есть реальный шанс изменить их к лучшему.

Ребята подвержены влиянию старших, стремятся им подражать. Поэтому на среднем возрасте водителю так важно иметь авторитет среди детей, быть для них примером во всём.

Сами считают себя взрослыми. Этим можно пользоваться: «что вы как маленькие себя ведёте...» Правда не стоит этим злоупотреблять.

Стремление к сплочённости. Этим детям очень нравится быть командой, быть лучше всех. Именно на этом возрасте у детей очень сильно, в хорошем смысле «стадное» чувство. Младшие дети ещё не осознают таких социальных аспектов, для маленького ребёнка скорее существует он сам и окружающий мир, с которым он налаживает контакт. Старшие дети придают большое значение своей индивидуальности, стараясь как можно веселее и ярче представить окружающим своё «Я». А вот для детей этого возраста главное — «МЫ». И это очень благодатная почва для работы водителя, для создания в отряде нужной атмосферы, для построения Отряда, с большой буквы О.

Еще одна особенность - романтичность и сложность взаимоотношений. Мальчиков и девочек тянет друг к другу, но они не умеют друг с другом общаться. Они боятся сделать первый шаг, боятся неудач и подшучивания товарищей. Здесь водитель должен прийти на помощь, подтолкнуть, дать совет. Особую роль тут, конечно, имеют дискотеки. Для детей станцевать медленный танец — это событие. И это очень серьёзно. Это почти - то же самое, что признаться в любви. И поэтому пригласить девочку на танец — это очень сложно. А ведь порой нужно просто подбодрить, вселить уверенность, и ребёнок будет после этого вам очень благодарен. Есть много игр и мероприятий, направленных на сближение мальчиков и девочек: «Мигалки», «Лавочки», «Любовь с первого взгляда», «Тайный друг» — всё это очень нравится детям. Стоит только начать! Нужно сформировать у них правильное отношение к любви. В данном вопросе для этого возраста (и не только) существует семь

главных НЕ: не подозревать в любви дурного, не запрещать общения, не слеживать, не выспрашивать специально, не высмеивать (даже не подшучивать), не растравлять сочувствием, не подсказывать без крайней необходимости. Отношения между напарником и напарницей должны быть примером для детей. Не обязательно изображать любовь. Но нежную заботу — да.

Краткая характеристика младших подростков:

- стремление повелевать у мальчиков, подчиненность у девочек;
- энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны;
- часты беспокойные состояния, нуждаются в постоянной деятельности;
- стремятся к большой мускульной активности, любят коллективные игры;
- шумны, спорят, влюбчивы;
- боятся поражения, чувствительны к критике;
- интересы постоянно меняются;
- мнение группы более важно и значимо, чем мнение взрослых;
- бурно проявляют эмоции;
- повышенное стремление к спорам, неуступчивость;
- в контакт вступают легко, но склонны к конфликтам со сверстниками, взрослыми, родителями;
- стремятся «испытать» себя в активной практической деятельности;
- увлекаются коллективной деятельностью;
- выполняют легко и охотно поручения, но не безразличны к той роли, которая им выпадает;
- не увлекают далекие цели и перспективы, неконкретные поручения, отвлеченные беседы;
- неудача вызывает резкую потерю интереса к делу.

Особенности возраста

Возрастные особенности	Педагогические действия
Обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости	Внимательное, доброе отношение к детям, стремление разобраться в причинах поведения детей
Внешнее проявление взрослости: игра в карты, употребление взрослого лексикона, использование косметики, украшений.	Проводить разъяснительную работу с привлечением всех специалистов и показом соответствующих кинофильмов. Приучать к выполнению разумного режима дня.
Замкнутость, одиночество. Обостренное переживание своих недостатков	Стремиться переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения
Непослушание, действие «наперекор», постоянные споры	Вникать в интересы детей, сотрудничать с ними
Проявление тайн (укромные уголки леса, полянки, места рыбалки).	Знать секреты детей, совместно сохранять их, разумно использовать. Организовывать интересные игры с элементами романтики

Как найти с ними общий язык?

- поощрять детей и хвалить;
- использовать такие виды деятельности, которые дают простор проявлению мускульной активности, организовывать коллективные спортивные игры, занятия по интересам;
- некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек;
- разговаривать и общаться.

Как ввести ребят в игру?

1. Объяснять правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе, образность не обязательна.
2. Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой «изнутри». Если дети принимают ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить детей в его ошибочности, а может быть даже

дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).

Задание для самостоятельной работы:

А теперь представь себе, что ты вожатый такого отряда! Нарисуй самое любимое мероприятие отряда: каким оно будет?

Старшие подростки - 13 - 15 лет

Какие они?

Главная их особенность - они считают себя взрослыми. Более того, они зациклены на этом вопросе. Им жизненно необходимо доказывать всем, что они взрослые. У них только-только заканчивается переходный возраст, но уже чувствуется некоторая склонность к максимализму, часто это приводит у девочек - к истерикам, у мальчиков - к дракам. Склонны к депрессиям и необычайным подъемам настроения. Они достаточно умны, общительны, умеют отстаивать свою точку зрения. Не любят, когда ими командуют. Считают, что вправе распоряжаться собой сами. Больше говорят, чем делают. Если делают, то, в основном, напоказ. Не могут существовать без лидера, поэтому, сами того не подозревая, его создают, в большинстве случаев от этого страдают. Было бы неплохо, если этим лидером стал ты. Нуждаются в поощрении, добрых словах со стороны старших. Зачем они едут в лагерь? После девяти месяцев непрерывного контроля со стороны родителей, постоянных требований учителей, что для них лагерь? Свобода. Они приезжают туда, чтобы расслабиться, отдохнуть, оторваться по максимуму.

Вожатый должны быть для них авторитетом, не допускать панибратства. Если вожатый не добьется уважения в первые дни, не сможет создать Отряд. Нужно сделать из этих детей союзников,

советоваться с ними во всем. Они уже считают себя взрослыми, и не терпят, когда без них принимают решение (будь то название отряда, сценарий сказки или кто будет дежурным). Для этих детей не нужно днем проводить много КТД, ориентируйся больше на спорт - веди весь отряд в спортзал, бассейн или на стадион. Они вообще могут полдня спать на ходу, т.к. болтали до 4 утра. У старших отрядов часто существует жесткая борьба между отрядами за лидерство. Старшие отряды - благодатная среда в плане постановок, при чутком руководстве они могут создать театральный шедевр, и сами сошьют к нему костюмы.

В этом возрасте появляется ярко выраженная тяга к противоположному полу. Вашим инструментом должны оказаться дискотеки и игры на взаимодействие, на телесный контакт. Положительный эффект таких игр достигается благодаря публичности их проведения.

В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так легко, как раньше; аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке. На доброе слово и предложение помочь, подросток частенько ответит показной

грубостью и холодностью, но долго будет еще вспоминать, как именно его похвалили как самого ответственного в отряде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить свое место в коллективе, и очень переживает о том, что о нем думают другие. Для подростков характерно объединение в неформальные группы. На ребят можно эффективно действовать через лидеров (нужно войти в доверие, найти общий язык, взять их к себе в помощники).

Краткая характеристика старших подростков:

- ориентация на мир взрослых;
- достижение личностного самоопределения;
- стремление утвердиться в мире взрослых индивидуально;
- желание поставить себя в позиции взрослого;
- мужество, одежда, смелость — важны связи с социальной позицией;
- девочки начинают интересоваться мальчиками раньше, чем мальчики девочками;
- наблюдается беспокойство о своей внешности;
- рождается первая любовь;
- растет социальная активность;
- появляется стремление к достижению независимости от своей семьи;
- происходит выбор будущей профессии;
- появляются крайности в поведении, например, «я знаю все!» ;
- возникают интимные, эмоциональные отношения между юношами и девушками;
- «пренебрежение» к советам старших;
- кризис независимости;
- проявляется желание понять себя, отвечать за себя, за общее дело;

– проявляется сознательное желание принести благо другим людям;

Особенности возраста

Возрастные особенности	Педагогические действия
Замкнутость, агрессивность, легкая ранимость. Чередование плохого и хорошего настроения, уход в «себя»	Поведение такого ребенка полностью зависит от того, как Вы себя с ним будете вести
Неподчинение взрослым, действия «наперекор», критиканство. Стремление к независимости, вызывающее поведение.	Пытаться понять подростков, понять причины того или иного их поступка, тактично направлять их действия в нужное русло, стать приятным собеседником
Прыщики, разочарование от собственного отражения в зеркале	В индивидуальной беседе разъяснять подростку, как избавиться от этих особенностей или сгладить их, как сделать, чтобы «этого» было меньше
Интерес к себе	В коллективной беседе — находить у такого подростка лучшие качества и подчеркивать их
Развитие интереса к противоположному полу, появление новых ощущений, чувств, переживаний	Тактично, целомудренно раскрыть подросткам красоту настоящей любви. На вопросы отвечать тактично и серьезно
Проявление чрезмерной самостоятельности	Учитывать это и предоставлять подросткам как можно самостоятельности
Несбывающиеся мечты подростков	Поразмышлять вместе с подростками о будущем

Как найти с ними общий язык?

Ребята очень любят, и ты можешь:

– предложить делать друг другу сюрпризы: можно играть в игры «Гномы и Великаны», «Тайный Друг»;

- налаживать атмосферу для глубоких разговоров. Например, после утомительного дня вечером или на ночь глядя поговорить "о жизни";
- научить детей ставить себя и своих близких на чужое место, научить их проецировать на себя ситуацию, абстрагироваться;
- смотреть с детьми хорошие фильмы, а потом их обсуждать;
- построить руководство поведением подростков так, чтобы оно было без излишнего вмешательства и давления со стороны взрослых.
- организовать для мальчиков спортивные соревнования, а девочек - дела в помещении, в организацию встреч с друзьями;
- организовать игру, но игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная;

Задание для самостоятельной работы:

А теперь нарисуй вчерашнего себя! Ведь это ты – ты из первого отряда!

Подсказки про планирование ...

*«Каждый новый день — маленькое королевство,
которое еще предстоит завоевать»*

*Надея Ясминска.
«Зефирные приметы»*

Планирование — основа будущей эффективной работы. План — документ, в котором отражена система воспитательной деятельности вожатого. Советы вожатому, планирующему свою работу:

- ознакомьтесь с программой лагеря;
- определите цели и задачи предстоящей работы на смену (с будущим напарником);
- изучите возрастные особенности детей, обратив особое внимание на ожидания детей данного возраста;
- используйте данные из детских анкет (увлечения, конкретные ожидания, желаемые поручения, умения и др.);
- изучите возможности оздоровительного лагеря (традиции, периодичность дружинных, отрядных дел), в котором предстоит работать, и подумайте, как можно их использовать в вашей работе;
- отберите средства, формы, методы, которыми владеете.

План работы на каждый день, составленный накануне, корректируется каждое утро, в зависимости от погоды, с учетом интересов детей.

Вожатому нужно пойти навстречу ребятам в их выборе форм отдыха, «начинать на их территории», постепенно организуя педагогически целесообразную деятельность. А можно идти по пути, предложенному А.С. Макаренко: он рекомендовал делать то, что педагогам самим интересно, и этим увлекать детей.

В плане должны быть интересные и развивающие занятия для детей, но при этом важно не перегружать план. Следует помнить, что не так важна форма плана и количество дел в нем, важно другое: знать детей, любить их, быть терпимыми. Это значит, что вожатый

должен все время наблюдать их, изучать специально и в ежедневном общении.

Вожатому рекомендуется иметь следующие виды планов: перспективный (План-сетка) на смену, план на каждый день (утро — день — вечер).

План-сетка готовится до отъезда в детский лагерь или на выездном семинаре; план на каждый день пишется в лагере накануне вечером с учетом интересов детей, модели лагеря, заданий отряду, погоды. Он корректирует отрядный план.

В план-сетку включаются по порядку: дни заезда, отъезда; банные дни, родительский день, традиционные праздники для данного детского лагеря; дни дежурства; и только потом — планируемые отрядные мероприятия с учетом их периодичности.

Лучший план работы — план, одобренный, подсказанный детьми. Помните, для ребят это планирование собственной жизни. Согласитесь, решать за детей, что они будут делать, не узнав, а хотят ли они того, - это не совсем справедливо. У детей тоже есть определённые представления о жизни в лагере, они тоже строят планы. Конечно, эти планы часто невразумительны, наивны, расплывчаты, нереальны, да и, откровенно говоря, более скучны, чем ваши задумки, но они есть и не надо от них пренебрежительно отмахиваться.

А, кроме того, не забывайте: дети могут проявить удивительную настойчивость и целеустремлённость, когда реализуют собственные затеи, и, наоборот: к чужим, пусть даже многообещающим замыслам, они могут отнестись прохладно и равнодушно. Степень привлечения детей к планированию растёт по мере того, как растут сами дети. В отрядах малышей она может быть минимальной, старшеклассникам этот процесс можно доверить почти полностью.

Подсказки про участие детей в жизни отряда...

*«Эмили ужасно не любила когда ей говорили,
что она слишком мала, чтобы что-то понять.
Она чувствовала, что смогла бы отлично все понять,
если бы только взрослые взяли на себя труд объяснить,
а не делать тайну из каждой мелочи»*

*Люси Мод Монтгомери
«Истории про девочку Эмили»*

Как сделать детей соавторами и соорганизаторами? Есть разные способы.

На начальном этапе работы с отрядом может быть удачен опыт работы *по микрогруппам*. Для чего нужно разделять на микрогруппы? Ребенку тяжело адаптироваться сразу к большому обществу. Иногда ему даже трудно запомнить все имена, он чувствует себя потерявшимся в толпе. Нормальная численность рабочей контактной группы составляет 6-8 человек, такую микрогруппу легче организовать, выделяя лидера, создавая соревновательный момент между микрогруппами. Микрогруппе проще организовать деятельность, найти материалы, инструменты. Микрогруппа должна быть рабочей, эффективной, у нее должен быть сильный лидер-организатор. Чтобы это получить, Вам нужно "познакомить" их в деятельности, "прокрутить" их несколько раз на разных делах. Если Вы сразу поставите над ними лидеров, то, конечно, вначале Вам будет легче, но очень скоро лидеры начнут мешать развитию других, и "перепрыгнуть" их будет невозможно.

Затем в отряде можно организовать *чередование традиционных поручений (ЧТП)*, но при условии, что ребят учат выполнению поручений. Отряд делится на группы по 7 – 8 человек. Смена поручений через 3 – 5 дней. Поручения могут быть такими:

– досуговая группа - дела в отряде, игры, музыкальные вечера, экскурсии;

– информационная группа - стенгазеты, радиогазеты, реклама и освещение дел в отряде и в мире.

– оформительская группа - оформление газеты, комнаты, проходящих дел; обучение оформлению.

– сюрпризная группа - подарки на день рождения, сюрпризы соседнему отряду, поварам; награды победителям концерт-молния.

– дежурная группа - каждый день передает символ, помогает в столовой (красиво разложенные тарелки, яркое меню на каждый стол и т.д.);

– спортивная группа - зарядка, спорт часы, спорт-пятиминутки.

Естественно, возможны и другие варианты. Смена видов деятельности идет по "вертушке" после того как группа сделала хотя бы одно дело т.е. через 2-3 дня. После проведения дела группы сменяются. Вожатому ВАЖНО:

1) Отметить каждую микрогруппу: - самая веселая, самая творческая и т.д.

2) Проработать с командирами результаты: что хотели (цели), что получилось (итоги +), что не получилось (итоги -), что нужно изменить, что можно сделать (результаты деятельности), эмоциональное состояние группы, проблемы, если есть. Вообще, такой разбор с командирами лучше проводить после каждого дня.

3) Провести групповую оценку работы командиров.

4) Также на огоньке с группой обсуждается: что значили эти дни для группы, что (не-)получилось, почему?, предложения. Группы обсуждают внутри, а высказывается по одному человеку от группы.

5) Каждый человек может (должен) сказать: что значили эти дни для меня, что я сделал для группы, что одобряем, что критикуем, что в результате решаем.

ЧТП дает возможность заботиться друг о друге, о коллективе. У каждой группы может быть командир. Также в отряде может быть дежурный командир, сменяемый каждые 1-2 дня. В его обязанности входит поддержание порядка в отряде, и в этот день все ему подчиняются. Это нужно для того, чтобы больше детей побывало в лидерской позиции и для того, чтобы человек побывал и в роли лидера и в роли подчиненного. Выборы дежурного командира могут происходить или общим решением, или он сам передает свои полномочия кому-то из отряда.

Командиры каждого ЧТП объединяются в совет командиров (СК), который планирует работу на день, отвечает за участие отряда в лагерных делах.

В отличие от младшего возраста, подростки относятся к ЧТП несерьезно, т.к. хотят получить результат своей работы, в работе с ними более удачны *инициативные группы* – временные органы коллектива, избираемые из добровольцев для подготовки общего дела, то есть из ребят готовых взять ответственность на себя. Они охотно берутся за подготовку и проведение, но часто проигрывают именно в подготовке, поэтому важна поддержка вожатого.

Другой формой организации коллектива являются *творческие группы* – временные органы коллектива, избираемые для подготовки общего дела из наиболее компетентных детей, имеющих опыт в данной деятельности. Здесь опять же важна роль вожатого в определении компетентности и включении ребенка именно в ту творческую группу, где он максимально сможет проявить себя. Но здесь есть другая опасность, раз у ребенка хорошо это получается, то он и будет это делать в течение всей смены, однако это не всегда позволяет приобретать ему другой личный опыт. Поэтому важно использование в работе и ЧТП, и инициативных групп, и творческих групп.

Подсказки про диагностику...

Что значит "я"? "Я" бывают разные!»

Алан Милн

«Винни Пух и Все-все- все»

Как изучать детей в условиях детского лагеря? В связи со спецификой детского лагеря (отдаленность от дома, отсутствие рядом близких людей и друзей, незнакомая обстановка и др.) рассмотрим некоторые направления в изучении ребенка, которые реально использовать в таких условиях.

1. Первичная диагностика (источником информации служат родители или лица их заменяющие) проводится вожатым на подготовительном этапе. Анкету с открытой формой вопросов заполняют родители на первой встрече с целью заочного знакомства вожатого с детьми.

2. Медицинская информация. Сведения о состоянии здоровья можно получить из медицинских документов, представляемых родителями.

3. Первичное анкетирование детей (проводится в день заезда). Анкета может содержать следующие вопросы: фамилия, имя ребенка; возраст, число, месяц, год рождения; ожидания от лагеря; любимые виды деятельности (чтение, рисование, музыка, пение, спорт, лепка, другие); первый или второй раз в лагере; о чем мечтает и другие¹⁵.

4. Наблюдение за поведением детей. Понимая, что ребенок в лагере находится вдали от дома, необходимо постоянно наблюдать: за его поведением, сменой настроения, наличием или отсутствием аппетита, отношениями с ребятами в коллективе, состоянием здоровья. Любые замеченные изменения должны быть поводом для действий вожатого.

5. Изучение развития ребенка. Для детей младшего возраста возможно использование методов сказки, игр, незаконченных

¹⁵ См. подробно Приложение

предложений, цветопись. Описание ребенком происходящих событий; ролей, которые он приписывает своим героям; предметы, которые он изображает, дают возможность судить о его ценностях, развитии мышления, воображении, речи. Рисунки на темы «Я», «Я и мои друзья», «Что я больше всего люблю», «Моя семья» и другие, иллюстрации к сказкам могут рассказать вожатым о самочувствии ребенка, степени развития его самосознания.

В подростковом возрасте важное значение имеют методы анкетирования, тесты, дискуссии, помогающие открыть себя, познать свой характер, свои возможности, особенности психических процессов. С целью выяснения мотивов деятельности, интересов, самооценки подростков хорошо использовать методику незаконченного предложения. Этот метод заключается в том, что подростку предлагается набор незаконченных фраз, завершая которые он мог бы выразить свое отношение к исследуемой теме, проблеме. Например:

«Хороший детский лагерь — это...»

«Если бы я был начальником лагеря, то непременно...»

«Самое главное в жизни нашего отряда — это...»

«В нашем лагере больше всего ценится...»

Время на ответ дается ограниченное, с учетом возраста (15 секунд — 1 минута). При обработке результатов ответы группируются по трем характеристикам: «положительная», «отрицательная», «неясная».

Анализ материала, полученного с помощью этой методики, позволяет увидеть удачные и неудачные дела, характер общения, отношений, настроение, что является показателями жизнедеятельности детского коллектива.

6. Изучение настроения детей после проведенного дня. Во время работы в оздоровительном лагере с помощью цветописи (выражение собственного настроения с помощью цвета) можно получить наглядную картину эмоционального состояния всех детей в отряде и

динамику этого состояния. Можно использовать цветопись или ее еще называют "экран настроения". С его помощью можно наблюдать настроение каждого ребенка ежедневно, анализировать причины изменения настроения:

- красный цвет - восторженное настроение;
- оранжевый цвет - радостное;
- желтый цвет - спокойное;
- зеленый цвет - мне все равно;
- черный цвет - плохо, уныние;
- фиолетовый цвет - тревожное, грустно.

Условием цветописи является ее анонимность. Чтобы легче было проследить настроение каждого ребенка в течение смены, можно создать на вашем отрядном месте лист "индивидуальных настроений". Он может выглядеть следующим образом: личный, секретный знак каждого ребенка 24.07 24.07 24.07. Каждый день ребята закрашивают свою клеточку соответствующим их настроению цветом.

Еще варианты:

- можно делать ромашки, где в серединке пишем мероприятия, которые были сегодня, а лепесточки дети красят разными цветами на свое усмотрение. Цвет обозначает их настроение.

- можно сделать чтобы *график настроения выглядел как кардиограмма...* И качественная характеристика настроения была показана при помощи амплитуды

- Можно сделать *график настроения в виде радуги*, где каждый цвет—палата + вожатская, а вверху дни.

- Можно сделать *дерево, на которое дети вешают разноцветные яблоки или листочки*. Цвета соответствовали настроению.

- и т. д., варианты могут зависеть только от фантазии вожатых и детей...

Экран настроения может быть размещён рядом с отрядным уголком. В конце дня, уходя на отбой, ребёнок берёт один квадратик бумаги того цвета, который соответствует его настроению и опускает в специальный ящик. После этого подсчитываются результаты и создается цветное графическое изображение на экране настроения.

Очень наглядными, интересными и эффективными являются такие методики:

«*Ночные окна*» - на темном фоне рисуются дома (многоэтажки) с окошками, одна палата – один дом. Количество окошек в каждом доме равно дням смены. Ежевечернее каждая палата детей замалякивает своё окошко: желтый – отличное настроение; желтый с приспущенными шторками – среднее; темное окно – плохое настроение. Можно дополнять разными фишками: горшок с цветком на окошке – у нас в отряде/палате день рождения, победа, призовое место; кот на окошке – сегодня наша палата самая чистая; паутина – соответственно самая неаккуратная палата. Собственно можно придумывать до бесконечности...

«*Чайки над морем*» - чайки рисуются по количеству дней в смене карандашом: белая чайка – отличный день; серая чайка – хороший день; чёрная чайка – неудачный день; чайка с рыбкой в лапках – победа отряда в мероприятии в лапах у чайки может быть всё что угодно, лишь бы это отражало происходящее в отряде.

«*Закат*» - рисуется солнце, погружающееся в море, делится на сектора, которые зарисовываются разными цветами: красным, желтым, темно-бордовым. К концу смены получается очень-очень красивое солнце. Если, конечно, смена была интересной и радостной.

«*Шарики*» - подходит для младших отрядов. Рисуются любой популярный в детском возрасте персонаж, который держит связку шариков. Шарик раскрашивается в цвета, согласно настроению малышни.

«*Смайлики*» - самая простая и доступная форма, но симпатичная. Рисуются смайлики – кружочек и два глазика. Каждый

вечер дорисовывается ротик – улыбка, равнодушный, грустный, кричащий, улыбка до ушей и т.д. насколько хватит фантазии.

«*Флаги*» - если название отряда похоже на что-то историческое, можно нарисовать замок, и выставлять флаги по зубчатым стенам, получается здорово.

«*Нотки*» - тоже больше для малышей. Нарисовать нотную линейку и выставлять нотки в соответствии с настроением «выше-ниже».

7. Изучения уровня развития детского сообщества и межличностных отношений между детьми.

Диагностика — это не только оценка изучения качеств личности, но и направленность движения педагога и ребенка от одной цели к другой.

РАЗДЕЛ 3.

МЫ УЧИМ ЖИТЬ СЛОВАМИ И ДЕЛАМИ

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*

Это 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 взаимодействие.

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: по просьбе тех, кто нуждается в помощи, по заданию руководящих органов отряда или лагеря, 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 демонстративное 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; яркое интересное название.

КВЕСТ – один из основных жанров приключенческих игр, требующих 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 все возможно. На таком костре могут быть и

гости – зрители.

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, прошлое, «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. В некоторых лагерях и отрядах это высший орган самоуправления. Варианты проведения сбора:

- сбор – рождение отряда (оформление «лица» отряда: деятельность, название, атрибутика, руководящие органы и т.д.);
- сбор – старт (перспективное планирование на определенный срок или разработка плана предстоящей акции);
- экстренный сбор (сбор - ЧП, обсуждение события, требующего принятия немедленного решения);
- праздничный (торжественный) сбор (общее собрание, посвященное какому-то знаменательному событию).

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 спортивные 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; 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, так же 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 шутливо-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.

Задания для самостоятельной работы:

Пользуясь текстом раздела и материалами, представленными в Приложении, приготовь по три сценария проведения различных форм работы в младшем, среднем и старшем отрядах.

ВОЖАТСКАЯ ИГРОТЕКА

*Но есть не меньшие чудеса: улыбка, веселье, прощение,
и — вовремя сказанное, нужное слово.*

Владеть этим — значит владеть всем»

Александр Грин

«Алые паруса»

Что такое игра? Один из видов деятельности человека. Игру можно рассматривать как непреднамеренное самообучение.

Изменение отношений с действительностью. В игре моделируются условия, отличные от условий деятельности в реальной действительности. Для ребенка игра предоставляет возможность выбора и принятия ответственности, что является для него самым значимым в игре. Феномен этого качества игры состоит в том, что для детей игра создает возможность смоделировать условия реальной действительности, а взрослым, напротив, дает возможность “уйти” от этих условий.

Способ управления эмоциональным состоянием. Эмоции отражают степень удовлетворения потребностей человека. В то же время эмоциональные состояния могут быть созданы без непосредственного включения в деятельность. Игра является одним из наиболее эффективных способов управления эмоциональным состоянием. Благодаря своим значимым функциям в жизни человека игра является мощным средством воздействия на него.

Самоанализ. В игре ребенок постоянно сравнивает себя с другими детьми, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникабельность.

Достижение эмоциональной близости. Игра дает больше возможностей для достижения важной для ребенка эмоциональной близости, путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

Приобретение социального опыта. В игре ребенок приобретает опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

Развитие воображения. Игра развивает воображение ребенка. Эта функция игры особенно важна для детей дошкольного возраста. Воображение позволяет ребенку приобретать опыт, устанавливая взаимоотношения между предметами и явлениями действительности.

Преодоление комплексов и страхов. В игре детям легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляется тем, кто ее моделирует.

Ощущение собственной полноценности. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом мире есть свои правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особого мира уравнивает взрослых и детей.

Игра занимает особое место в жизни и деятельности детей, облегчает процесс передачи социально ценных отношений, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться проигрывать сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игры развивают творческие способности, игра является отличным инструментом в работе с детским временным коллективом и главное - научиться этим инструментом пользоваться. Чтобы правильно подобрать игру нужно ответить на ряд вопросов:

1. Какая цель игры или, другими словами, для чего вожатый её проводит? Создание и развитие коллектива; выявление и развитие талантов и способностей (интеллектуально - познавательные игры, спортивные игры, упражнения на снятие зажимов); занять паузу.

2. Возраст, на который вы собираетесь проводить игру? Многие игры интересные для детей старшего возраста малышам покажутся

очень сложными и, наоборот, многие игры, в которые с удовольствием играют малыши, для старших будут не интересны.

3. Условия, которыми Вы располагаете для проведения игры: помещение или улица; территория передвижения; возможность сидеть в кругу; актовый зал; спортивная площадка.

4. На какой стадии находится формирование коллектива? Согласитесь, неразумно играть в середине смены в игры на знакомство, а при первой встрече проводить элементы веревочного курса.

5. Количество участников игры.

6. Какими реквизитом располагаете: бумага, ручка, скрепки, маркеры, мячи, обручи, скакалки, песок.

7. Сколько у Вас свободного времени для проведения игры?

8. Какой итог игры Вам нужен: победители; номинации; одобрение; глубокий анализ.

Под любой из заданных параметров можно подобрать игру. Есть игры, которые требуют подготовки и поэтому, при планировании вашей работы с напарником, заранее подбирайте игры на следующий день и не забывайте закладывать время на подготовку, если она нужна. Умение правильно проводить планирование смены, дня, игры станет для тебя важным помощником не только в вожатской работе, но и в жизни.

Несколько простых советов вожатым по проведению игр (табл. 2).

Таблица 2

Правила проведения игр

Организация игры	Правила игры	Проведение игры
1	2	3
Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв	Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы	Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой

1	2	3
<p>Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего.</p>	<p>Одно из правил - надо избегать пауз. Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, но нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.</p>	<p>Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.</p>
<p>При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы</p>	<p>Чтобы руководить большой игрой в лесу, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт в лесу</p>	<p>В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра</p>

Сколько игр ты знаешь? Десять? Двадцать? Семьдесят? Прекрасно! А знаете ли вы, 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 же, чтобы легче было выбрать из множества игр ту, которая решит вашу проблему на данный момент (займет ребят, познакомит, поможет выявить лидера, организовать активный отдых на перемене и т.д.), попробуйте использовать нижеприведенную классификацию игр.

Классификация по виду деятельности участников в игре.
Обозначим семь групп игр:

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

а) музыкальные: “Песенный футбол”, “Песенный аукцион”, программа “Угадай мелодию”;

б) актерские: “Американский студент”, “Спонтанный театр”;

в) изобразительные: “Дополни рисунок”, “Рисунок с закрытыми глазами”;

г) литературные (лингвистические): “Буриме”, “Рассказ на одну букву”.

Спортивные игры, направленные на физическое развитие:

а) игры на местности (в т.ч. “лесные” игры): “Светофор”, “Бой за знамя”;

б) эстафеты: “Бег в мешках”, “Бег на трех ногах”;

в) 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:

а) викторины, конкурсы: “Брейн-ринг”, программа “Счастливый случай”, игры “Контакт”, “Города” и т.п.;

б) загадки и головоломки;

в) ребусы, шарады и т.п.

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

а) памяти: “Запомни символы”, программа “Меморина”;

б) внимания: “Коленочки”, “Муха”;

в) наблюдательности: “Опиши предмет”, “Три перемены в одежде”;

г) логического мышления: “Мой Правый Сосед”, “Ренцзю”;

д) воображения: “Групповой рассказ”, “Верю - не верю”.

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

- а) осознание себя, самопознание: “10 предметов, что меня характеризуют”, “Я - ассоциация”, “Красный стул”;
- б) доверие, взаимопонимание: “Зеркало”, “Поводырь”;
- в) умение слушать: “Рассказчик”, “Салонный разговор”;
- г) достижение согласия и разрешение конфликтов: “Необитаемый остров”, “Покупка”.

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

- а) знакомство с людьми и с местностью: “Снежный ком”, “Клубочек”, “Разведай. Выполни. Сообщи”, “Найти человека”;
- б) разбивка на группы: “Молекула”, “Выбери пару”;
- в) выявление лидера: “Построения”, “Фотография”;
- г) раскрепощение, сплочение группы: “Путаница”, “Американская змея”, “Скульптор”;
- д) планирование: “Мозговой штурм”, “Три интересных встречи”;
- е) игры с залом: “Гол-мимо”, “Мы охотимся на льва”, “Барыня”.

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

- а) экономические: “Арбат”, “Менеджер”;
- б) 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 менее знакомы) 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 — элемент 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 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. Задача человека в кругу произнести «Я иду к (имя)» и направляться к нему. Например: «Я иду к Свете». Света в этот момент должна спросить: «Почему я?» и предложить «Почему не (имя)». Например: «Почему я? Почему не Дима?». Если Света успеваает произнести эти слова, человек в кругу направляется к Диме, иначе – кладет руку на плечо Свете и тогда Света становится в круг. 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 звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно тебе, как водителю. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт 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. Два связанных шарика с несколькими каплями воды.

Ехали медведи. Бегут 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, затем 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. Спина к спине привязываются или сцепляются руками, согнутыми в локтях и бегут или танцуют.

Скользкий арбуз. Удерживать 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 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...

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

Забавные игры:

Глаза на пальцах. Определить, что это такое с завязанными глазами и разложить в указанном порядке. Например: “стоял повар,

за ним портной, за ним музыкант...” – разложить ложку, катушку ниток, свирель... Время 1 мин.

Глаза-фотоаппараты. 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. Достань коробок зубами, не слезая с табуретки и не касаясь пола руками.

Имитатор. Скопируй позу ведущего.

Мягкая посадка. Вернуться на стул с завязанными глазами, сделав 4 шага + поворот направо четырежды.

Глаза на затылке. Увидеть расставленные предметы, а затем обойти их спиной вперед.

Мудрецы и вода. Держать за спиной палку со стаканом воды и отвечать на вопрос, делая три шага. Замеряется, сколько воды осталось непролитой в стакане.

Узнай наощупь. В темный мешок кладут предметы - надо определить, что это.

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

Отличная служба. Показать одновременно жест “во!” и отдать честь. Кто первый ошибется.

Отыщи друга. Снимается один башмак и с завязанными глазами надо найти из кучи обуви свою пару: кто быстрее.

Погаси свечу. С завязанными глазами, отойти на 2 шага – 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... Последний должен нарисовать по описанию.

Прыгающий художник. 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.

Скоростное переодевание. Снять рубашку, вывернуть, надеть, снять, вывернуть надеть. Кто быстрее сделает 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 - проиграл.

Творческие игры:

Шутки эха. Изобразить звуками вокзал, метро, школу, сафари, зоопарк, сельский двор.

Изобрази блюдо.

Пантомимы 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. Пантомимой изображает для своей команды, 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:

Рука помнит. Раскладывают предметы и завязывают глаза ищущему. Затем он должен по памяти найти и переложить два предмета. Затем положить на них руки и еще раз переложить.

Счетная палата. Раскладываются разные предметы вперемешку. За 15 секунд надо сосчитать, сколько ложек, спичек и т. д. Руки при этом за спину. Вариант: считают все предметы, но так: первый карандаш, первая ручка, второй карандаш, первый нож...

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

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

Досказалки. Перебрасывают мяч и надо досказать полслова или синоним слова, или сочетаемое слово...

Алфавит. Написать в алфавитном порядке предметы или детали картины.

Части речи. Ведущий читает текст. Надо запомнить и сказать отдельно существительные, затем глаголы, затем наречия... Кто точнее.

Игры на местности и на воде:

Глазомер. Определить, сколько метров, шагов до объекта. Кто точнее.

Два шпиона. Внимательно рассмотреть местность, затем отвернуться и ответить на вопросы. Кто из соперников – точнее.

Морские всадники. Одна команда, например, «бегемоты», другая – «морские кони». Всадники сидят на плечах и стараются сдернуть противника в воду. Игра продолжается до сигнала «Стоп»: кто сколько сдернул. Для крепких ребят.

Пятнашки. Нырнувшего с головой или выпрыгнувшего выше пояса нельзя пятнать.

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. Небезопасная игра! Перед игрой 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, проиграл.

Барсуки в норах. Соперники становятся в два обруча и перетягивают веревку. Кто первый вышел из обруча – проиграл.

Штангисты. Соперники одного роста становятся спина 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, другой конец прикреплен к поясу соперников. По краям лежат призы. Кто перетянет и первый дотронется, тот и получит приз.

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

Игры с залом (ожидалки):

Слово главнее жеста. Надо показывать рукой и называть вразнобой. Зал должен повторять не жесты, а показывать на то, что названо (“нос-пол-потолок”).

Уговор. Ведущий протягивает руки, все должны скрестить руки; грозит пальцем - все кланяются; топает ногой - все топочут ногами; чешет затылок - все показывают нос... Кто ошибся - тот выбывает.

Без ошибок. Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы? Попробуем. Сегодня на небе облака. А завтра будет дождь. А вот вы и ошиблись!

Скульпторы. У меня в руках кусок глины. Что я леплю? Кто угадал - лови.

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 пальцы от 1 до 3: 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 – «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, и 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 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 следующий алгоритм:

1. Решить, что вы конструируете - 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.

Интеллектуальные игры	Интеллектуальные игровые программы
“Поле чудес”	“Счастливый случай”
“Брейн-ринг”	“Звездный час”
“Что? Где? Когда?”	“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 вашей 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. 3. Теперь вам нужно определить, как вы будете выбирать вопросы 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. Не призываем вас подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и о педагогической роли ведущего 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 передачи которого видно, как он каждый раз перебирает карточки с вопросами, прежде чем решить, какой из них задавать в данный момент.

Известно не много 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 ваша 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 вам потрудиться над составлением вопросов к ней одной тематики. Но у некоторых игр уже названия говорят об этом. Например, “Музыкальный тайник”, “Угадай мелодию”, “Стадион Гиннеса”.

б. Теперь, когда вам известна игра (или действие), которую вы положили в основу интеллектуальной игры, решите, как вы будете начислять баллы за правильные ответы на вопросы и снимать их за неправильные (что совсем необязательно).

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов: в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других она хорошо завуалирована.

Примеры замены баллов на что-то другое хорошо заметны 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. Она может быть:

а) **Постоянной** - когда за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например, “Что? Где? Когда?”, “Брейн-ринг”.

б) По сложности задаваемых вопросов. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, “Морской бой”.

в) Случайной. Когда вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например, “Поле чудес”, “Угадай мелодию” и др.

г) От соотношения заданных вопросов и правильных ответов. Например, “Пятью пять”.

д) Дополнительной. Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов. Например, денежный IQ в “Что? Где? Когда?”, звезды в “Звездном часе”, ордена Шелкового умника в “Умниках и умницах” и т.п.

Постарайтесь сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию вашей 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-го до 3-х одинаковых предметов (яблоко, 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 и, поэтому, более выигрышен.

7. Ваша игра практически готова. Теперь определите, что будет являться окончанием игры и как вы определите ее победителя.

8. Для поддержания интереса к игре со стороны игроков и зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если “игра идет в одни ворота”, т.е. одна команда вчистую 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 - вам 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:

Предложите свой вариант проведения игр для детей разного возраста. Впишите необходимые вам игры в план-сетку вашего отряда и в ежедневные планы основного периода смены.

ВОЖАТСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

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

*Льюис Кэрролл
«Алиса в стране чудес»*

Время для чуда есть всегда. Каждый новый день несёт собой много увлекательного, завораживающего, неопознанного. Для того чтобы подарить ребёнку праздник, вожатый может всегда найти идею, ведь поводы для радости встречаются на каждом шагу. Советуем всем вожатым создавать календарь. В календаре есть как официальные всеми признанные праздники, так и фантазийные. Выбирайте вместе с детьми, какие дни календаря вам хотелось бы прожить вместе. Обязательно расскажите ребятам идею дня и попробуйте совместно с детьми творчески реализовать её на практике – это поможет вам организовать тематический день в вашем отряде и сделать его ярким и содержательным.

Поводы для праздников вы можете посмотреть на специальных информационных ресурсах: www.calend.ru, www.kalen-dar.ru.

В качестве примера работы с календарем мы предлагаем вам по три календарных дня из каждого летнего месяца, а также практические подсказки как эти Дни календаря можно использовать в работе с детьми.

Если ваша 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 в цель!

Практическое применение: смастерите «бутылку желаний» в начале смены, а в конце – распечатать её 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. Не важно, главное – помнить, какой-нибудь клад всегда есть где-то поблизости. Осталось только хорошенько поискать.

Практическое применение: пригласите детей на таинственный остров сокровищ. Заранее составьте фантастическую кругосветку, цель которой, конечно же – поиск волшебного клада! Кладом может служить всё что угодно: от «пропавшего» полдника до новых игрушек.

9 июня – Международный день друзей

Идея: ещё 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 смеётся, ты включи ему солнце, ты включи ему звёзды – это просто!». В зависимости от возраста предложите детям написать письма своим друзьям, нарисовать памятные карикатуры, сделать открытки или любым другим способом порадовать своих друзей! В течение дня проведите игру «Тайный друг».

Если ваша смена проходит в июле...

1 июля – День поиска новой звезды

Идея: новую звезду следует искать там, где совсем не ожидаешь найти. Можно искать среди книг, среди людей, среди облаков. В воде, огне, земле. А ведь может быть та самая звезда сидит у вас на плече и ищет вместе с вами!

Практическое применение: смастерите с ребятами звёздное небо на вашем отрядном месте (звёзды имени детей), также можно пустить

гирлянду и тогда вечерний огонёк действительно окажется волшебный!

3 июля – День сюрпризов

Идея: иногда хочется сделать кому-то настоящий сюрприз – такой волшебный и удивительный! Собрать всё самое светлое и горячее, запрятанное в самом сердце и бережно спрятать в мааленькой коробочке, а когда бы это кто-то открыл, то «Дерево нежности» пустило бы свои корни и в нём...

Практическое применение: устройте день подарков! Не важно, кому и зачем, не важно, сколько и когда! Сюрпризы любят все! АБСОЛЮТНО ВСЕ!

11 июля – Всемирный день шоколада

Идея: в этот день в 1995 году французами впервые был придуман шоколад. Есть мнение, что первыми научились делать шоколад ацтеки, они называли его «пищей богов». Испанские конкистадоры, которые впервые доставили его в Европу, окрестили лакомство «чёрным золотом» и использовали для укрепления физических сил и выносливости. Несколько позже потребление шоколада в Европе ограничивалось лишь аристократическими кругами и только в начале XX века с появлением промышленного производства шоколадом смогли насладиться обычные рабочие. Как установлено современной наукой, в шоколаде есть элементы, способствующие отдыху и психологическому восстановлению.

Практическое применение: откройте настоящую шоколадную фабрику: приготовьте с детьми из массы шоколадных конфет торт (не используя печи) и окунитесь в атмосферу безумного чаепития по мотивам «Алисы в стране чудес».

Если ваша смена проходит в августе...

1 августа – День бумажных салфеток

Идея: в каждом доме, в каждом кафе и ресторане есть бумажные салфетки. Но далеко не все знают о том, что им можно доверить любую тайну. Они умеют её хранить. Они умеют с ней летать и её осуществлять (если тайна похожа на желание). На них можно оставить мысли и стихи Они это особенно любят! Давайте в этот день посещать кафе и дарить друг другу салфетки с тайной?!

Практическое применение: можно дарить салфетки с тайной, а можно устроить мастер-класс по оригами и бумагопластике – вы даже не представляете, сколько красивых и полезных вещей можно сделать из них быстро и просто!

4 августа – День цирка

Идея: в этот день в 1770 году открыли первый в мире цирк. Вернувшись с военной службы, отставной старший сержант лёгких драгун Филипп Этли основал в Лондоне школу верховой езды. Вскоре для этих спортивно-акробатических зрелищ было построено специальное здание, получившее название «Амфитеатр Этли». В цирке Этли преобладали конные номера: фигурная езда, дрессировка, жокеи-акробаты, «живые пирамиды из наездников», которые строились на полном скаку. «Амфитеатр Этли» просуществовал до 1895 года и был одним из самых популярных увеселительных заведений Лондона первой половины XIX века.

Практическое применение: есть возможность – сходите в цирк, нет – не отчаивайтесь, откройте его сами! Всегда в лагере есть много ребят с необычными талантами (жонглирует, играет в йо-йо), продумайте интересную тематику (цирк зелёного цвета, русский цирк и т.д.), а дальше – смелей рисуйте афиши и распространяйте билеты!

7 августа – День качания на качелях

Идея: как давно вы не катались на качелях?! Проходим мимо детской площадки, украдкой поглядывая на них, но не решаемся

подойти и использовать по назначению – сесть, слегка оттолкнуться и взмыть в далёкий уже мир детства.

Практическое применение: используйте сегодня этот шанс вернуть забытые мгновения детства! Обязательно дружно покатайтесь на качелях!

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант тематического дня для детей разного возраста.

ВОЖАТСКИЙ КОНСТРУКТОР ИДЕЙ

«Когда знаешь, что делаешь, всегда получается»

Ричард Бах

«Чайка по имени Джонатан Ливингстон»

Есть очень полезная для всех вожатых детская книга. Она называется “Грамматика фантазии”. Ее автор, итальянский писатель Джонни 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 правил любой вожатый может конструировать гениальные идеи о том, что и как делать с детьми. А научив детей этим правилам можно создать отрядную коллекцию гениальных идей и даже научить другие отряды.

Знакомьтесь с правилами конструирования новых игр:

Правило 1 - САЛАТ. Создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих), не так ли? Попробуем “состряпать” салат из ... игр. Возьмем обычные “Кошки-мышки” и “Белого медведя” (или “Сеть”). Возьмем по части правил из каждой игры, хорошенько перемешаем ... и получим новую игру:

“Кошки-мышки-2”. Игруют 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, она возвращается в круг и выбирает себе замену. Если разрывается “кошка”, 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 “Заяц без домика” и получим следующее:

“Кошки-мышки-3”. Игруют 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:

а) объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов или

б) предложим показывать слово всей команде для одного человека, мы получим новую форму.

Игра в шашки в “поддавки” - тоже результат перевертывания игры. Исходная игра - “Выбивалы”. Новая игра: играют “каждый за себя”. Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу выбиваемых.

Правило 3 - ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ - введение в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, какое-либо новое место - 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 в основу названия игры. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите 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 вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

Чтобы придумать такое название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 2-3 самых неожиданных и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры (придумайте 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. Поэкспериментируйте! Уверены, у вас получится что-нибудь интересное.

Правило 5 – МОДЕРНИЗАЦИЯ ИГР. У любого водителя есть набор игр, в которые он играл уже ни один раз, да и дети знают их уже наизусть. Данное правило дает возможность вдохнуть вторую жизнь в уже известные игры, модернизировать их, осовременить, дать шанс каждому ребенку стать самому автором такой модернизированной игры.

Способы модернизации игр	Примеры модернизации
Используйте известные игры для того, что бы их модернизировать	Игра «Тетрис». Основная идея игры: фигурки падают, складываются в заполненные ряды и ряды исчезают.

<p>Замещение предмета в известной игре (например, теннисный шарик – на воздушный).</p>	<p>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.</p> <p>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, поролона, пенопласта.... Размеры фигуры должны соответствовать размерам квадратов прямоугольника.</p>
<p>Добавлять либо убирать предмет (например, вместо одного набивать два шарика одной ракеткой).</p>	<p>Добавим в игру «Тетрис» возможность заменять фигуры в любой момент.</p> <p>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. Далее игроки называют имя следующего игрока... Игра продолжается.</p>
<p>Необычное использование предмета (например, использовать ракетку как средство передвижения).</p>	<p>Добавить в игру «Тетрис» музыку, тем и ритм которой будут влиять на скорость передвижения фигур.</p> <p>Игроки с фигурами стоят спиной к команде противников на черте каждого квадрата верхнего ряда.</p> <p>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</p>

	несколько раз.
Изменение свойств или характеристики предмета (например, увеличение длины ручки теннисной ракетки).	<p>Ограничить движение фигур в игре «Тетрис».</p> <p>Если при этом заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток фигурами одинакового цвета, его убирают и всё, что выше его, опускается на 1 клетку.</p> <p>Игра заканчивается, когда новая "фигурка" не может начать движение или поместиться в прямоугольнике.</p> <p>Выигрывает та команда, которая наберет больше баллов (за каждый удаленный ряд).</p>
Добавлять или убирать ограничения (например, ограничить кругом место игры).	<p>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.</p>

Правило 6. ОПОРНОЕ СЛОВО. Это способ придумывания конкурсно-игровой программы с использованием всего одного опорного слова. Правило позволяет при помощи одного слова поэтапно придумать новую авторскую программу.

Этапы работы	Пример
Выбираем опорное слово	Бумажный самолетик Историческая подсказка: В 1989 году Энди Чиплинг основал Ассоциацию бумажного авиастроения, а в 2006 году был проведён первый чемпионат по запуску бумажных самолётов. Соревнования проводятся в трёх дисциплинах: самая длинная дистанция, самое долгое планирование и аэробатика
Опорное слово берем за	Название программы – ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ,

<p>основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т.д.)</p>	<p>Высший пилотаж является самым зрелищным и технически сложным видом самолетного спорта, требующим использования предельных возможностей как самолета, так и летчика.</p>
<p>Выбираем форму и определяем возраст участников</p>	<p>Конкурсно – игровая программа для младших школьников</p>
<p>Опорное слово служит основой для разбивки на команды (если это необходимо)</p>	<p>При входе каждый участник получает разноцветный лист (формат А-4). Программу можно начать с просмотра мультфильма Бориса Тузановича «Мотылёк» (1991) Конкурсно–игровую программу будет вести Лисенок. Лисенок предлагает ребятам сделать свой самолетик. После участники программы объединяются в эскадрильям (по цвету своих самолетиков).</p>
<p>Опорное слово – основа для разработки конкурсных заданий</p>	<p><u>«Мировой рекорд».</u> Участникам предлагается установить свой мировой рекорд по времени пребывания самолётика в воздухе . Для этого в команде выбираются двух игроков, которые будут участвовать в соревновании. Время засекается секундомером. <u>«Воздушный бой».</u> Каждой команде определяется свой аэродром (границы на полу начерчены мелом и наклеен цветной самолётик). Каждая команда располагаются на одинаковом расстоянии от своего аэродрома. По сигналу Лисенка игроки запускают свои самолетики, так чтобы они приземлились на своих аэродромах. <u>«</u> <u>Конструкторское бюро»</u> .Лисенок предлагает ребятам создать необычный летательный аппарат. Каждая команда выбирает черный ящик (пакет), в котором находится материал для строительства необычного самолётика (соломинки для коктейля,</p>

	<p>макаронные изделия, одноразовая посуда, пластиковые бутылки...). В каждом ящике обязательно должны быть ножницы, скотч, клей, степлер.</p> <p><u>«Необычные виражи»</u></p> <p>Лисенок задает вопросы об истории авиации. За каждый правильный ответ команды получают от 1 до 3 «виражей» (вырезанная кривая из самоклеющейся бумаги), которую наклеивают на пол от стартовой линии. У каждой команды появляется свой путь, который необходимо «пролететь». Для этого в каждой команде выбирается один пилот. Пилоты становятся на стартовую линию и одновременно начинают «полет» с завязанными глазами. Команды с места могут подсказывать маршрут движения.</p>
<p>Опорное слово берется за основу при подведении итогов</p>	<p>За победу в каждом конкурсе команда получает коробки различной величины. Последним заданием может быть конкурс «Наш самолет». Задача – построить самолет из коробок, которые они получили за победу в конкурсах.</p> <p>После строительства начинается фотосессия каждой команды. Фотоальбом и будет наградой для команд.</p>

Правило 7. НЕОБЫЧНОЕ В ОБЫЧНОМ. В оздоровительном лагере дети остаются детьми – и им хочется поиграть. Не только в пионербол, догонялки и другие подвижные игры, но и «в куклы», «в песочек», что-нибудь помастерить. Подвижных игр известно множество. Предлагаем вам варианты спокойных игр и забав, которые не требуют большой двигательной активности и могут быть сделаны из простейших средств.

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

Музыкальная стена. На стенд крепятся всякие 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 подклеивать 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 шарика с водой. Такие игры хороши в жаркий день, если есть во что переодеться.

Деревянный городок. Из ошкуренных деревяшек, спилов, пенёчков, коряг можно создавать город, замки, полосу препятствий для игрушек и многое другое. Главное – пеньками не кидаться.

Деревянный конструктор. Если напилить ветки, можно сделать забавный конструктор (рис. 1).



Рисунок 1. Конструктор из веток

Зоопарк из картона. Из картонной коробки сделаем «аквариум» с рыбками на нитках. В другую коробку можно подвесить птичек, зверюшек, и устроить конкурс на определение (рис. 2)



Рисунок 2. Аквариум в коробке

Лабиринт. Сделать лабиринт из камешков или нарисованных линий, чтобы ходить змейкой, или еще как-то играть (рис. 3).



Рисунок 3. Лабиринт из камешков

Твистер на траве. Круги по трафарету закрашиваются краской из баллончика (рис. 4). В отличие от клеенки такой твистер не сминается.



Рисунок 4. Твистер на траве.

С использованием этих приемов можно придумывать бесконечно. Так, не имея под рукой объемистых пособий и сборников, вы можете постоянно обновлять свой багаж все новыми и новыми играми. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры. Представляете, сколько это будет?

Задания е для самостоятельной работы:

Составление план-сетки работы твоего отряда подошло к завершению. Пользуясь вожатским конструктором, добавь интересные и незабываемые дни в этот план.

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 днём называется такой день, в который с утра и до вечера проводятся мероприятия, связанные единой целью, логикой и деятельностью, интересующей всех участников

От этого выбора во многом зависит успех всего мероприятия. Для простоты можно взять список праздников и памятных дат и выбрать из него наиболее интересные праздники, 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 нескольких этапов (табл. 3):

- введение в тематику (с момента пробуждения детей);
- образовательная часть;

- продуктивная деятельность;
- массовое праздничное событие;
- рефлексия.

При разработке тематического дня необходимо:

- чётко сформулировать цели и задачи дня и отдельных мероприятий;
- подобрать мероприятия в соответствии с видом дня и возрастом детей;
- учитывать, что погода от нас не зависит, а мы от неё;
- знать, что два одинаковых по типу мероприятия в один день не проводятся;
- помнить, что любой элемент тематического дня требует оформления;
- помнить, что любой тематический день требует подведения итогов.

Таблица 3

Этапы тематического дня

Этап тематического дня	Практическое применение
1	2
Введение в тематику дня	<p>Вожатые могут переодеться в волшебников и по-особенному разбудить детей.</p> <p>Каждого ребёнка под подушкой ждёт магическое письмо – приглашение в школу чародейства и волшебства «Хогвартс».</p> <p>После завтрака, на совете отряда разбейте ребят по факультетам (можно придумать свои названия) с помощью «распределяющей</p>
образовательная часть	<p>Организуйте кругосветку по дисциплинам:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «зелеваренье» (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 ждёт соответствующий мастер
1	2
продуктивная деятельность	Ребята придумывают и изготавливают эмблему факультета, девиз и индивидуальные волшебные палочки
массовое мероприятие	Турнир по игре «Квиддич» между факультетами (футбол, соединённый с волейболом на метлах). Награждение.
рефлексия дня	Тематический огонёк – продолжи фразу «Если бы у меня была волшебная палочка, то...». Символ: волшебная палочка. Ритуал: посвящение в школу чародейства и волшебства «Хогвартс».

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант проведения тематического дня для детей разного возраста.

КРУГОСВЕТКА

Кругосветка – это прохождение четко фиксированного маршрута с заранее определенными станциями (табл. 4).

Таблица 4.

Алгоритм проведения кругосветки

Этапы кругосветки	Содержание этапа	Практическое использование Кругосветка по сказкам.
1	2	3
сюжет	Всегда четко фиксированное начало, промежуточные станции и конец	Стартует на отрядном месте с Встречей со Сказочником, который отправляет всех в Тридевятое царство, сопроводив сказочной картой четко обозначенными сказочными станциями и героями, с которыми предстоит встретиться.

1	2	3
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 четко определенным 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 своё соответствие).
Персонажи	Ведущие станций	Сказочные герои в соответствии с тематикой станции
Задания	<ul style="list-style-type: none"> – Подвижные игры – Взаимодействие – Интеллектуальные – На везучесть 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Составить сказку из разрезанных кусочков (пазл). «Петушок золотой гребешок». 2) Расположить разрезанную на отрывки сказку по порядку. «Теремок». 3) Вставить в текст сказки пропущенные слова. «Сказка о золотом петушке». 4) Расшифровать текст сказки. «Сестрица Аленушка». 5) Команда разбивается на части, которые должны изобразить жестами или сценкой доставшийся ей отрывок сказки. «Сказка о попе и его работнике Балде». 6) Нарисовать комикс по предложенной сказке. «Золушка». 7) Закончить предложенную сказку.

		<p>«Привередница».</p> <p>8) Рассказать сказку задом наперед, каждый участник команды по одному предложению. «Колобок».</p> <p>9) Викторина по сказке. «Сказка о царе Салтане...».</p> <p>10) Рассказать «цепочкой», по одному предложению, каждый участник команды. «Курочка Ряба».</p> <p>11) Экспромт-инсценировка. «Маша и медведь».</p>
Результат	Прохождение всех этапов	<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, рассказать её.</p>

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант проведения Кругосветки для детей разного возраста.

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ АКЦИЯ

Социально-психологические акции – это вид психолого-педагогической деятельности в игровой форме. Такие акции представляют собой игровую среду, которая на определенное время создается в пространстве отдельного отряда. Игровая среда не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила и намеченный результат.

Основная цель акций – расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, ценностей, новых эмоциональных и интеллектуальных возможностей, чувственных красок, культурных значений.

Форма работы позволяет варьировать время проведения и количество участников. Акции могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения. Важные особенности акций – ненавязчивость и необычность. Они не мешают существовать в обычном режиме тем, кто хочет ее не замечать, окрашивает в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться. Акции на время своей жизни создают в отряде определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; отряд становится единым целым, а находящиеся в нем люди – близкими и интересными собеседниками.

Акция «Выздоровлявай скорее...»

Участники: дети 7-17 лет.

Количество человек: неограниченное.

Цель: Поддержка детей, попавших во время смены в изолятор по причине болезни.

Программа помогает решать следующие задачи:

1. способствовать развитию проявления чуткости и заботы по отношению к заболевшим ребятам;
2. укрепление взаимоотношений внутри отряда за счет оказания поддержки в трудную минуту.

Программа реализуется: в течение всей смены.

Форма работы: организация переписки заболевших ребят и отряда, плакаты с пожеланиями под окнами бокса, поздравления по возвращению в отряд, рисунки на асфальте.

Материалы: Листы бумаги А4, фломастеры, клей, мел.

Ход акции:

1 этап: Выявление заболевших ребят в отряде.

2 этап: Сбор инициативной группы в отряде для проведения акции. Подготовка детьми сюрприза заболевшему.

3 этап: Проведение акции.

4 этап: Подведение итогов. В конце смены подсчитывается количество ребят, принявших участие в акции.

Формы проведения акции:

- Организация переписки, в которой будет освещаться жизнь отряда: новости, происшествия, мероприятия, произошедшие в дни изоляции ребенка, а также отзывы и пожелания ребят заболевшему;
- Организация интересного досуга ребенка (если он не в тяжелом состоянии), придумывание заданий, которые передаются в изолятор;
- Рисование мелками на асфальте перед окнами изолятора пожеланий заболевшему;
- Кричалки для поддержки заболевшего.

Акция «Моей семье»

Участники: дети 7-17 лет

Количество участников: неограниченное.

Цель: Поддержка детей, тоскующих по дому.

Программа помогает решать следующие задачи:

1. снятие эмоционального напряжения, вызванного тоской по близким людям за счет выражения чувств в материальных формах;
2. раскрытие творческого потенциала детей.

Программа реализуется: в первой половине смены.

Форма работы: подготовка ко Дню встречи с родителями.

Материалы: ватманы, листы А4, карандаши, фломастеры, пластиковый стенд, скотч.

Ход акции:

1 этап: Поиск участников. В организационный период смены выявляются дети, сильно тоскующие по дому. Выявление ребят происходит через наблюдение, беседы с вожатыми. Выявленным

ребятам оказывается психологическая поддержка (беседа), и предлагается поучаствовать в акции. В этот же период изготавливается ватман-основа для будущих признаний. Ватман представляет собой желтое солнце, символизирующее радость и теплоту.

2 этап: Реализация акции. На участие в акции выделяется отрядное время, в течение которого ребята рисуют своих мам, пап, бабушек, дедушек, пишут слова благодарности, стихи, мини-сочинения. Могут написать и оставить родителям письмо. В это же время всем желающим предоставляется возможность оставить признания в любви своим родителям на ватмане-солнце.

3 этап: Монтаж выставки. Работы сортируются и прикрепляются на стенд вокруг солнца с признаниями. В это же время подводятся итоги, определяется количество участников.

4 этап: Демонстрация выставки. В день встречи с родителями стенд устанавливается на общее обозрение. Выставку может посетить любой желающий.

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант проведения социально-психологической акции, если ты вожатый: младшего отряда, среднего отряда, старшего отряда.

ОГОНЕК

*«...каждый человек - сам по себе галактика.
Целая вселенная, если хотите.
Целый мир чувств, идей...»*

***Владислав Крапивин
«Голубятня на жёлтой поляне»***

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 круге 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.

Огонёк — 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 в для всего отряда необходимо поговорить по душам, чтобы разрешить какую-либо ситуацию.

Для тематического огонька тема может любой! Ваша фантазия, господа вожатые!

План огонька.

1. Тема. Название.
2. Возраст — для какого отряда ваш огонёк?
3. Инвентарь — что, кроме свечи вам понадобится?
4. Ход огонька — что будете говорить вы и что предложите 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 постоянно меняться).

3. Свеча гаснет — огонёк заканчивается. На всё воля свечи. Существует поверие о том, что если пламя свечи горит ровно, то в отряде очень благоприятная обстановка, но если пламя постоянно колышется, то проблемы есть и их стоит обязательно решить! А может... это просто сквозняк и у вас всё хорошо?

4. Если кто-то хочет выразить своё одобрение говорящему, можно потереть ладошками друг о друга, или постучать пальчиками по полу.

5. Всё, что говорится на огоньке, больше нигде и никем не обсуждается!

Безусловно, вы сами можете придумать еще миллион правил! Чтобы вам было удобно...

Возможные формы огоньков:

Пакет откровений. Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами.

Музей любимых вещей. Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке.

Памятный день. Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек- тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам. 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 джина 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" и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

Письмо другу. Участники огонька устно "пишут" письмо другу, родным. Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

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.

Круг молчания. 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 сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.

Разговор с попутчиком (итоговый). Ситуация: закончилась смена, нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных.

Советы для проведения успешного огонька.

– Стоит создавать вечернюю атмосферу, где огонёк будет возможно провести в более уютной обстановке и причём это разогревает сердца соотрядников;

– Стоит не делать из огонька дебаты, ибо на огоньке общественное мнение выступает в качестве «совета»;

– На огоньке стоит обсуждать не результат, а именно процесс, ведь нас интересует то, как можно достичь чего – то, верно?

– Тематику огонька стоит огласить сразу, чётко, понятно;

– Для себя стоит сразу выделить тех ребят, которые больше всего активны и с большим интересом идут на контакт и беседу;

– По окончанию смены детям будет приятно захватить с собой часть свечки, с которой проводились все огоньки;

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

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант проведения тематического огонька, если ты вожатый: младшего отряда, среднего отряда, старшего отряда.

КИНОКЛУБ

Киноклуб представляет собой одну из форм проблемно-ценностного общения детей и взрослых в процессе просмотра и обсуждения фильмов различной тематики. Просмотр фильмов в группе и совместное обсуждение позволяет решать множество задач:

– развитие психологической компетентности: знакомство с различными социальными типажам (типы темперамента, социальные роли и т.д.) и обучение взаимодействию с ними;

– развитие эмоциональной сферы. Обучение участников навыкам эмпатии, определения собственных чувств (рефлексии) и эмоциональных состояний партнера по общению (или киногероя);

– развитие навыков решения проблем. Работа с фильмом позволяет увидеть, что существует большое количество способов решения какой-либо проблемы, расширить поведенческий репертуар участников группы;

– снятие стресса. Фильм и его анализ позволяет снять эмоциональное напряжение, а также обучает навыкам релаксации и спонтанности в поведении.

В качестве примера работы с фильмом, познакомьтесь с мультфильмом «Мадагаскар».

МАДАГАСКАР (США, 2005, режиссеры Эрик Ларнел, Том Мак Грат). Рекомендуется использовать просмотр фильма для работы по темам «Жизнь в закрытом, изолированном коллективе», «Трудности адаптации к изменившимся условиям», «Дружба», «Особенности личности и толерантность». Так как темы мультфильма близки и понятны детям разных возрастов, можно рекомендовать проводить обсуждение этого мультфильма, начиная с младшего школьного возраста.

Обсуждение фильма

Тема «Взаимоотношения героев и дружба»

В мультфильме продемонстрированы примеры искренней заботы героев друг о друге и настоящего дружеского отношения: «Он же твой лучший друг!», «Мы с тобой отличная команда». Первым делом, попав на остров, Алекс пытается найти друзей. «Какое счастье – мы здесь все вместе, невредимы и целехоньки». Поняв свою звериную сущность, Алекс сталкивается с проблемой выбора и доказывает, что на первом месте у него сердце, а не желудок. Вывод Марти: «Не важно, где жить, главное – с друзьями».

Вопросы для обсуждения:

- Каковы отношения между героями мультфильма и как они меняются?
- В чем смысл дружбы для каждого?
- Чем пожертвовал Алекс для сохранения дружбы?
- Кто помог Алексу? Как и чем?
- Чем готов пожертвовать Марти?
- Можно ли считать пингинов друзьями компании Марти?

Тема «Особенности личности и толерантность»

Во время прогулки Марти подбадривает оголодавшего Алекса: «Бодрее, выпусти на волю внутреннего льва». Наконец Алекс

соглашается и громко рычит, не подозревая о последствиях. Алексу уже видятся не восторженные слушатели, а свежие румяные бифштексы. Он «звереет» и уже сам не понимает, что с ним происходит. Он переживает: «Я монстр, скорее бежать прочь!» А оставшиеся друзья убеждаются, что дикая природа не только красива, но и жестока, видя, как хищники разделяются со своей добычей. Марти очень удивлен тем, сколь сильно в Алексе начало хищника. И все же Марти заявляет, что без друга назад он не поплывет. В минуту смертельной опасности для Глории, Мелвина и Марти Алекс понимает, что его силу и свирепость можно употребить на благое дело – на разгром врагов.

Вопросы для обсуждения:

– Чем различаются герои фильма, в чем их индивидуальные особенности?

– Как они относятся к этим различиям?

– Кто из героев больше отличается от остальных и чем?

– Почему у Алекса появились сильные агрессивные чувства?

– Происходит ли это с людьми? Почему?

– Можно ли управлять своими чувствами?

– В чем отличие Алекса от остальных?

– Что чувствует Алекс, осознав это отличие?

– Что чувствуют его друзья, столкнувшись с особенностью природы Алекса?

– Как удается Алексу использовать обнаруженную особенность на пользу друзей?

– Кто помог Алексу в трудную минуту?

– Чем помогли ему пингины?

– Жестоки ли хищники, разрывающие свою добычу?

– Могут права отдельных личностей удовлетворяться за счет других?

– Какие права могут входить в противоречие друг с другом?

– Как способствовать тому, чтобы люди вели себя более

ответственно?

– Что важно сделать для разрешения противоречий такого рода?

Разрабатывая программу Киноклуба для своего отряда, воспользуйтесь следующими советами:

Совет 1. Фильм должен отвечать определенным требованиям:

– тематика фильма должна быть интересна детям, быть созвучна заявленному содержанию занятия. Желательно, чтобы тематика фильма работала на основную цель — способствовать повышению социальной компетентности. Поэтому важно, чтобы фильм был не только интересен, но и понятен, отражал жизнь людей;

– перед встречей вожатый должен сам несколько раз посмотреть фильм, наметить возможные темы для дискуссии, оценить актуальность и доступность фильма для аудитории;

– любого человека волнуют фильмы, которые эмоционально созвучны внутреннему запросу;

– проводя обсуждение, вожатый должен учитывать индивидуальные особенности аудитории, различия в уровне развития, возраст.

Совет 2. Просматривая фильм, важно особое внимание уделить тому, есть ли в фильме сцены, не предназначенные для показа подросткам (жестокость, насилие, секс, употребление наркотиков, ненормативная лексика). Часто информацию о возрастных ограничениях можно увидеть на обложке видеокассеты, но все же ведущему лучше проверить это самому. Показ фильма, содержащего в себе подобные сцены, может вызвать серьезные проблемы — как для подростков, так и ведущих.

Важно быть очень внимательными с этим пунктом и воздержаться от показа такого фильма. Если все-таки фильм показывается, то любые агрессивные сцены требуют серьезного обсуждения с участниками, к которому ведущему важно быть готовым и, если необходимо, самому стимулировать это обсуждение.

Совет 3. Работа с фильмом осуществляется довольно просто: "стоп-кадры" на ключевых, переломных, спорных сценах и обсуждение их с аудиторией, что именно произошло в сцене, почему герои поступили так, а не иначе, в какую сторону будет разворачиваться сюжет в дальнейшем и т.п. Если смотреть фильм целиком, а затем его обсуждать, есть риск, что какие-то события уже забудутся, а какие-то - просто останутся незамеченными. Кроме того, очень часто после просмотра фильма у подростков так много впечатлений и эмоций, что провести полноценный анализ увиденного затруднительно.

Совет 4. Важно учитывать, что работа в форме киноклуба требует активного участия ведущего. Его задача – не просто организовать совместный просмотр фильма с подростками, но и обсудить волнующие их темы. Важно, чтобы ребята чувствовали себя свободно и раскованно, могли высказывать свои мысли вслух, получать вовремя обратную связь от ведущего.

Совет 5. Для успешной работы в форме киноклуба вам потребуются: свободное помещение; телевизор, видеомагнитофон или DVD-проигрыватель; видеокассеты или DVD-диски с записями фильмов. По желанию можно добавить чай и угощение.

Возможные фильмы для просмотра с детьми в лагере:

"Хатико: Самый верный друг" (2009) Фильм поставлен по известной правдивой истории, которая произошла в Японии в 20-х годах. Пес каждый день провожал и встречал своего хозяина на вокзале. Потом хозяин неожиданно умер, но пес в течение 9 лет КАЖДЫЙ день в 5 часов вечера приходил на вокзал встречать хозяина и ждал его до последнего поезда. Потом японцы поставили ему памятник на том месте, где он постоянно ждал хозяина.

Том Сойер / Tom Sawyer (2011) Германия Том Сойер и его лучший друг Гекельберри Финн - самые большие проказники в маленьком городке Санкт-Петербурге на Миссисипи. Том сирота и живёт у своей тёти Полли, а Гекельберри - бездомный бродяга. Друзья

придумывают самые невероятные проделки, и однажды жажда приключений приводит Тома и Гека на кладбище, где они случайно становятся свидетелями убийства - индеец Джо расправляется с гробовщиком Маффом Поттером. Друзья понимают, что теперь они тоже в смертельной опасности...

Я не виноват! / C'est pas ma faute! (Франция) 1999 О фильме: одиннадцатилетний Мартин - совсем неплохой парень, но всякий раз, когда он что-то задумывает, дело заканчивается плачевно. На летние каникулы родители его друга Винсента приглашают Мартина отдохнуть в гостинице "Наутилус" - шикарном месте для детей, с комнаткой, скрытой среди ветвей дерева, которое они прозвали баобабом. Но в этом году неподалеку расположился детский лагерь. Кое-кто из "пионеров" возжелал экспроприировать "баобаб". Война объявлена...

Класс / 2007 г., Эстония Фильм повествует об эстонской школе. Главный герой - Йозеп, терпит все унижения, которым подвергают его одноклассники, но в один прекрасный момент всё кардинально меняется и те, кто чувствовали себя сильными, унижая слабого, начинают задумываться над своими поступками...

Клуб «Завтрак» / 1985 г., США / Пятеро школьников в наказание за проступки вынуждены приехать в школу в выходной день и написать сочинение "Кем вы себя представляете?" Молодым людям с большим трудом удастся разобраться в своих проблемах...

Лекарство / 1995 г., США / История трогательной дружбы двух подростков, один из которых - 10-летний Декстер - неизлечимо болен - у него СПИД. Однажды, прочитав заметку о докторе, который изобрел уникальное лекарство, Декстер со своим соседом и другом Эриком, тайком от матери, решает отправиться на его поиски в Новый Орлеан. Сбежав из дома, они пускаются вниз по течению реки Миссисипи.

Форрест Гамп / 1994 г., США / От лица главного героя Форреста Гампа, слабоумного безобидного человека с благородным и

открытым сердцем, рассказывается история его необыкновенной жизни. «Здравствуйте. Меня зовут Форрест. Форрест Гамп. Хотите конфету? Я могу таких съесть миллион. Мама всегда говорила, что жизнь – это коробка конфет – никогда не знаешь, какую вытянешь».

Человек дождя / 1988 г., США / У Чарли, грубоватого и эгоистичного молодого повесы, в наследство от отца остались лишь розовые кусты да «Бьюик» 49-го года. Внезапным «сюрпризом» для него стало открытие того, что львиная доля наследства оставлена отцом его больному аутизмом брату Раймонду. Задавшись целью отобрать свою «справедливую долю» семейного достояния, Чарли похищает старшего брата и держит его заложником. Но то, что было задумано им из эгоизма, перерастает в волшебную одиссею дружбы и самоосмысления, которая разводит границы обособленного мирка Раймонда, а Чарли позволяет вырваться из оков своей некогда бесчувственной души.

Задание для самостоятельной работы:

Предложите свой вариант проведения Киноклуба, если ты вожатый: младшего отряда, среднего отряда, старшего отряда. Какие фильмы для обсуждения можешь предложить ты?

P.S. ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ...

Вот, пожалуй, и все советы, которые можно дать перед началом вожатского лета. Остался еще один вопрос: Что взять с собой на смену?

Наверное, отлично было бы взять с собой парочку друзей — и поддержат морально в трудную минуту, и работать так намного легче и веселее, особенно, если это ваша первая смена в качестве вожатого.

Вагон и тележку креативных и интересных идей, кричалок, девизов, сценариев, игр, сценок и т.д., чтоб занять детей, когда нет общелагерных мероприятий;

Ещё несколько маркеров, веселые стикеры, цветные карандаши, кнопки, ножницы, цветная бумага, картон, старые открытки (писать записки и украшать отрядный уголок), несколько грамот (наградить потом самых активных).

Из личных качеств возьмите, ваши организаторские способности, актуализируйте навыки в работе с детьми (например, терпение, умение слушать, успокаивать, заинтересовывать т.д.); не забудьте про такие умения, как петь, танцевать, играть на гитаре и т.д., они только «прибавят вам баллов».

И не забудьте запастись хорошим настроением!!! Оно вам обязательно пригодится.

А завершить, 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 – мертвая, я раскрою ладонь и она полетит. А если старик ответит, что бабочка живая – сожму кулак сильнее 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 твоих руках, вожатый!

Задание для самостоятельной работы:

Завершив лето, получив собственный опыт работы в качестве вожатого детского оздоровительного лагеря, напиши свои 10 поводов влюбиться в лето и стать вожатым:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО

1. Байбородова Л.В., Рожков М. И. Воспитательная работа в детском загородном лагере. Учебно – методическое пособие. – Ярославль: Академия развития, 2003 – 152 с.
2. Белая Е. А. Летняя педагогическая практика в детских оздоровительных лагерях : методические рекомендации / авт.-сост. Е. А. Белая ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2010. - 92 с.
3. Богданова Е. В. Методика организации и проведения учебных и производственных практик: учебно-методическое пособие по направлению подготовки "Психолого-педагогическое образование", профиль "Психология и социальная педагогика" / Е. В. Богданова, Е. В. Киселева; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 136 с. : табл. - Библиогр.: с. 115-119. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/views/library/20105/read.html>.
4. Детский лагерь как пространство воспитания, развития и социализации детей: современный взгляд на развитие педагогики каникул : материалы Всероссийской научно-практической конф. с международным участием (г. Сочи, 6-16 сентября 2013 г.) / под науч. ред. И. И. Шульга ; [редкол.: Г. С. Шумейко, И. И. Шульга (науч. ред.), Н. Н. Киселев и др.] ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 189 с.
5. Интерактивные формы работы с детьми и подростками по профилактике детского травматизма в условиях оздоровительного лагеря: сборник материалов из опыта работы ВДЦ "Орленок" / [авт.-сост. А. А. Киреева]. - Москва : ИД "Методист", 2013. - 68 с.
6. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие / И. Ю. Исаева ; Моск. психолого-социальный ин-т РАО. - Москва : Флинта : МПСИ, 2010. - 200 с. - Библиогр.: с. 189-194. - Доступна эл. версия. ЭБС "Университетская библиотека ONLINE". - Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/54554/>.
7. Копилка вожатских премудростей. Методическое пособие. – М., ЦГЛ, 2003.– с.92 -98. Мастерская вожатого. Кипарис –5. Руководство для начинающих и опытных/ под ред. Левановой Е.А.. – М., Пед. общество России, 2003. – 126 с.
8. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками: взрослые игры для детей : учебно-методическое пособие : доп. М-

вом образования РФ / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. - Москва : ВЛАДОС, 2001. - 216 с.

9. Куприянов Б.В. Программы в учреждении дополнительного образования детей : учебно-методическое пособие / Б. В. Куприянов. - Москва : Школьные технологии, 2011. - 228 с.

10. Лутошкин А. Н. Как вести за собой : старшеклассникам об основах организаторской работы / А. Н. Лутошкин ; под ред. Б. З. Вульфо́ва. - 3-е изд., перераб. и доп. - Москва : Просвещение, 1986. - 208 с.

11. Лутошкин А. Н. Эмоциональная жизнь детского коллектива / А. Лутошкин. - Москва : Знание, 1978. - 48 с.

12. Никульников А. Н. Подготовка вожатого к работе в детском оздоровительном лагере : учебно-методическое пособие / авт.-сост. А. Н. Никульников ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2011. - 102 с. : табл. - Библиогр. в конце тем и с. 83-86. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/views/library/2871/read.html>.

13. Организация досуговых мероприятий: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / [Б. В. Куприянов, О.В. Миновская, А. Е. Подобин и др.] ; под ред. Б. В.Куприянова. — М.: Издательский центр «Академия», 2014. — 288 с.

14. Подготовка вожатого к работе в детском оздоровительном лагере [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / сост. А. Н. Никульников ; Новосиб. гос. пед. ун-т, Ин-т открытого дистанционного образования. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 8,18 МБ - (Конкурс "Образовательные ресурсы XXI века"). - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/umk/ac86ebcd280e1746/>.

15. Практикум по организации летнего отдыха детей [Электронный ресурс]: электронное учебное пособие / авт.-сост. Н. И. Астахова ; Алтайская гос. пед. акад., Ин-т психологии и педагогики. - Барнаул : [б. и.], 2012. - 220 с. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: <http://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/645040/>.

16. Рожков М. И. Развитие самоуправления в детских коллективах [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие : доп. М-вом образования и науки РФ / М. И. Рожков. - Москва : Владос, 2002. - 158 с. - (Библиотека руководителя образовательного учреждения). - Доступна эл. версия. ЭБС "Университетская библиотека ONLINE". - Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/55848/>.

17. Ромм Т. А. Педагогика социального воспитания : учебное пособие / Т. А. Ромм ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 159 с. - Библиогр. в конце гл. и с. 151-154. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/views/library/9001/read.html>.
18. Социально-педагогические технологии организации летнего отдыха детей [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / [П. А. Шептенко и др. ; под ред. П. А. Шептенко] ; Алтайская гос. пед. акад., Ин-т психологии и педагогики. - Барнаул : [б. и.], 2013. - 149 с. - Библиогр.: с. 13. - Доступна эл. версия в МЭБ. - Режим доступа: <http://icdlib.nspu.ru/catalog/details/icdlib/852269/>.
19. Тетерский С.В., Фришман И.И. Детский оздоровительный лагерь: воспитание, обучение, развитие: Научно-методическое пособие. – М., 2006. – 110 с.
20. Школа подготовки вожатых / авт.-сост. Е. А. Белая, Е. В. Богданова, А. А. Данилков и др. ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2010. - 337 с. - Библиогр.: с. 200-210. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/views/library/212/read.html>.
21. Шмаков С. А. Волшебное слово "Сам" / С. А. Шмаков. - Москва : Молодая гвардия, 1988. - 126 с.
22. Шмаков С. А. Ее величество - игра : забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей / С. А. Шмаков. - Москва : Магистр, 1992. - 160 с.
23. Шмаков С. А. Игры учащихся-феномен культуры / С. А. Шмаков. - Москва : Новая школа, 1994. - 239 с.
24. Шмаков С. А. Лето в лагере / С. А. Шмаков. - Москва : Знание, 1970. - 94 с.
25. Шульга И. И. Профессиональная подготовка бакалавров-педагогов к организации детского досуга [Электронный ресурс] = Professional training bachelors-teachers to organize children's leisure : в 2 ч. : монография. Ч. 1 : Концепция подготовки бакалавров-педагогов к организации детского досуга / И. И. Шульга ; Новосиб. гос. пед. ун-т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 200 с. - Библиогр.: с. 158-199. - Доступна эл. версия в ЭБ НГПУ. - Режим доступа: <http://lib.nspu.ru/views/library/7722/read.html>.
26. Шульга И. И. Профессиональная подготовка бакалавров-педагогов к организации детского досуга [Электронный ресурс] = Professional training bachelors-teachers to organize children's leisure : в 2 ч. : монография. Ч. 2 : Моделирование и реализация процесса подготовки бакалавров к организации детского досуга в педагогическом вузе / И. И. Шульга ; Новосиб. гос. пед. ун-

т. - Новосибирск : НГПУ, 2013. - 164 с. - Библиогр.: с. 108-150. - Доступна эл.
версия в ЭБ НГПУ. - Режим
доступа:<http://lib.nspu.ru/views/library/7723/read.html>.

27. Щуркова Н. Е. Воспитание счастьем, счастье воспитания : педагогическая технология воспитания счастливого человека в школе / Н. Е. Щуркова, Е. П. Павлова ; под ред. А. А. Рождественской. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Центр "Педагогический поиск", 2004. - 160 с.

28. Щуркова Н. Е. Новое воспитание в новой школе / Н. Е. Щуркова, М. И. Мухин, А. В. Желаннова; [под ред. Н. Е. Щурковой]. - Москва : АРКТИ, 2012. - 264 с.

29. Щуркова Н. Е. Собрание пестрых дел : методический материал для работы с детьми / Н. Е. Щуркова ; сост. О. В. Кардашина и др.. - 2-е изд., перераб. - Москва : Новая школа, 1994. - 96 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ХАРТИЯ ОТРЯДА «_____»

*Мы – члены отряда, мы здесь живем, занимаемся спортом, творчеством,
дружим и общаемся, участвуем во всех городских делах.*

Мы точно знаем, что...

Самое ВАЖНОЕ для нас

В нашем отряде мы ХОТИМ

В нашем отряде мы МОЖЕМ

В нашем отряде мы ДОЛЖНЫ

Мы ВЕРИМ, что в нашем отряде

С уважением, члены отряда

ЗАКОНЫ ОТРЯДА

ЗАКОН "Активности". Все в жизни зависит от меня; нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем. Чтобы ты не делал, а количество добра в мире должно увеличиваться.

ЗАКОН "Внимания". Я постараюсь быть чутким и внимательным к окружающим людям. Постараюсь понимать их, даже если не согласен с ними.

ЗАКОН "Вмешательства". Я не пройду мимо несправедливости и жестокости; я не буду ждать, пока на защиту встанет кто-то раньше меня.

ЗАКОН "Мой отряд":

1. Всегда и везде я буду стоять за честь отряда.
2. Я не скомпрометирую отряд в глазах окружающих
3. Поскольку от меня зависит, каков будет отряд, я приложу все силы для его улучшения

ЗАКОН "Вежливого отношения". Я постараюсь быть корректным с человеком, как бы к нему не относился.

ЗАКОН "Тревоги". По сигналу "тревога" я брошу все свои дела, и буду действовать так, как нужно отряду. Сигнал "тревога" подается в критических ситуациях. Человек, подавший сигнал, отвечает за его подачу перед лаэртон-кругом. Подать "тревогу" может только член отряда.

ЗАКОН "Безопасности". Я не буду рисковать без необходимости ни своей, ни чужой жизнью.

ЗАКОН "Ответственности":

1. Я отвечаю за свои поступки и результат своих действий;
2. Я отвечаю за тех, кого веду за собой
2. Я отвечаю за порученное мне дело и постараюсь выполнить его как можно лучше.

ЗАКОН "Защищенной спины". Я не скажу за спиной у человека то, что не могу сказать ему в лицо.

ЗАКОН "Здесь и теперь". Поступок человека обсуждается на кругу один раз, если не появились новые обстоятельства.

ЗАКОН "Барабана". На барабане играют люди, получившие на это право. Никто, кроме барабанщика, не может брать барабан.

ЗАКОН "Природы". Я не причиню вреда природе без крайней на то необходимости.

СЦЕНАРИЙ ПРОВЕДЕНИЯ ЯРМАРКИ

Цели и задачи: познакомить детей с народным фольклором, традициями и культурой русского народа; расширить кругозор у детей, привить интерес школьникам к русской истории и культуре; привить чувство любви и уважения к своей стране, народу; создать дополнительные условия для двигательной активности ребят, организовав для них спортивные конкурсы и задания.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: площадь перед столовой.

Реквизит: хлопушки, веревка с призами, повязка на глаза, ножницы, пластиковые полуторалитровые бутылки, баскетбольный мяч, столовые ложки, мел, теннисные ракетки и шарики, удочки, лист ватмана с рисунком ослика Иа, хвостик ослика (косичка из ткани с кисточкой на конце), доска с гвоздями, картонные кольца, трехметровая веревка, воздушные шарики, ведра, медицинские перчатки, иголка, картошка, ножи, деревянные ложки, призы, дипломы.

Действующие лица: Скоморох Фома, Скоморох Ерема.

Аттракционы

1. Тир. На 3-метровую веревку, закрепленную на высоте 1,5-2 м, привязываются ниточки с призами. Скоморох отводит игрока на 2 м от веревки, завязывает ему глаза и дает ножницы. По команде ребенок идет к веревке (при этом вожатый подстраховывает его) и срезает попавшийся ему приз, если, конечно, не промахнется.

2. Боулинг. Эта игра почти точная копия игры в боулинг. Только в качестве шара используется баскетбольный мяч, а кегли прекрасно заменят пластиковые полуторалитровые бутылки с водой. Игрок, сбивший все бутылки с определенного расстояния, отмеченным скоморохом, получает приз.

3. Петушиные бои. Аттракцион проводится на площадке с песком. Чертится круг диаметром 1 м. В него заходят 2 игрока. Каждый из них становится на 1 ногу, другую придерживает рукой, вторую руку надо убрать за спину. По команде скомороха игроки стараются вытолкнуть друг друга за территорию круга. Победитель получает приз.

4. Бег с ложками. Скоморох выдает 2 игрокам ложки с теннисными шариками. По команде ребята должны пробежать определенное расстояние и обратно с ложками, в которых лежат шарики. Первый, пришедший к финишу, объявляется победителем.

5. Рыбалка. В этой игре участвуют 2 ребят. Каждому выдают палку с леской, на конце которой привязана ручка или фломастер. В полутора метрах от игроков расположены пластиковые бутылки, на половину наполненные водой. По команде скомороха ребята должны опустить ручку в горлышко бутылки. Первый, которому это удастся, и побеждает в конкурсе.

6. Ослиный хвостик. На ватмане, который прикреплен к стене, нарисован грустный ослик Иа. У него нет хвостика, хвостик в руках у вожатого. Участнику игры выдают хвост, завязывают глаза, поворачивают вокруг себя 3 раза. По команде игрок должен подойти к ватману и приложить хвостик в то место, где он растет у ослика. Если у него это получается, то скоморох выдает победителю приз.

7. Кольцеброс. К доске длиной 2,5 м прибиты гвозди, к которым нитками привязаны призы. Участнику выдают 3 кольца. Его задача: с определенного расстояния набросить кольца на гвозди. Если ему это удастся, то Скоморох снимает приз и вручает его победителю.

8. Канатоходцы. Скоморохи натягивают на земле 3-метровую веревку, закрепляют ее. 2 игрока встают на разные концы веревки и по команде, как канатоходцы, начинают двигаться навстречу друг другу. Задача ребят: когда они встретятся, попытаться разойтись так, чтобы не сойти с веревки и перейти на другой конец. При этом нельзя толкать друг друга. Скоморох должен внимательно следить за переходом ребят и наградить того, кто наиболее удачно справился с этим заданием.

9. Воздушный теннис. Двум игрокам скоморох выдает по теннисной ракетке и воздушному шарик. По команде ребята бегут к финишной линии, при этом набивают ракеткой шарик так, чтобы он не упал на землю. Дойдя до линии, на которой стоят 2 ведра, нужно загнать шарик в ведро и вернуться обратно. Кто первый справится с этим заданием, тот и получает приз.

10. Бутылочный кросс. Скоморохи выдают 2 игрокам небольшие палочки, к которым привязаны пластиковые полторалитровые бутылки. Длина веревки 2 м. По команде участник берет палку и, держа ее двумя руками, начинает накручивать на нее веревку. Выигрывает тот, чья бутылка первой коснется палки.

11. Как у дяди Трифона. Ребята стоят по кругу. Скоморох в центре. Он начинает петь, а ребята берутся за руки и идут по кругу.

Скоморох

Как у дяди Трифона

Было семеро детей,

Было семеро детей,
Было семь сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга все глядели,
Разом делали вот так.

Скоморох показывает какую-нибудь интересную фигуру. Ребята повторяют за ним, замирают. Скоморох выбирает 1 игрока, который наиболее точно повторил за ним фигуру. Награждает его призом.

И игра начинается сначала.

12. Скакалка. Два скомороха раскручивают веревку длиной 3 м. Игрок должен войти в центр и попрыгать 10 раз, не задев веревки.

Через 15 минут после начала ярмарки скоморохи Фома и Ерема параллельно аттракционам проводят на сцене свою конкурсную программу.

На сцену выходят 3 игрока, садятся на стулья, помощники выносят 3-метровый шест, на котором привязаны 3 «коровьих вымени» (медицинские перчатки, наполненные водой). Под каждое «вымя» Фома ставит по ведру, а Ерема прокалывает иголкой небольшие дырочки в пальцах перчаток. По команде игроки должны начать доить коров (выжимать воду из перчаток так, чтобы вымя не лопнуло и не пролилась вода). Кто первый выжмет из перчаток воду в ведро, тот и победил. Победитель награждается, ему вручается диплом в номинации «Староста деревни».

А ну, народ, кто хочет с Мишкой побороться? Выходи самый смелый, сейчас узнаем, кто у нас на деревне парень первый! Скоморохи выносят стол и 2 стула, ребята выходят на сцену и борются на руках с Мишкой, затем медведь выбирает победителя. Победитель награждается, ему вручается диплом в номинации «Первый парень на деревне».

Ерема приглашает на сцену 3 участников, они садятся на стулья, скоморохи выдают им по большой картошке и ножу. Задача ребят: за 3 минуты почистить картошку. Владелец самой длинной кожуры становится победителем. Победитель награждается, ему вручается диплом в номинации «Заведующий столовой».

Приглашаются 5 участников, перед ними ставят 1 стул. По очереди игроки садятся на стул, берут ложки и отбивают ими ту песню, которую на ушко скажет скоморох, например «Буратино», «Мамонтенок», «Спят усталые игрушки». Если зритель отгадывает, что выстукивает участник, то он получает приз, а победителем объявляют самого яркого исполнителя. Победитель награждается, ему вручается диплом в номинации «Директор клуба».

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ОТРЯДНАЯ ИГРА «БАЛДА»

«Балда» — интеллектуальная игра для 2 или 4 микро группы, в которой необходимо составлять слова с помощью букв, добавляемых определённым образом на квадратное игровое поле. В наиболее популярном варианте игровое поле представляет собой 25-клеточную квадратную таблицу, ячейки/клетки центральной строки которой содержат по одной букве, а строка целиком — произвольное 5-буквенное нарицательное имя существительное в именительном падеже и единственном числе (множественном числе, если слово не имеет единственного числа). Размеры поля, расположение и длина слова могут варьироваться, тем не менее количество пустых клеток в начале игры должно быть чётным, чтобы у игроков было одинаковое количество ходов/слов.

В течение игры должны соблюдаться также следующие правила:

1. Игроки ходят по очереди. В зависимости от того в какой раздел поставлена микро группой буква, задается интеллектуальный вопрос. В случае правильного ответа команда имеет право продолжить доставлять буквы, в случае не правильного ответа, ход переходит к следующей команде.

2. Каждая клетка содержит только одну букву, каждая буква в составленном слове приносит игроку одно очко.

3. Слово должно содержаться хотя бы в одном толковом или энциклопедическом словаре (или энциклопедии), при этом запрещаются аббревиатуры, слова с уменьшительно-ласкательными (*банька, дочурка, ножик*) и размерно-оценочными суффиксами (*домина, зверюга, ножища*), если такие слова не имеют специального значения, а также слова, не входящие в состав русского литературного языка, то есть вульгаризмы, диалектизмы и жаргонизмы (имеющие словарные пометы *вульг., диал., обл., жарг.* и аналогичные, например, сокращённые названия соответствующих регионов)^[6].

4. Слова в одной игре повторяться не могут, даже если это омонимы (в варианте «Королевский квадрат» запрещается составление слов, уже образовавшихся на игровом поле, даже если они не были составлены ни одним из игроков).

Игра заканчивается тогда, когда либо заполнены все клетки, либо невозможно составить очередное слово согласно указанным выше правилам. Победителем является команда, поставившая больше букв на игровом поле и создавшая больше слов, а также давшая больше правильных ответов.

Б	А	Л	Д	А
Гениальные люди	Фауна	Эти милые сказки	Мифология	Обо всем

Гениальные люди.

1. Какой великий композитор начал свою концертную деятельность в 6-летнем возрасте? \Вольфганг Амадей Моцарт\

2. Когда ЕМУ передали приглашение английского короля выступить при дворе за 1/2 требуемого гонорара, музыкант ответил: “К чему такие расходы? Его величество может услышать меня за значительно меньшую сумму, если посетит концерт в театре. Кто мог позволить себе такую вольность? /Великий скрипач Николо Паганини/

3. Как звали великого полководца и завоевателя , которому отец еще в юности сказал: ”Ищи, сын мой, царство по себе. Эта страна для тебя слишком мала.”\А.Македонский\

4. В каком году и кем было изобретено кино? \В 1895 году братьями Луи и Огюстом Люмьер\

5. У какого композитора 3 сына также были композиторами, авторами крупных музыкальных произведений ? /Иоган Себастьян Бах. Сыновья : Вильгельм Фридрих Бах; Карл Филипп Эмануэль Бах; Иоганн Христиан/

6. Свою автобиографию он назвал “сказка моей жизни”? (Андерсен)

Фауна.

1. “Наша мама” - есть такая надпись на памятнике в Голландии. Кому был поставлен этот памятник ? \Корове\

2. Первые европейцы, высадившись на острове , названном ими Австралией, увидели необычайное животное.

- Что это такое? - спросили они у доверчивых аборигенов, без всякой опаски встретивших пришельцев.

- Кен - гу - ру... ответили те. Прошло много десятков лет, прежде чем белые поняли, что значит Кенгуру.\ Я вас не понимаю.

Соотношение этих “нахлебников” к числу жителей крупных городов достигает 1:4. Кто они? (Голуби)

3. Без какого документа в штате Калифорния нельзя ставить мышеловок?
(Без охотничьего билета)

4. Кого приносили в жертву жрецы Богине Деметре? (свинью)

5. Если гончих собак меньше 18, то это смычка, а от 18 до 40 - стая, а если больше 40? (Орава)

Эти милые сказки.

1. Сколько братьев было у стойкого оловянного солдатика? \24\

2. Назовите сказочный индикатор для определения принадлежности к королевскому роду. \горошина\

3. Красавчик, раб Аллаха всемилостивого, сын мудреца? \Гассан Абдурахман Ибн Хоттаб\

4. Какая героиня сказки Г.Х.Андерсена стала символом не только Копенгагена, но и всей Дании.\ Русалочка\

5. Герой какого произведения стал зятем короля, благодаря протекции кота? \Ш.Перро “Кот в сапогах”\

6. Назовите имя кота, который одним из первых стал сторонником пацифизма в кошачьей среде? \Кот Леопольд\

Мифология.

1. В древнегреческой мифологии - дочь критского царя Миноса. Она помогла афинскому герою Тесею выйти из лабиринта при помощи клубка ниток./Ариадна/

2. В древнегреческой мифологии- богиня -девственница , покровительница диких зверей и охоты, богиня луны , плодородия и деторождения, то же , что и в древнеримской Диана. /Артемида/

3. В др. греческой мифологии- богиня любви и красоты , то же , что в др. римской Венера./Афродита/

4. В древнеримской мифологии - бог растительности , вина и веселья, покровитель виноградарства и виноделия.(Бахус)

5. Главный герой поэмы Гомера , один из предводителей др. греков при осаде Трои, на его теле было лишь одно уязвимое место. \Ахиллес, пятка/

6. В древнегреческой мифологии - герой , великан, сын Посейдона и Геи. Он был непобедим в борьбе на земле - своей матери, и был побежден Геркулесом в воздухе. \Антей\

Обо всем...

1. Не богатеи и не люди искусства были в Дании заказчиками скульптурных бюстов. Кого изображали эти бюсты ? \Жен моряков\
(Жен моряков)
2. Этот газ действует как хамелеон в зависимости от высоты нахождения в атмосфере: либо оберегает нас всю жизнь, либо может привести к раку легких. (Озон)
3. Этот напиток открыли абиссинские пастухи, вернее их козы? (Кофе)
4. Чтобы обновить 73-летнюю надпись на склоне одного из холмов Лос-Анджелеса потребовалось более 1000 литров белой краски... Что за надпись? (Голливуд)
5. Древняя азартная игра, согласно легенде Павел сражался в эту игру с дьяволом за души грешников, археологи находили эту игру в гробницах фараонов и под пеплом Помпеи. Что это за игра? (кости)
6. За что китайца Чай-Луня причислили к лику богов, и в честь него были выстроены храмы? (бумага)

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «ПОЙМИ МЕНЯ»

Цель игры: сплочение коллектива, развитие ассоциативного мышления.

Оформление, оборудование: один стол, десять ручек, листы бумаги (формата А 0, А 1 и А 4), карточки с заданиями, табло с результатами, желательны десять свистков.

Условия: в игре участвуют команды по 8-10 человек. Игра проходит в два тура. В первом туре участвуют все команды, во второй тур выходит половина команд, набравших наибольшее количество баллов или опять все команды.

I ТУР. СЛОВО ЖЕСТОМ

Ведущий вызывает одну из команд. Все участники команды выходят к столу. Каждый получает листочек и ручку. Все отворачиваются от капитана и встают боком к столу и затылок в затылок. Капитану дают несколько карточек на выбор, он выбирает одну из них. Капитан стучит по плечу первого игрока и при помощи жестов старается объяснить ему слово.

Как только участник думает, что он догадался, какое слово было на карточке, он кивает головой, пишет на листке слово и переворачивает его вниз. Затем он стучит по плечу следующего игрока и объясняет ему при помощи жестов слово, которое он написал на листке и т. д.

За каждое правильно написанное слово команда получает десять баллов.

Примерные слова: деньги, песня, радость, сон.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Каждой команде ведущий предлагает название фильма (пословицу или еще что-то) – перевертыши, т. е. каждое слово во фразе-перевертыше заменено на антоним. За каждый угаданный перевертыш – десять баллов.

«Перевертыши» – примерные названия фильмов: «Черная луна моря» – «Белое солнце пустыни»; «Старый убийца» – «Новая жертва»; «Сложный Иван» – «Просто Мария»; «Чугунный столбняк» – «Золотая лихорадка»; «Подземный мир» – «Звездные войны»; «Домашний котенок Вася» – «Дикая собака динго»; «Один юнга» – «Два капитана»; «Много на улице» – «Один дома»; «Мало тишины отовсюду» – «Много шума из ничего»; «Один пехотинец и кошка» – «Четыре танкиста и собака»; «Вчера настанет мир» – «Завтра была война»; «Простой взрослый» – «Трудный ребенок».

СЛОВО В ВОЗДУХЕ

Каждая команда получает листок и ручку. От каждой команды выбирается человек. Эти люди выходят в центр и путем жеребьевки выбирают слово. Затем каждый из них по очереди пишет это слово пальцем на воздухе.

Каждому участнику, который пишет слово на воздухе, дается на это тридцать секунд. Через тридцать секунд команды должны написать свою версию слова на листке. Каждое угаданное слово – десять баллов.

Варианты слов: шкаф, лето, дети, стол.

КОНКУРС КАПИТАНОВ

Капитаны по очереди вызываются в центр. Им предлагается вытащить карточку с названием сказки, мультфильма или фильма. Капитан должен изобразить это название так, чтобы команды угадали. На это капитанам дается тридцать секунд. Через это время каждая команда на своем листке пишет то название, которое, как они думают, называет капитан. За правильный ответ – десять баллов. Если команда угадает фильм, который показывает их же капитан, то команда получает не десять, а двадцать баллов.

Варианты сказок: «Золушка», «Колобок», «Курочка ряба». «Золотая рыбка».

II ТУР. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ РИНГ

От каждой команды вызывается по два человека (первый и второй – из первой команды, а третий и четвертый – из второй команды).

Ведущий показывает карточку со словом первому и третьему игроку.

Первый игрок говорит своему партнеру (второму игроку) ассоциацию на то слово, которое показал ведущий.

Второй игрок пытается угадать слово, которое было на карточке у ведущего, говоря свою ассоциацию на слово первого игрока.

Третий игрок говорит, насколько обе ассоциации близки к слову на карточке, и говорит свою ассоциацию, четвертый игрок говорит свою. Если он не угадал первоначальное слово, то первый игрок оценивает ассоциации третьего и четвертого игрока и говорит свою и т. д.

На отгадывание одного слова – шестьдесят секунд. Каждый игрок может сказать только одно слово за один раз. Ассоциация не может состоять из двух слов.

Первому и третьему игрокам нельзя называть однокоренные слова.

Варианты слов: время, крыша, море, солнце.

ПОДСЛОВА

Первый, второй – первая команда. Третий, четвертый – вторая команда. Сначала первый игрок получает листок и ручку. Ведущий называет первую часть слова, а паре первой команды нужно закончить это слово. Первый игрок заканчивает слово, написав его на листке, а второй вслух через пятнадцать секунд.

Затем пара игроков второй команды. Каждое угаданное слово – десять баллов. Всего четыре слова.

ЧЕТЫРЕ АССОЦИАЦИИ

Ведущий вызывает к столу всю команду. Капитану показывают несколько карточек со словами. Он выбирает одну карточку и пишет четыре ассоциации на слово, написанное на карточке. Листок с ассоциациями отдается ведущему. Капитан садится на место. Каждому игроку дается пятнадцать секунд (перед этим всем говорится слово). За каждое совпадение с ассоциацией капитана десять баллов.

Приложение: «Полслова» – пара-; банк-; само-; бре-. «Четыре ассоциации»: космос, лето, игра, фантастика.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МЕТОДИКИ В ЛАГЕРЕ

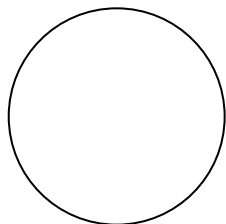
Тест «Я и мой вожатый». Детям дается задание нарисовать рисунок на тему «Я и мой вожатый» (именно так, а не «мои вожатые»). В последствии при анализе учитывается: кто из вожатых был изображен на рисунке (все или некоторые), близость вожатых к ребенку, контакт с ним, доброжелательность или агрессивность форм вожатого, наличие острые углов, резких линий, зубов (негативная оценка), выразительности глаз, улыбки (положительная оценка), элементов отрядной атрибутики и пр.

Цель: в начальном периоде смены оценивается «первичный контакт» с вожатыми, настрой на них, адаптация взаимоотношений; в заключительном периоде смены оцениваются итоговые «взаимоотношения» с вожатыми, степень включенности детей в отрядную программу (ее успешность).

Тест «Я в отряде». Каждому ребенку выдается бланк (листок с нарисованным на нем кругом размером около 3 см в диаметре). На обратной стороне каждый должен написать свою фамилию. Детям дается инструкция, что круг это отряд, и предлагается поставить точку (крестик) в том месте, где они себя ощущают в отряде, если в центре, то в центре, если себя совсем не ощущают в отряде, то за кругом и т.п.

При анализе особое внимание уделяется отметкам за кругом и на границе круга. Это те дети, которые не ассоциируют себя с отрядом. Из возможных причин: конфликты, нежелание находится в отряде, дискомфорт и т.п. Совместно с вожатым психолог выявляет проблему и определяет алгоритм работы по коррекции.

Пример: 



Методика «Выбор». Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 – совершенно согласен

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня с радостью.
 2. В течение дня у меня обычно хорошее настроение.
 3. У нас хорошие вожатые.
 4. Ко всем взрослым на нашей смене можно обратиться за советом и помощью в любое время.
 5. У меня есть любимый взрослый на нашей смене.
 6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
 7. У меня есть любимые занятия на смене.
 8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.
- Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

Экспресс- метод выявления лидеров в детском коллективе.

Инструкция: письменно ответить на несколько вопросов. Проводится анонимно.

Вариант №1

Кто в вашем отряде

1. ...самый умный
 2. ...самый смелый
 3. ...самый болтливый
 4. ...самый красивый
 5. ...самый опаздывающий
 6. ...самый замкнутый
- (по мере необходимости)
7. ... наша гордость

Вариант №2

1. С кем из твоего отряда тебе всегда интересно?
 2. Кого бы ты взял с собой в поход?
 3. Его называют « душа компании».
 4. Он всегда меня поддержит.
- (назвать одну фамилию)

АНКЕТА (итоговый период смены)

- Что ты ожидал (а) от смены?
- Что тебе понравилось на смене?
- Что тебе не понравилось?
- С кем из ребят ты подружился?
- Какие из мероприятий смены понравились тебе больше всего? Почему?
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть на следующей смене?
- Было ли скучно на смене?
- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания на смене?

О чем?

- Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- Самое важное событие на смене? Было или оно?

– Закончи предложения:

Я рад, что

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память

ВАРИАНТ ЕЖЕДНЕВНОГО ПЛАНА РАБОТЫ

Общелагерный тематический день «История ГОРОДА Супергероев» в рамках смены «Город Супергероев»

<i>Общелагерные события</i>	<i>Отрядные события</i>
<p>8.30 – <i>Бодрое утро</i></p> <p>8.45 – ЗДОРОВАЯ ЭНЕРГИЯ (зарядка)</p> <p>9.00 – БУДИЛЬНИК (утренний старт дня сегодняшнего, блиц-спасибо за вчера)</p> <p>9.00, 9.30 – <i>Полезный завтрак</i></p> <p>10.00 -10.30 – ГОРОДСКИЕ ВСТРЕЧИ НА ПРАЗДНИЧНОЙ ПЛОЩАДИ (<i>театрализованное погружение в ИСТОРИЮ ГОРОДА СУПЕРГЕРОЕВ</i>)</p> <p>10.30 – 11.30 – Отрядная жизнь «ОСВОЕНИЕ ИСТОРИИ ГОРОДА СУПЕРГЕРОЕВ» (<i>в соответствии с той её частью, которую вы получили в шкатулке-подсказке</i>)</p> <p>11.30 - КРУГОСВЕТКА «Машина времени», посвященная знакомству с историей Города СуперГероев</p> <p>НЕОБХОДИМО:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Оформить историческое место, которое ваш отряд представляет2. Придумать процедуру представления вашего исторического места3. Подготовить детей из отряда, которые будут проводить представление вашего исторического места вместе с одним из вожатых4. Все остальные члены отряда со вторым вожатым участвуют в кругосветке <p>13.00, 13.30 – <i>Вкусный обед</i></p> <p>14.00 – 16.00 – <i>Городская сиеста</i> (весь город отдыхает, все дети в нижнем белье лежат под одеялами в своих кроватях, в комнатах полная тишина)</p> <p>ПИОНЕРСКАЯ ИСТОРИЯ ГОРОДА СУПЕРГЕРОЕВ</p> <p>17.00 - ПИОНЕРСКАЯ ЛИНЕЙКА</p> <p>18.00 – 19.00 - ПИОНЕРСКИЕ ПУТЕВКИ (выполняем задания, данные в пионерских путевках, совершая добрые дела)</p> <p>19.00, 19.30 – <i>Просто ужин</i></p> <p>20.30 – 21.30 – ВИДЕО-ИНТЕРАКТИВ «ДОБРО-ПОЖАЛОВАТЬ ИЛИ...»</p> <p>21.00 – <i>Второй ужин</i></p> <p>21.30 -22.30 – отрядный огонек «ДОМ ПО ПИОНЕРСКИ»</p> <p>22.30 – <i>otboy (всем спать!)</i></p>	<p>КОМУ И ЗА ЧТО СПАСИБО В ОТРЯДЕ</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>ЧТО И КАК ОСВАИВАЛИ</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>КАКУЮ СТАНЦИЮ ПРЕДСТАВЛЯЛИ</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>КАКИЕ ДОБРЫЕ ДЕЛА ДЕЛАЛИ</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Учебное издание

Богданова Елена Владимировна,

ВОЖАТСКОЕ ЛЕТО: день за днем

Учебно-методическое пособие

В авторской редакции

Компьютерная верстка – *Е.В. Богданова*

Подписано в печать 20.11.2013 г. Формат бумаги 60x84/16

Печать RISO. Гарнитура Times New Roman.

Усл. п. л. . Уч.-изд. л. 5,0.

Тираж 100 экз. Заказ №

ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный педагогический университет»,
г. Новосибирск, ул. Виллойская, 28.

Отпечатано:
ФГБОУ ВПО «НГПУ»