



Десять вожатских шагов
или
Книга-помощник
для начинающего вожатого
(УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ)



2009 - 2019

Нам 10 лет!





Детский санаторный оздоровительный лагерь «Мир»

Десять вожатских шагов,

или

Книга-помощник для начинающего вожатого

(учебно-методическое пособие)

Десятилетие детства – десятилетие «МИРа»

**Таганрог
2018**



Авторы-составители

коллектив Детского санаторного оздоровительного лагеря

«Мир»:

Косоголова Татьяна Николаевна – *начальник лагеря*

Твердова Мария Александровна – *методист*

Данное методическое пособие, переработанное и дополненное, предназначено для молодого поколения начинающих вожатых. На страницах сборника можно встретить как теоретические знания, необходимые педагогу детского лагеря, так и практические советы. В каждой главе имеются вопросы и задания, выполнение которых будет способствовать качественной подготовке вожатого к педагогической деятельности.

Настоящее издание представляет практический интерес не только для начинающих вожатых, но и для руководителей педагогических отрядов, организаторов летнего оздоровления и отдыха детей как в загородном, так и в городском лагере.

**«Путь в тысячу миль начинается с одного шага»***Лао-Цзы, древнекитайский философ**VI–V веков до н. э.*

Вы задумывались, почему так сложно бывает сделать первый шаг? Почему так происходит? Меняться всегда очень сложно, перемены пугают истораживают. Сложно сделать именно первые шаги, так как это очень непривычно и ново. А все, что непривычно, вызывает стресс и чувство тревожности. Именно поэтому мы так любим начинать новую жизнь с понедельника или с нового года.

Все путешествия начинаются одинаково – с первого шага. Не сделав его, никогда не сможете узнать, чего стоите. Открыв эту книгу, вы уже шагнули к званию Настоящего Вожатого!

В этом пособии вам предстоит пройти всего десять шагов, или так – целых десять шагов:

- Первый шаг. Что такое «лагерь», «вожатый», «ребенок»?
- Второй шаг. Что делать в организационный период?
- Третий шаг. Что такое план и планирование?
- Четвертый шаг. Как жить в основной период?
- Пятый шаг. «Огонек» зажигает или воспитывает?
- Шестой шаг. Чем заниматься в последние дни смены?
- Седьмой шаг. Очень важные советы
- Восьмой шаг. Поиграем?!
- Девятый шаг. «Фольклор» детских лагерей
- Десятый шаг. Пробуй! Твори! Играй!

В пути вас будут сопровождать наставники: коллектив авторов-составителей детского лагеря «Мир». Мы постарались собрать весь наш опыт, обобщить все знания, чтобы все последующие шаги приносили удовольствие и радость открытия.

Для создания психологически комфортного микроклимата в отряде существует множество способов: «огоньки» знакомств, отрядные костры, объединяющие игры, различные формы и методы работы с детьми. Вы сможете познакомиться с ними на страницах этой книги. Шагая вместе с нами в ногу, узнаете, как сделать отдых детей ярким, интересным и содержательным.

Чтобы вы не потерялись в юридических, психологических и педагогических аспектах работы вожатого, мы создали эту книгу-помощник начинающего вожатого. Она пригодится не только на курсах вожатского мастерства, но и в жизни лагеря и за его пределами. Ведь коммуникабельные, открытые и позитивные люди, умеющие организовать и увлечь за собой, всегда успешно объединяли вокруг себя множество людей.

Главное – сделать первый шаг навстречу желаниям, мечтам и своим целям! Вы готовы? Тогда переверните эту страницу – и в путь!

Удачи тебе, Вожатый!

Открытий и свершений! Побед и достижений!

С уважением, коллектив авторов и детский лагерь «Мир»



Твои 10 вожатских шагов, или Содержание книги

Первый шаг. Что такое «лагерь», «вожатый», «ребенок»?	
Модели детских оздоровительных лагерей	6
Ценности лагерной жизни	7
Из должностной инструкции отрядного вожатого	8
Принципы работы (по С.А. Шмакову)	10
Что надо знать о воспитанниках	11
Возрастные особенности детей и подростков	11
Диагностические методики изучения личности ребенка	13
<i>Вопросы и задания</i>	15
Второй шаг. Что делать в оргпериод?	
Структура лагерной смены. Оргпериод.....	16
Планирование отрядной работы в оргпериод	17
Имидж отряда (названия, девизы, оформление отрядного помещения)	20
Самоуправление в отряде	27
<i>Вопросы и задания</i>	33
Третий шаг. Что такое план и планирование?	
Методика организации планирования работы на смену	35
Как составить вместе с детьми план смены?	36
<i>Вопросы и задания</i>	39
Четвертый шаг. Как жить в основной период?	
Основной период	42
Что же такое тематический день?	44
Организация режимных моментов	45
Развитие детского коллектива	47
Диагностические методики изучения коллектива	48
Основные формы работы в летнем лагере	50
Азбука творческих дел	51
КТД (коллективно-творческое дело)	54
Малые формы КТД	57
<i>Вопросы и задания</i>	66
Пятый шаг. «Огонек» зажигает или воспитывает?	
Отрядный «огонек». Как появился «огонек»	69
Виды «огоньков»	70
Идеи для проведения «огоньков»	72
Легенды	80
Легенды лагеря «Мир»	84
<i>Вопросы и задания</i>	87
Шестой шаг. Чем заниматься в последние дни смены?	
Заключительный период смены	88
Игры в заключительный период в лагере	90
<i>Вопросы и задания</i>	92



Седьмой шаг. Очень важные советы	
Медицинские советы	93
Действия вожатого в экстремальных ситуациях	96
Популярные вопросы вожатых-новичков и ответы на них	98
Вопросы и задания	100
Восьмой шаг. Поиграем?!	
Игры на знакомство	101
Игры на выявление лидера	104
Игры на доверие	107
Игры на сплочение	107
Кричалки	109
Подвижные игры	115
Игры с залом	118
Игры в помещении	123
Что делать, если на улице идет дождь?	125
Игры в плохую погоду	126
Девятый шаг. «Фольклор» детских лагерей	
Загадки	131
Скороговорки	137
Песни	138
Десятый шаг. Пробуй! Твори! Играй!	
(игровые программы и коллективно-творческие дела)	
Игровая программа «Великолепная семерка»	145
Гиннесс-шоу	147
Конкурс актерского мастерства (КАМ)	149
КТД «Мисс отряда»	151
Конкурс молодых семей	154
КТД «Путешествие на поезде»	155
Игровая программа «Крестики-нолики»	157
Психологические игры-тренинги (упражнения для детей и подростков).....	159
Мастер-класс «Лидер и команда»	161
Психологический КВН	162
Веселые старты «Кто во что горазд?»	164
Сказочные эстафеты	166
Веселые эстафеты	166
Оцени себя, вожатый!	168
Список литературы	170



Первый шаг.

Что такое «лагерь», «вожатый», «ребенок»?

Модели детских оздоровительных лагерей

Что такое «детский лагерь»? На этот вопрос можно ответить, заглянув в книгу или интернет. Детский лагерь – это организация отдыха детей и оздоровления, куда направляются дети в период каникул или иной период, предусмотренный режимом функционирования организации.

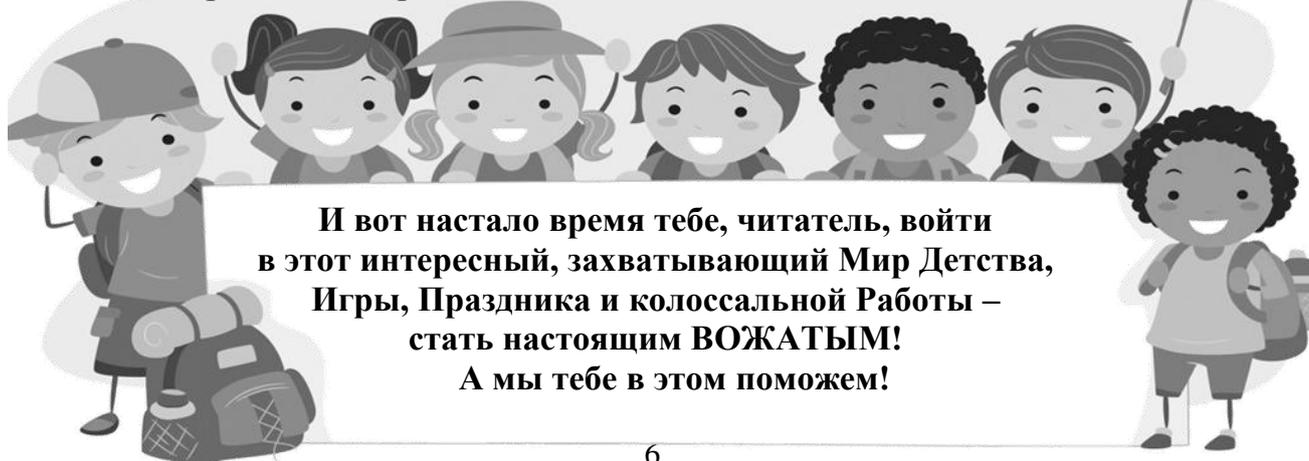
Но этими сухими словами не передать ту атмосферу, которая царит в лагере – в Мире Детства и Радости. Очень часто жизнь в детском лагере ассоциируют со строчками известной песни Олега Митяева «Лето – это маленькая жизнь...». Хочется согласиться и перефразировать: «Лагерь – это маленькая жизнь!» Ведь именно в лагере новая жизнь получает рождение, когда приезжают ребята и попадают к тебе, вожатый, в отряд; затем рост и развитие, превращаясь в настоящий дружный, сплоченный коллектив; и расставание самых близких и родных людей, когда наступает время разъезжаться по домам.

Лагерь, как форма отдыха детей, появился давным-давно. Когда-то это были скаутские отряды, затем пионерские... В советские времена подавляющее число детей отдыхало в лагерях, расположенных на всей территории огромной страны, по путевкам, которые предоставлялись родителям бесплатно или с большой скидкой. В постперестроечное время количество детских оздоровительных лагерей сократилось в несколько раз. Много изменилось и в самой системе организации детского отдыха.

Но сегодня отдых ребенка в лагере становится все более востребован родителями, которые заботятся о своем ребенке, его здоровье, развитии и безопасности.

Давайте познакомимся с различными моделями оздоровительных лагерей, в которых вам, будущие вожатые, предстоит работать:

- **По времени работы:** круглогодичные и сезонные.
- **Подразделяются по месту расположения:** городские и загородные.
- **По условиям пребывания бывают:** стационарные и палаточные.
- **Лагеря бывают разного профиля:** спортивные, лидерские, лагерь одаренных детей, трудных подростков и др.
- **Делятся по медицинским услугам, которые оказывают лагеря детям:** санаторные и оздоровительные.



**И вот настало время тебе, читатель, войти
в этот интересный, захватывающий Мир Детства,
Игры, Праздника и колоссальной Работы –
стать настоящим ВОЖАТЫМ!
А мы тебе в этом поможем!**



Ценности лагерной жизни

Вожатый, работая в детском лагере, помни, что и ты, и ребенок твоего отряда приобретает для себя богатый опыт в социальной, в коммуникативной сфере жизни. Прежде всего это:

1. **Опыт самостоятельности.** Совместное проживание детей дает им возможность познать способы жизни в группе сверстников вдали от дома, поведению в коллективе, а тебе, вожатый, почувствовать «взрослость», ответственность за каждого ребенка.
2. **Развлечение и отдых.** Приобретение навыков проводить интересно свободное время.
3. **Опыт демократии.** Детям и вожатым разного уровня воспитания, образования и материального достатка, а также состояния здоровья, предлагается в лагере прожить в демократическом обществе.
4. **Детская самодеятельность.** Участие в мероприятиях лагеря должно быть связано с интересами и потребностями ребенка. В этом случае дети будут принимать активное участие в планировании и реализации идей лагерной жизни.
5. **Дружба со взрослыми.** Хороший вожатый – это взрослый друг, который любит детей, понимает их индивидуальность, оказывает им помощь, высказывает предложения, слушает и направляет их поведение. А для вожатого старшим другом является руководство лагеря. Вам, вожатые, очень важно наладить взаимоотношения с администрацией оздоровительной организации. И не менее важным направлением во взаимодействии в лагере становится работа с напарником!
6. **Индивидуальное взросление и развитие.** Вожатый должен дать ребенку шанс раскрыть свои собственные потенциальные возможности, испытать личную инициативу и завоевать уважение, а лагерь дает такой шанс тебе, вожатый!
7. **Опыт здоровьесбережения.** Организация здорового образа жизни в лагере – это не уроки ЗОЖ в школе, это сама жизнь вдалеке от родителей, где есть режим дня, правильное сбалансированное питание, утренняя зарядка, спортивные соревнования, оздоровительные процедуры, свежий воздух и, конечно же, водные процедуры в бассейне и на море.
8. **Развитие новых навыков и интересов.** Различные виды деятельности в лагере позволяют попробовать себя в новом качестве, не получая за это отметки в школьный журнал, а высоко оцениваются самим человеком спустя годы.
9. **Развитие духовной жизни и ценностей.** Многие из этих ценностей приходят к детям и вожатым сами, а какие-то дарит атмосфера жизни в отряде, лагере. Именно от вас, вожатые, зависит, какие ценности приобретут ребята вашего отряда!
10. **Развитие навыков ответственности за свои собственные поступки.** Самостоятельное принятие решений, уважение прав других, межличностные отношения и адаптация в коллективе – это то, что ежедневно, ежечасно будет воспитывать в тебе, вожатый, и в твоих детях ответственность за свои слова и действия.





Из должностной инструкции отрядного вожатого

1. Общие положения

1. К вожатской работе допускаются лица:
 - достигшие 18-летнего возраста,
 - имеющие среднее (полное) общее образование и профессиональную подготовку в области образования и педагогики без предъявления требований к стажу,
 - имеющие все необходимые документы для оформления на работу в качестве «вожатого»: паспорт гражданина РФ, трудовую книжку, личную медицинскую книжку с результатами медицинского обследования и санитарно-гигиенического обучения, допуском к работе, документ об образовании, справку об отсутствии судимости, СНИЛС, ИНН, военный билет или приписное свидетельство (для мужчин).
2. Вожатый осуществляет педагогическую деятельность во вверенном ему отряде.
3. В своей работе вожатый подчиняется директору лагеря, его заместителям, старшему вожатому.

2. Компетенция и обязанности вожатого

1. Обеспечивает выполнение детьми санитарно-гигиенических норм, контролирует соблюдение ими опрятного внешнего вида, чистоты одежды, установленного порядка в спальнях, комнатах, иных помещениях жилых корпусов, столовой и на территории лагеря.
2. Обеспечивает неукоснительное соблюдение детьми дисциплины и порядка в соответствии с установленным режимом.
3. Организует обязательное участие отряда во всех общих культурно-массовых, спортивно-оздоровительных и трудовых мероприятиях.
4. Осуществляет контроль приема пищи в столовой, обращает внимание на культуру поведения за столом.
5. Организует дежурство детей в жилых корпусах, столовой, на закрепленной за отрядом территории лагеря.
6. Выводит детей на море в установленном режиме порядке и в полном составе. Дети с простудными и другими заболеваниями остаются под присмотром медицинских работников лагеря и / или подменных вожатых.
7. Во избежание тепловых и солнечных ударов выводит детей на море строго в головных уборах, в легкой верхней одежде.
8. Купание на море производит строго в установленном режиме (по 10 человек – один заход в море из каждого отряда в сопровождении вожатого), заводит и выводит детей по установленному сигналу.
9. При выходе на море и возвращении с моря пересчитывает детей, отмечает у дежурных время выхода на море и возвращения в лагерь отрядов с указанием количества человек.
10. Объясняет детям, что на территории лагеря имеются ядовитые ягоды и травы, проводит беседы о возможных последствиях соприкосновения этой растительности с человеческим организмом.
11. В соответствии с общим составляет отрядный план работы, согласованный со старшим вожатым и утверждаемый педсоветом, и отчитывается в его выполнении.



III. Права вожатого

Вожатый имеет право:

1. На предоставление работы, обусловленной трудовым договором, и своевременную и в полном объеме выплату заработной платы.
2. На достоверную информацию об условиях труда и защиту своих трудовых прав, свобод и законных интересов (в том числе и на выходные дни).
3. Вносить предложения по организации досуга и отдыха детей, пребывающих в лагере.

IV. Ответственность вожатого

Вожатый несет ответственность:

1. Юридическую ответственность за выполнение инструкций «Об охране жизни и здоровья детей».
2. Персональную ответственность за жизнь и здоровье вверенных ему детей.
3. За применение, в том числе однократное, методов воспитания, связанных с физическим и (или) психическим насилием над личностью ребенка, совершение аморального проступка.
4. За соблюдение требований охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности.
5. За нарушение Правил трудового распорядка, режима лагеря.
6. Материальную ответственность за сохранность мебели, помещений и оборудования жилых корпусов, а также иных посещаемых детьми объектов лагеря, переданного в пользование отряду постельного белья, игрового, спортивного и иного инвентаря.
7. Вожатому запрещается:
 - оставлять детей отряда без присмотра, в том числе и в ночное время;
 - самому или с детьми покидать территорию лагеря без разрешения директора или старшего воспитателя;
 - допускать присутствие на территории лагеря посторонних лиц без разрешения директора лагеря;
 - употреблять спиртные напитки и находиться в нетрезвом состоянии на территории лагеря, курить в присутствии детей, а также допускать распитие алкоголя и курение со стороны детей;
 - применять к детям методы воздействия, не соответствующие действующему законодательству РФ, международным конвенциям по правам ребенка, нормам педагогической этики (в том числе физические наказания, наказания, унижающие честь и достоинство ребенка и др.);
 - пропускать без уважительной причины планерки, заседания педсовета, иные установленные распоряжением администрации собрания педагогических работников.



Принципы работы (по С.А. Шмакову)

Каждый вожатый в своей деятельности должен придерживаться демократических принципов работы. Приводим для примера принципы, разработанные С.А. Шмаковым специально для вожатых.

1. Принцип КРАСНОЙ ЛИНИИ.

Вожатый, будь осторожен! Главное в твоей работе – жизнь и здоровье детей. Любое твое действие ты должен строить, исходя из этого. Детями рисковать нельзя. Играй, но не заигрывайся.

2. Принцип МОГУЧЕЙ КУЧКИ.

В своем отряде создай «ядро» коллектива и действуй через него. Доверяй своим подопечным, и они свернут горы. Постоянно ищи друзей для своего отряда – это могут быть руководители кружков, психолог и даже дядя Леша столяр. Не ревнуй своих детей, если вдруг тебе покажется, что «друзья отряда» более значимы, чем ты сам. Подумай, в чем твоя ошибка?

3. Принцип ФЕЛЬДМАРШАЛА КУТУЗОВА.

Не форсируй события, а спокойно реагируй на естественный ход событий, не топчись со своим мнением и видением ситуации. Умей находить разумные компромиссы, не поддавайся эмоциям, не взрывавайся. Чувствуй ситуацию сердцем, но выход ищи разумом.

4. Принцип ГОРЫ.

Не теряй высоты ни в чем: ни в большом, ни в малом. У ребенка всегда высок уровень ожиданий от вожатого, и он уверен, что его вожатый должен быть лучшим. Будь другом своим детям, но не скатывайся до панибратства. В любом деле и действии должна быть культура. Запрещены поверхность и пошлость. Во всем нужна красота, ибо именно она спасет мир.

5. Принцип АНТИКАНОНОВ.

Действуй нестандартно. Во всем нужна не стереотипность. Ты, вожатый, как личность – уникален, а потому придумывай то, что до тебя никогда не было! Неси своим подопечным новизну восприятия окружающего мира.

6. Принцип КАМНЯ, БРОШЕННОГО В ВОДУ.

Покажи даже самому незаметному ребенку, что он значим для себя, для окружающих, для тебя. Дай ему такое дело, в котором он был бы успешен («брось каждого в дело»). Каждый ребенок в чем-то талантлив, даже в своей скромности.

7. Принцип ОПОРЫ НА ТОЧКИ ЭМОЦИИ.

Неси детям только положительный эмоциональный заряд. Не ходи к детям, если не ожидаешь от них ничего хорошего. Твои подопечные – самые чувствительные в мире эмоциональные «радары», которые улавливают малейшие оттенки отношения к ним. Поэтому ищи в каждом доброе, поскольку, чтобы заметить дурное, много ума не надо.





Что надо знать о воспитанниках

Одно из правил управления персоналом гласит: «Кто владеет информацией, тот владеет всем». Почему бы и тебе не стать обладателем самой необходимой на данный момент информацией о своих детях.

Перво-наперво заведи тетрадь, где будешь фиксировать статистические данные о каждом ребенке:

1. Фамилия, имя, отчество ребенка
2. Дата рождения
3. Домашний адрес, телефон
4. Сведения об одном из родителей (Ф.И.О., место работы, телефон)
5. Чем любит заниматься в свободное время
6. Бывал ли раньше в лагере
7. Каким видом спорта занимается
8. Чему бы хотел научиться в лагере.

Возрастные особенности детей и подростков

Чтобы не допустить педагогических ошибок в своей вожатской работе, познакомься с возрастными особенностями детей различного возраста. И прими несколько практических советов, которые тебе помогут в профессиональной жизни.

Возрастные особенности детей 7–10 лет

<i>Физический рост и развитие</i>	<i>Особенности поведения</i>	<i>Советы воспитателю (вожатому)</i>
<ul style="list-style-type: none"> – рост девочек опережает рост мальчиков, – вначале мальчики и девочки имеют равные силы, затем мальчики становятся сильнее 	<ul style="list-style-type: none"> – 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, споры – боятся поражения, чувствительны к критике, – интересы постоянно меняются, – мальчики играют с девочками; стремятся к соперничеству, влюбчивы, – начинают осознавать нравственные нормы, – пробуждаются интерес и любопытство ко всему вокруг 	<ul style="list-style-type: none"> – чаще хвалите и поощряйте (даже словесно), – используйте такие виды деятельности, которые дают простор проявлению мускульной активности, – проводите коллективные спортивные игры, занятия по интересам, – разумно используйте и направляйте пробуждающиеся у ребят интересы к окружающему миру, – старайтесь обстоятельно отвечать на многочисленные вопросы.

**Возрастные особенности подростков 11–13 лет**

<i>Физический рост и развитие</i>	<i>Особенности поведения</i>	<i>Советы воспитателю (вожатому)</i>
<ul style="list-style-type: none"> – девочки обычно выше мальчиков, – половое созревание, – быстрый рост мускулатуры, – переутомление опасно, – девочки менее активны. 	<ul style="list-style-type: none"> – мальчики склонны к групповому поведению, – ребята испытывают внутреннее беспокойство, – антагонизм между мальчиками и девочками, дразнят друг друга, – мнение группы сверстников более важно, чем мнение взрослых, – дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета, – стремятся к соревновательности, подчиняют свои интересы мнению команды, – сопротивление критике, – появляется интерес к заработку. 	<ul style="list-style-type: none"> – проводите коллективные игры (различные для мальчиков и девочек), – проводите как можно больше спортивных игр, – используйте общий энтузиазм при выполнении порученных заданий.

Возрастные особенности подростков 14–16 лет

<i>Физический рост и развитие</i>	<i>Особенности поведения</i>	<i>Советы воспитателю (вожатому)</i>
<ul style="list-style-type: none"> – наступает зрелость, сопровождаемая физическими и эмоциональными изменениями (у мальчиков примерно к 15 годам, у девушек – к 13 годам), – завершение роста скелета, – усиливаются различия, т. к. многие уже повзрослели, а другие только начинают взрослеть, – мальчики отстают в развитии от девочек примерно на 2 года. 	<ul style="list-style-type: none"> – девочки начинают интересоваться мальчиками раньше, чем мальчики девочками, – наблюдается беспокойство о своей внешности, – растет социальная активность, – стремление к достижению независимости от своей семьи, – поиск себя, – происходит выбор будущей профессии, – возникновение первой любви, – появляются крайности в поведении, например, «я знаю все!» 	<ul style="list-style-type: none"> – оказывайте подросткам помощь в том, чтобы все они были приняты своими сверстниками, – старайтесь направлять деятельность подростков без излишнего вмешательства и давления, – следите за тем, чтобы ребята своевременно отдыхали, – учитывайте возрастные особенности взаимоотношений мальчиков и девочек, – для мальчиков лучше организовывать спортивные соревнования, а девушек вовлекать в активные дела в помещении, в организацию различных встреч.



Диагностические методики изучения личности ребенка

Использование любой диагностической процедуры в практике воспитателя должно определяться выбранной педагогической целью и служить достижению поставленных задач. Диагностика не должна проводиться ради диагностики, полученные данные необходимо использовать для коррекции программы отрядной деятельности или программы детского лагеря.

Воспитатель, проводя диагностическое обследование подростков, должен вначале определить цель диагностирования, затем выбрать наиболее подходящий для данной цели диагностический инструментарий, далее провести диагностические процедуры, обработать и интерпретировать данные, составить прогноз развития ситуации.

Цели, поставленные воспитателем детского лагеря при использовании тех или иных диагностических средств, на наш взгляд, могут быть сгруппированы следующим образом:

1. Изучение индивидуально-психологических особенностей подростка (ценности, установки, цели, мотивация, личностные качества, способности и пр.), которое помогает педагогу быстрее понять подростка, своевременно оказать ему помощь в решении выявленных психологических проблем.
2. Изучение межличностных отношений во временном детском объединении (эмоционально-психологический климат, социометрический статус, общение, лидерство, взаимодействие, референтность, дружба и пр.), которое способствует правильному пониманию педагогом социально-психологических процессов, протекающих в подростковой группе.

Используемые для достижения поставленных целей методики должны отвечать следующим **требованиям**:

- простота и процедурная доступность для проводящих исследование воспитателей;
- непродолжительность процедуры по времени, не утомительно для детей и подростков;
- наличие элементов занимательности, желательны игровые формы.

МОЯ УНИКАЛЬНОСТЬ

Запишите свое имя как сокращение и расшифруйте его.
Например:
Спокойный
Аккуратный
Шаловливый
Активный

Мои любимые

Вид спорта _____
Музыка _____
Любимое занятие _____
Место _____

Нарисуйте картинку или напишите слова, которые описывают вашу внешность

Мое самое любимое воспоминание

Нарисуйте или опишите

Если бы мне нужно было бы загадать желание, то я бы хотел...

Запишите свое желание здесь или изобразите его рисунком



Интерпретация рисунка человека (по Карену Маховеру)

Рисунок – отражение особенностей личности и межличностных отношений ребенка и подростка. Предложи ребенку нарисовать себя, и ты многое о нем узнаешь. А поможет «шпаргалка»:

Голова – средоточие ума, а также волевого управления. Наделение фигуры маленькой головой свидетельствует о переживании ребенком своей интеллектуальной неадекватности. Нечеткое изображение головы – показатель застенчивости, робости.

Шея – связующее звено между сферой контроля (голова) и сферой влечений (телом). Шея на рисунке ребенка – это символ способности к рациональному самоконтролю. Длинная шея – свидетельство астенических черт личности. Толстая короткая шея – уступки своим желаниям, выражение неподавленных импульсов.

Плечи. Крупные плечи отражают ощущение в себе большой силы, а маленькие – наоборот, собственной малоценности, ничтожности, причем, не только в физическом плане. Угловатые плечи – свидетельство чрезмерной осторожности, повышенной тревожности. Покатые плечи отражают сниженный жизненный тонус, уныние, иногда чувство вины.

Туловище – средоточие жизненных сил. Угловатое или квадратное туловище свидетельствует об уверенности, слишком крупное – о наличии неудовлетворенных потребностей, необычно маленькое – симптом низкой самооценки.

Лицо. Детально прорисованное лицо – свидетельство сильной озабоченности отношениями с другими, своим внешним видом. Подчеркнутый подбородок – потребность в доминировании. Слишком крупный подбородок – стремление компенсировать внутреннюю неуверенность.

Уши. Крупные или слишком подчеркнутые уши часто отмечаются в рисунках детей, особо чувствительных к критике. Маленькие уши или отсутствие ушей – стремление отвергнуть, «заглушить» критику.

Глаза. Большие расширенные глаза – тревожность, беспокойство, потребность в защите. Глаза – точки, щелочки – потребность в зависимости.

Рот. Оскаленный рот отражает склонность к вербальной агрессии. «Клоунский» рот – вынужденная приветливость, неадекватные чувства. Персонаж без рта или с ртом-точечкой – нарушение вербальных коммуникаций.

Руки. Слишком длинные руки – отражение амбициозных стремлений, очень короткие руки – ограниченность стремлений, ощущение неадекватности. Руки, изображенные близко к телу, могут выражать внутреннее напряжение. Руки за спиной или в карманах – чувство вины; неясно очерченные руки – неуверенность в себе; широкий размах рук – интенсивное стремление к действию; если пальцы сжаты в кулаки – открытый протест.

Ноги. Четко прорисованные – отражение чувства уверенности. Непропорционально длинные – сильное стремление к независимости. Чем больше площадь опоры у ног, тем тверже ощущение надежности.

Видимые отношения **пропорций** по отношению к правой и левой сторонам свидетельствуют об отсутствии внутреннего равновесия.



Вопросы и задания для «Первого шага» Что такое «лагерь», «вожатый», «ребенок»?

1. Составьте список вещей, которые вы возьмете с собой в детский лагерь.

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| 1. _____ | 8. _____ | 15. _____ |
| 2. _____ | 9. _____ | 16. _____ |
| 3. _____ | 10. _____ | 17. _____ |
| 4. _____ | 11. _____ | 18. _____ |
| 5. _____ | 12. _____ | 19. _____ |
| 6. _____ | 13. _____ | 20. _____ |
| 7. _____ | 14. _____ | 21. _____ |

2. Придумай еще 15 способов, как можно сказать «молодец» ребенку.

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Молодец! | 11. _____ |
| 2. Отлично! | 12. _____ |
| 3. Bravo! | 13. _____ |
| 4. Высший класс! | 14. _____ |
| 5. Умница! | 15. _____ |
| 6. _____ | 16. _____ |
| 7. _____ | 17. _____ |
| 8. _____ | 18. _____ |
| 9. _____ | 19. _____ |
| 10. _____ | 20. _____ |

3. Методику «Незаконченные предложения» для знакомства вожатых с детьми часто используют в лагере. Попробуй и ты сейчас продолжить фразы:

1. Ф.И.О., номер отряда _____
2. Для меня лагерь – это _____
3. Моя работа _____
4. Больше всего я опасюсь в лагере _____
5. Я мечтаю о _____
6. Больше всего на свете я сейчас хочу _____
7. Если видишь недостатки человека, то _____
8. Когда есть свободное время _____
9. Самое главное в моей работе – это _____
10. Надеюсь, что дети _____
11. Настоящий вожатый _____
12. Идеальный ребенок – это _____



Второй шаг. Что делать в оргпериод?

Структура лагерной смены

Смена длится от 21 до 24 дней (бывают исключения, например, на зимних каникулах смена может длиться 10–14 дней).

Каждая смена в лагере условно подразделяется на три периода:

1. организационный (3–4 дня);
2. основной;
3. заключительный (3–4 дня).

Расскажем подробнее о периодах лагерной смены, ведь у каждого есть свои особенности: психологическое восприятие детьми происходящего в лагере, цели и задачи педагогической деятельности вожатого.

Оргпериод

По отношению к оргпериоду существует педагогическое поверье: «Как пройдет оргпериод, так пройдет и вся смена». Как ко всякой народной мудрости, к этой вожатской примете нужно отнестись с серьезностью и вниманием – понапрасну люди говорить не будут. По крайней мере, если в первые 3–4 дня ребята не привыкнут вовремя выбегать на зарядку, аккуратно заправлять постели и культурно принимать пищу в столовой, не ждите, что они исправятся и начнут все это делать к середине смены. Это проверено многократно, и не стоит проверять еще раз на своем отряде.

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

Чтобы процесс вхождения детей в новую (не домашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно, вам необходимо;

- помочь быстро и безболезненно адаптироваться к новой жизни в лагере;
- как можно скорее познакомить детей друг с другом, для чего провести игры и отрядные дела, способствующие интенсивному знакомству;
- познакомить и приучить к традициям и законам лагеря (распорядок, санитарно-гигиенические нормы, дисциплина);
- создать у детей ощущение уюта и комфорта, для чего красиво оформить комнаты и холл;
- сделать самоуправление в отряде действенным;
- дать возможность детям проявить себя, самоутвердиться, для чего предложить набор отрядных дел разнообразной направленности: спортивной, интеллектуальной, художественно-прикладной, трудовой, творческой;
- сформировать у детей представление о том, что ждет их в ближайшем будущем, для чего познакомить их с планом смены, а по возможности, и привлечь детей к его составлению;
- начать работу по формированию детского коллектива.





Планирование отрядной работы в оргпериод

Чтобы все это осуществить, нужно спланировать первые три дня буквально по минутам. Если не будет **плана** – будет суматоха и неразбериха, раздражение и разочарование. Причем спланировать оргпериод желательно в спокойной обстановке вместе с напарником накануне смены. Потом, конечно, придется кое-что изменить по ходу событий. Но, как известно, удастся лишь импровизация, которая была заранее подготовлена. Очень важно, чтобы в первые дни у ребят не было времени для безделья, чтобы все было четко и организовано.

В первый день после расселения советуем вам составить **список детей отряда** и провести **экскурсию** по территории лагеря. Обследуйте все вместе каждый уголок. Хорошо, если вы расскажете ребятам что-нибудь из истории лагеря. Затем проведете с ними первое **отрядное дело**. Лучше, если это будет небольшое, на час, творческое **КТД**, которое позволит вам познакомиться друг с другом.

Если до ужина осталось время, займитесь **оформлением** комнат и отрядного места (холла, беседки). Постарайтесь, чтобы каждый ребенок остался доволен полученным от вас заданием. Эти задания должны быть небольшими, на двух-трех человек (нарисовать рисунок, сделать гирлянду, оформить место для свечки, сделать почтовый ящик, таблички на палаты с именами и т. д.). В первый день ребята еще плохо знакомы, поэтому им еще трудно было бы общаться в больших группах, где вероятность «выпадения» кого-то из работы группы выше. И, конечно же, работы должно хватить для всех.

После ужина проведите с ребятами **«Огонек знакомств»**. О нем – отдельно (читай «Шаг пятый» нашей книги). Не забудьте о том, что в первый день ребятам наверняка понадобится чуть больше времени на **подготовку ко сну**. Да и в обычные дни отводите на это не меньше получаса. Если вы задержите подготовку ко сну, наверняка задержится и отбой, и тогда вам очень трудно будет сделать его организованным.

Каждый день, проведенный ребенком в лагере, должен быть непохожим на другие. Вы должны постоянно придумывать что-то новое, не давать им скучать. Пусть они с первых же дней поймут, что им просто придется жить интересно. **Если вы мужественно выдержите эти три дня, не надорвете голос, не упадете от недосыпания в обморок и успеете хотя бы по 3 минуты побеседовать с каждым ребенком, дальше у вас все пойдет как по маслу!**





Вот идеи для того, чтобы первые дни сделать занимательными, интересными, необычными.

**20 дел, которые вы можете провести в начале смены
с детьми младшего возраста:**

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 выбегаёт на зарядку
5. Чтение вслух жутко интересной сказки
6. Выпуск газеты-аппликации «Это мы!»
7. Показательные выступления лучших чистильщиков зубов
8. Музыкальный час с разучиванием новой песни
9. Составление графика дежурств по комнатам
10. Конкурс на придумывание нового окончания к сказке «Куричка Ряба»
11. Загадочный вечер, т. е. вечер по отгадыванию загадок
12. Организация телестудии «Спокойной ночи, малыши»
13. Изготовление переходящего вымпела и награждение им того, кто последний приходит в столовую
14. Оформление первых страниц боржурнала «День за днем»
15. Интересная викторина (на заданную тему смены)
16. Оборудование отрядного места с выкладыванием из шишек и камешков эмблемы и названия отряда
17. Конкурс на самый аккуратный чемодан или тумбочку
18. Турнир по мини-футболу
19. Экскурсия в библиотеку и час тихого чтения
20. Сбор отряда по придумыванию названия, выборам командиров и утверждению плана дел на смену.

**20 дел, из которых можно сложить мозаику оргпериода
с детьми среднего возраста:**

1. Сбор-инструктаж по организации дежурства в корпусе
2. Вечер «Будем знакомы»
3. Операция «Полундра!» по скоростному покиданию комнат в направлении места проведения зарядки
4. Открытие «Дизайн-интерьер-клуба» и разработка оформления комнат с последующим воплощением проектов
5. «Песенная перестрелка» на тему «Вода, вода, кругом вода...»
6. «Ты, да я, да мы с тобой» – сбор по формированию микрогрупп
7. Соревнование-пари на скорейшую заправку кроватей
8. «Путешествие по ближнему зарубежью» – исследование достопримечательностей прилегающей к корпусу территории
9. Изготовление рекламного стенда «Эй, приятель, взгляни на нас»



10. Эрудит-шоу «Все о лете»
11. Конкурс «Моя тумбочка лучше всех»
12. Оборудование отрядного места
13. Торжественное заполнение первой странички «Летописи отряда»
14. Экологическая акция «Чистота спасет мир» – уборка территории, закрепленной за отрядом
15. Первый отрядный костер с пением песен и разговором о прошедшем дне
16. «Разведка интересных дел»
17. Открытие отрядной «Настольной игротеки»
18. «Футбол без границ»
19. Операция «Прощай, ватрушка!» по уничтожению через съедание последних запасов родительских продуктов
20. «Конституционное собрание» – сбор отряда по утверждению плана смены и основных законов отрядной жизни.

Рассмотрим пример **плана первого дня смены** в лагере:

Утро

- 09.00 – 10.00 – Приезд детей в лагерь. Ребятам встречают приветственные надписи в холле корпуса «Мы вас ждали!», «Мы вам рады!» и вручается «сюрприз». Это настроит ребят на добрый, веселый лад.
- 10.00 – 10.30 – Регистрация ребят. Заранее подготовьте три конверта для: путевок, денег, медицинских справок и тетрадь со следующими графами:

<i>Ф.И.О.</i>	<i>Дата рождения</i>	<i>Домашний адрес, телефон</i>	<i>Ф.И.О. родителя</i>	<i>Место работы и служебный телефон родителя</i>	<i>Увлечения ребенка</i>	<i>Умеет ли плавать</i>	<i>Примечание</i>

- 10.30 – 11.00 – Размещение детей.
- 11.00 – 12.00 – Экскурсия по лагерю. Знакомство с его достопримечательностями, легендами.
- 12.00 – 12.45 – Игры на знакомство.

День

- 16.00 – 16.30 – Экскурсия к морю (если разрешает администрация лагеря) с легендами о нем: «Почему море шумит», с рассказами и викториной о море.
- 16.40 – 17.20 – Игра на знакомство с лагерем («Веселый экспресс», «X-files»).
- 17.20 – 18.40 – Игры-тренинги на знакомство.

Вечер

- 19.30 – 20.00 – КТД «Ехали, мы ехали».
- 21.00 – 21.50 – Первый вечерний сбор отряда. Знакомство с инструкцией по технике безопасности, с декларацией прав ребенка. Анализ первого дня, прожитого в лагере. Познакомить с планом работы на завтра. Подарить песню с легендой.



Имидж отряда

В организационный период каждый отряд должен придумать себе название, девиз, подобрать речевку, песню, оформить отрядное место – одним словом, создать **имидж отряда**.

Прежде всего, название и девиз отряда должны:

- соответствовать возрасту детей;
- быть содержательными;
- быть удобно произносимыми;
- не нарушать традиций лагеря, если они есть;
- отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления.



Имя (название) отряда С одной стороны, имя (название) должно нравиться ребятам, с другой стороны – отражать характер отряда как единого коллектива, объединенного общей идеей, общей жизненной позицией. Правильно сказать, что название отряда начинает формировать его «лицо».

Девиз отряда Краткое афористическое выражение, которому отряд следует в своей деятельности на протяжении всей смены. Девиз обычно произносится на линейках, выступлениях, праздниках (где это требуется) наряду с именем – названием.

Цвет отряда С.А. Шмаков рекомендовал каждому детскому коллективу иметь свою цветовую гамму, которая будет отражена и в эмблеме, и в других элементах оформления отряда. На общелагерных мероприятиях, например, особый цвет головного убора, бумажного веера, козырька от солнца и др. позволяет легко отличить свой отряд.

Эмблема отряда Рисунок, графический символ, который отражает сущность отряда, проявляющуюся в его названии, девизе, профилльности.

Тайный знак отряда Он может присутствовать в общелагерных играх, походах, состязаниях. Этот знак члены отряда могут оставлять друг другу, как сигнал о помощи, предостережении (в жизни всегда должно быть место таинственному и загадочному, но естественно в разумных пределах) и т. д.



Предлагаем познакомиться с вариантами названий и девизов для разного возраста детей.

Варианты названий и девизов для младших отрядов:

- «**Лунатики**» – Ходим ночью, ходим днем, никогда не устаем.
- «**Светлячок**» – Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.
- «**Черепашки**» – Тише едешь – дальше будешь.
- «**Капитошка**» – Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.
- «**Радуга**» – Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.
- «**Лесная братва**» – Мы «Лесная братва» маршируем раз-два, победим любого – раз и готово!
- «**Улыбка**» – Улыбайся каждый раз, для здоровья это класс! Вместе веселей!
- «**ШОК**» – Шумные! Озорные! Киндеры!
- «**Рванный кед**» – Даже если дырка в кеде, все равно бежим к победе!
- «**Друзья**» – Раз много, много раз! Нас много, много нас! Мы друзья друзей! С нами веселей!
- «**Незабудки**» – Мы не гуси, мы не утки, мы ребята – незабудки. Не забудем спать всю ночь и друзьям своим помочь.
- «**Матроскин и Ко**» – Выполним все конкурсы, выполним задания, потому что мы «Матроскин и компания».
- «**Веселые ребята**» – Быть веселым – это значит привлекать всегда удачу!
- «**Смешарики**» – Дома мы не усидели и в лагерь прилетели. Ждут нас славные дела, дружно крикнем мы «Ура!»
- «**Веснушки**» – Солнца лучик любит нас. Мы «Веснушки» – суперкласс.
- «**Пупсики**» – Пупсиков любят, пупсиков знают, пупсиков в лагере все обожают!
- «**Моряки**» – Друг за друга мы горой, таков обычай наш морской. Каждое утро улыбкой встречай, если товарищ в беде – выручай!
- «**Червячки**» – Обломаем все крючки – мы крутые червячки!
- «**Кактусы**» – Всегда мы вместе, всегда мы рядом, кактусы всегда с отрядом!

Варианты названий и девизов для средних отрядов:

- «**Дружный**» – Не ныть, не плакать по углам, беду и радость – пополам.
- «**Витамин**» – Витамин – это сила, это бодрость, это жизнь.
- «**Неугомон**» – Скуку, лень из сердца вон – наш отряд «Неугомон».
- «**Комета**» – Комета на небе, а мы – на земле! Да здравствует счастье всегда и везде!
- «**Высшая лига**» – А девиз наш таков – больше дела, меньше слов!
- «**Кроссворд**» – Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!
- «**Бумеранг**» – Пущен верной рукой.
- «**Ребятишки**» – раз, два, три, четыре – все ребятишки живут в мире! Пять, шесть – каждый хочет есть! Семь, восемь – все значки крутые носим! Девять, десять – все ребятишки живут вместе!



- **«Остров свободы»** – Мы на острове свободы без родителей живем и творим здесь, что попало, но потом все уберем.
- **«Самураи»** – Уки-муки, зяки-зяки, мураками и мияки, ямомото и кинзо, нам, самураям, «хоросе». Мы живем, не унываем, потому что соблюдаем кодекс чести самурая.
- **«Экстрим»** – Мы ребята экстра-класс! Наш экстрим всегда при нас.
- **«Сорви-голова»** – Раз – два, Сорви-голова! Это название звучит здесь всегда! Здесь собралась вся крутая братва, название ее – «Сорви-голова»!
- **«Дети»** – Дорогие соперники будем друзьями – вы впереди, а мы перед вами!
- **«Дикий Койот»** – С нами песню запевай-вай-вай-вай, и с кайотом не скучай-ай-ай-ай! Будет весело тебе-е-е-е, будет весело и мне-е-е-е! Быстро вертится земля-я-я-я, ты ковбой, ковбой и я-я-я-я!
- **«Фортуна»** – На «Фортуне» мы приплыли, никого мы не забыли, будем весело мы жить, бегать, плавать и дружить!
- **«Максимум»** – Максимум – силы, максимум – смеха, так мы быстрее добьемся успеха!
- **«Булавки»** – Несмотря на все проколы, наша жизнь полна приколов!
- **«Монолит»** – У отряда «Монолит» дружба крепче, чем гранит!
- **«Созвездие»** – Светят звезды в вышине, в нашей маленькой стране, звезды шлют нам свой привет, дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, песни весело поем!
- **«НЛО»** – По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.
- **«Non-Stop»** – Неважно, что произойдет – «Non-Stop» всегда идет вперед!
- **«Гинэйджеры»** – Мы ребята заводные, наш девиз «не падать вниз, и держаться за карниз!»
- **«Кристалл»** – Кем бы в жизни ты не стал, всегда будь чистым как кристалл!
- **«Мушкетеры»** – Знай враг наш флаг, звон шпаг, честь! Есть мушкетеры? Есть!
- **«Адреналин»** – У нас в крови адреналин, и наш отряд непобедим!
- **«Акуна матата»** – «Акуна матата» – наш девиз. Акуна матата, с нами веселись, Акуна матата – это, значит, нет проблем. Акуна матата – удача наш тотем.
- **«Comedy Club»** – Нам весело вместе, нам вместе смешно, смеется лагерь, и нам хорошо!
- **«Danceland»** – Наши танцы – это спорт! А спорт – здоровый дух и тело. Танцуем все и без хлопот. Идем по жизни смело.
- **«Шуба-дуба»** – Кто шагает дружно в ряд? Иностранный наш отряд. Меньше дела, больше слов. И девиз у нас таков: «Кто однажды рухнул с дуба – записался в «шуба– дуба!»
- **«Интернет»** – Мы команда «интернет», наш девиз «проблемам – нет».
- **«220 Вольт»** – Мы не можем без движенья, мы всегда под напряженьем, искру вашу распалим, всех вокруг подзарядим.



Варианты названий и девизов для старших отрядов:

- **«Молодежь 21 века»** – Мы, молодежь 21 века, всегда и везде мы добьемся успеха! Мы к вам прилетели с обычной планеты, ничего сверхъестественного в нас нету. Но лучшими будем, победу добудем! Всех, кто в этом поможет, никогда не забудем!
- **«В теме»** – Опустись на колени, первый на сцене, толпа на измене, вместе мы – «В теме»!
- **«Голливуд»** – Раз в Голливуде нас не ждут, мы Голливуд устроим тут!
- **«3D»** – Кинодети из 3D спецэффекты могут все!
- **«VIP»** – Мы не Земфиры, не Кобзоны, а очень важные персоны.
- **«Кипиш»** – Эй, чувак, ты слышишь? Это мы команда «Кипиш»!
- **«Drive»** – Что такое клевый лайф? Это жизнь в отряде «Драйв»!
- **«Пионерские пельмени»** – Пионерские пельмени – вы таких еще не ели!
- **«Валенки»** – Мы не правые и не левые, потому что мы валенки!
- **«Орбита FM»** – Это не радио, это «Орбита FM», попал сюда и жизни рад. Жить интереснее будет вдвойне, мы на правильной волне!
- **«Реклама на 1-м»** – Мы лучшие!
- **«Мадагаскарские пингвины»** – Пингвин, он и в Африке пингвин!
- **«Масти»** – Ах, какие страсти! На ринг выходят масти! Если слышишь крики – выходят крести, пики. Вышли черви, буби – мы девчонок любим!
- **«Работницы»** – Мы против серости вокруг, оригинальность вот наш друг. Ура, товарищи, ура!
- **«Гламур»** – Гламурненькое небо, гламурненькое солнце, гламурненькое море, гламурненький верблюд. Гламурненький мой лагерь, гламурные ребята в гламурнейшем отряде гламурненько живут! (от розового цвета должно рябить в глазах)
- **«Амазонки и кролики»** – У нас шарики за ролики, амазонки мы и кролики!
- **«БЭП»** (Большой Энергетический Потенциал) – Больше энергии, больше движений!
- **«Большой Привет!»** – Проблем у нас, ребята, нет – мы отряд «Большой Привет»!

Допиши те названия и девизы отрядов, которые знаешь ты!



Оформление отрядного помещения (уголок, его содержание)

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, по-помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок – это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы ребят, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Отрядный уголок – это творчество ваше и детей, но тем не менее хотим дать некоторые советы, которые вам помогут:

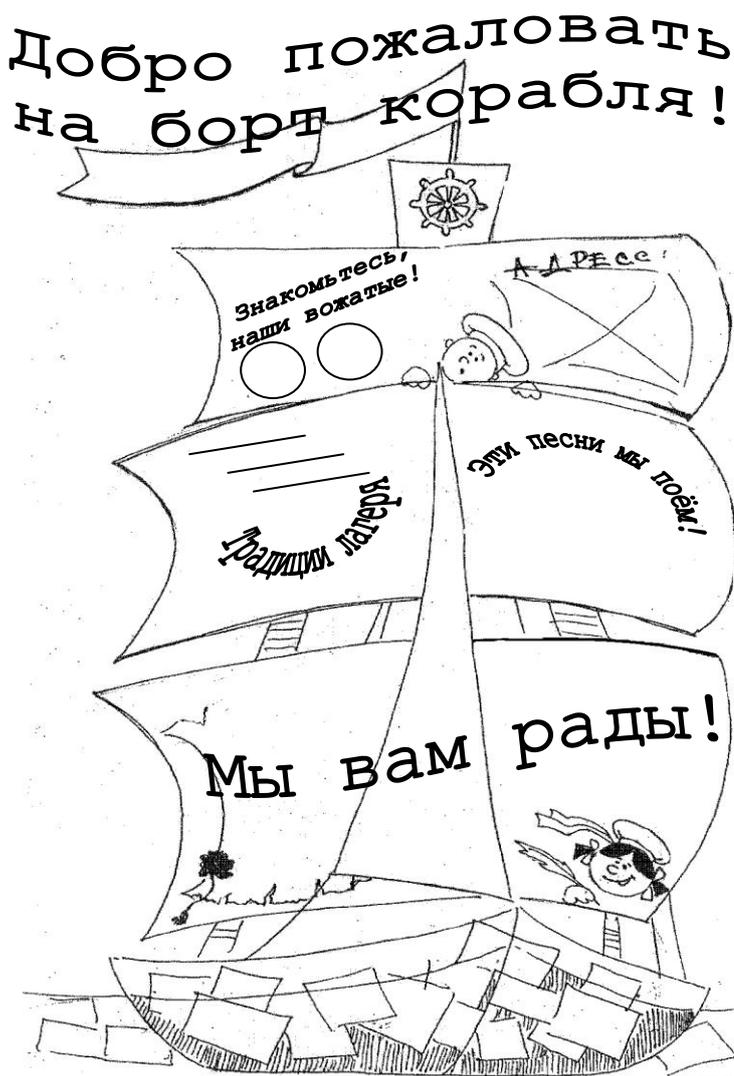
- уголок должен быть «говорящим», т. е. содержание и его рубрики должны меняться;
- уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы);
- в оформлении уголка и обновлении содержания рубрик должны принимать участие дети.

В работе над уголком можно выделить три периода:

- заезд ребят в лагерь в оргпериод (встречный уголок)
- основной период (рабочий отрядный уголок)
- заключительный период смены (прощальный уголок).

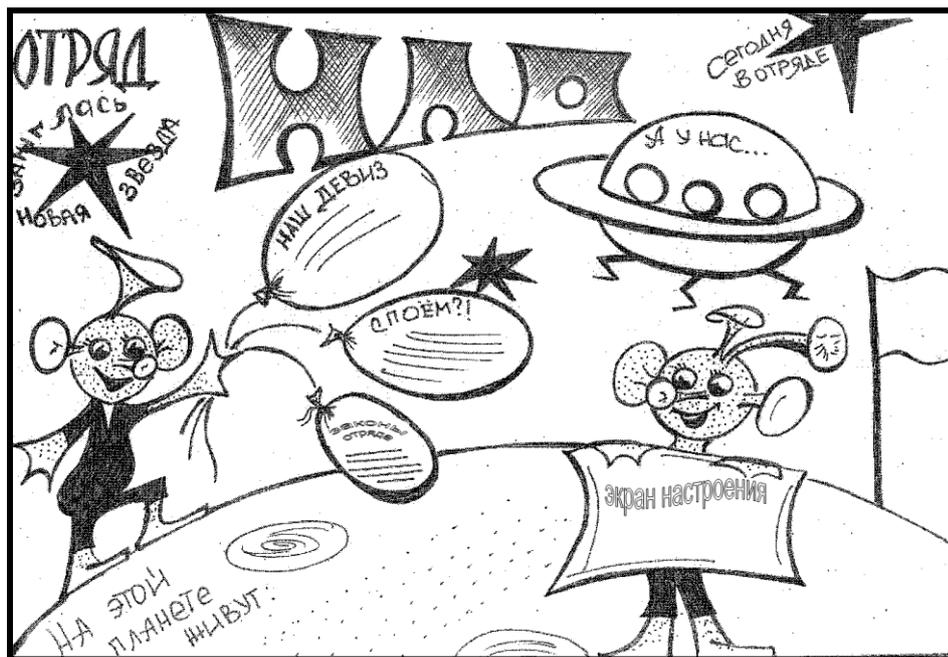
Эти рубрики могут быть во «Встречном уголке»

- «Это наш лагерь» – краткие данные о лагере
- Поздравление с приездом
- Законы лагеря
- Адрес лагеря
- Наказ ребят прошлой смены
- Первые песни, лагерная песня
- Режим дня



**Возможные рубрики для отрядного уголка:**

- Календарь
- План на смену (План-сетка. Дрова для костра – наши дела. Еще не вечер. Ни дня без прикола. Веселыми тропинками лета. Наша стратегия. Завтречко и др.)
- Сегодня в отряде (Начни день со Sprite. Сегодня у нашего костра. Скучен день до вечера, коли делать нечего. А у нас сегодня... Сегоднячко)
- Поздравляем (Гип-гип-ура!!! Маэстро, музыка! Целуем в щечку)
- Спорт (От старта до финиша. Точно в кольцо. Наша стометровка. Назло рекордам)
- Список отряда (Знакомьтесь, это мы. Наша тусовка. Ба, знакомые все лица)
- Наша песня (А мы поем. Музыкальный граммофон)
- Наш адрес (Где нас найти. Приезжайте в гости к нам)
- Наши достижения (Страна должна знать своих героев. Наши взлеты и залеты)
- Всякая всячина
- Очень важная информация
- А вы слышали что... (словно мухи, тут и там ходят слухи по углам, о том что...)
- Наше настроение

**Рубрика «Поздравляем»**

Поздравлять ребят можно не только с днем рождения или победой в соревнованиях, но и:

1. Всех нас с тем, что мы вообще сегодня проснулись!
2. Всех вас с тем, что вожатые сегодня выпались! (используй свой шанс)
3. Всех-всех с хорошо прожитой неделей в лагере!
4. С первым дождем в лагере!
5. Всех нас любимых!



6. Всех с последним воскресеньем смены!

7. Всех-всех-всех с утренним ливнем и Днем Нептуна!

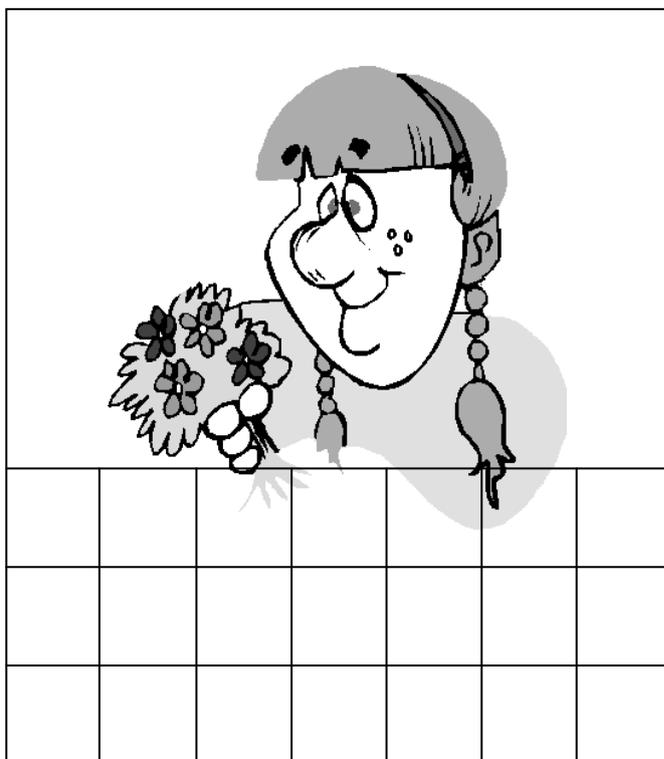
Экран настроения бывает индивидуальным и коллективным. Может быть оформлен в виде таблицы, а может быть и с использованием рисунков, символов.

Зачастую свое эмоциональное состояние ребята могут продемонстрировать в «Экранах настроения» с помощью цвета.

«Цветопись», или

Что обозначает каждый цвет:

- Красный – восторженное
- Оранжевый – радостное
- Желтый – спокойное
- Зеленый – мне все равно
- Синий – скучно
- Фиолетовый – грустно
- Черный – тревожно



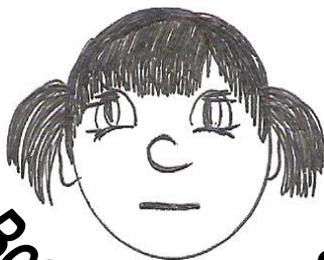
Что может влиять на настроение ребенка?

- Состояние здоровья
- Тревожное сообщение из дома
- Жизнь в отряде
- Общее дело
- Отношение с детьми
- Отношения со взрослыми
- Успехи, неудачи
- Усталость
- Тоска по дому
- Хорошее или плохое питание
- Очень личное
- Отсутствие нового
- Отсутствие свободы
- Погода
- Что-то еще

Все здорово!



Все нормально...



Мне так грустно!





Самоуправление в отряде

У отрядного вожатого имеется достаточно много способов для обучения подростков самостоятельности и самоуправлению. Один из способов – организация различных **форм органов самоуправления** в отряде:

- **дежурный командир (лидер)**, когда каждый ребенок один день исполняет обязанности командира (или несколько ребят – общепризнанных или по желанию – руководят отрядом, меняясь через 3–4 дня);
- **постоянный командир (лидер)**;
- **чередование традиционных поручений**.

При **выборе командира** (лидера отряда) в первые дни смены необходимо проводить «лидерские игры» (см. в разделе «Восьмой шаг. Поиграем?!», «Игры на выявление лидера»), которые помогут раскрыть организаторские способности детей, подвести их к необходимости выбора того человека, который ответственный и надежный, достоин представлять отряд, помогать вожатому и называться «командиром».

Для раскрытия лидерских качеств детей можно провести игровую программу «Лидер»

Вожатый готовит карточки различных цветов. Расшифровка цвета для детей остается тайной.

- красный – эмоциональный лидер
- синий – генератор идей
- зеленый – резерв-наблюдатель
- желтый – дезорганизатор
- белый – исполнитель



Отряд делится на микрогруппы. Готовятся задания различного характера. В ходе игры педагоги раздают карточки в зависимости от участия и активности детей. По окончании приклеиваются жетоны на листе возле своего имени. Вожатый сообщает расшифровку цвета. Группа выбирает лидера, художника, организатора путем обсуждения.

Чтобы выявить лидера отряда, ребята, которые получают красные карточки, в ходе игры, после каждого конкурса переходят в другую группу. При обсуждении в отряде выявляют качества, которыми обладает лидер, и выбирают из самых активных кандидатов на звание «командир отряда» или же определяют очередность сменного (дежурного) командира.

Задания могут быть любые (на раскрытие различных способностей детей):

- нарисовать эмблему чего-либо (дня, отряда, смены, группы)
- спеть песню, как, например, хор российской армии, ансамбль русской народной песни и пляски, воспитанники детского сада
- показать пантомимой сказку в различных жанрах
- сочинить стих, кричалку (можно буриме)
- спортивное задание
- скульптура из людей и любые другие задания.



ЧТП, или **чередование традиционных поручений**, удобно в работе с ребятами младшего и среднего школьного возраста. В отряде есть дела, которые необходимо выполнять каждый день для организации жизни в лагере. Их можно распределить между микрогруппами, но выполнять одно и то же поручение ребятам скоро надоест. Лучше поручения чередовать, сохраняя состав групп постоянным.

Для наглядности и четкости при смене поручений между микрогруппами в отрядный уголок можно поместить специальную рубрику или крутящуюся стрелку, указывающую очередное поручение микрогруппы.

Поручения могут быть:

- Командир (постоянный или сменный, дежурный)
- Ответственный за чистоту в палате, столовой, территории
- Досуг, игровик
- Ответственный за спорт и здоровье
- Оформитель
- Информационная группа и др. поручения

Группы могут называться:

- | | | |
|----------------|------------|---------------|
| – министерства | – штаб | – компания |
| – советы | – служба | – центр |
| – парламент | – штат | – объединение |
| – клуб | – общество | – отдел и др. |

За что отвечает каждая группа:

Информационная группа. Проводит информационные КТД, готовит стенгазеты, листовки, радиопередачи, информации о событиях в мире на утренних информационных сборах, информационные часы, реклама дел, событий и т. д.; организация и проведение конкурса стенгазет и радиопередач между микрогруппами.

Досуговая группа. Подготовка и проведение дел в отряде, заполнение музыкальных, игровых пауз, проведение игр в отряде, выход в другие отряды и проведение дел, творческое дежурство по столовой, экскурсия по лагерю, досуговая часть в организации поездки.

Оформительская группа. Оформление рубрик отрядного уголка; помощь досуговой группе в оформлении дел. Выпуск стенгазет в отряде совместно с информационной группой; обучение ребят в отряде оформительским умениям, конкурс на лучшее оформление комнат, изготовление оформления к дежурству по столовой, инициатива конкурса газет (оформление), оформление отрядного места.

Сюрпризная группа. Сюрпризы-награды к КТД, делам в отряде, сюрпризы именинникам, концерт-сюрприз соседним отрядам; сюрпризы дежурным по столовой; дело-сюрприз для всего отряда (КТД, игра, экскурсия, вечер легенд и т. д.); сюрприз вожатым, сюрприз сотрудникам лагеря.

Дежурная группа. Подготовка отрядного места к сбору отряда, отвечает за чистоту и порядок в комнатах, на отрядном месте, за выполнение режима дня, поддержание в порядке отрядного места и территории, дежурство по территории и организацию дежурства в столовой.



Спортивная группа. Организация и проведение зарядки, помощь физрукам в проведении спартакиады, подвижные игры, «веселые старты», организация участия отряда в туристической тропе, инициатива в проведении конкурса зарядки в отряде, между отрядами; помощь в организации похода, проведение спортивных часов в отряде, хранение и содержание в порядке спортивного инвентаря, организация и проведение познавательных дел на тему «Здоровый образ жизни».

Чередую поручения, ребята каждой группы в течение смены поработают по всем направлениям, научатся интересной самостоятельной организации своей повседневной жизни.

Данный способ организации жизни в отряде в настоящее время используется редко и только на начальном этапе смены, чтобы дети приобрели навыки самоорганизации и самостоятельности. Но варианты многих структур детского самоуправления основаны именно на этом подходе, поэтому считаем, что знакомство с ним будет полезным.

На группы разделить отряд можно разным способом. Мы предлагаем вам познакомиться с игровой формой выделения групп и ребят, обладающих лидерскими качествами.

Вариант 1. «Набор команды корабля»

Предполагаемый командир микрогруппы – «капитан корабля».

1. Ребята определяют кандидатов в капитаны – 5-6 человек по симпатиям, по результатам первых совместных дел, или лидеров называют вожатые по итогам социометрии, анкет и т. п.

2. Каждый капитан поэтапно набирает себе экипаж:

- Старпома (верный помощник, способный в сложной ситуации взять на себя обязанности капитана, человек, которому капитан доверяет полностью).
- Боцмана (очень пунктуальный человек, умеющий организовать команду, любящий порядок и правила).
- Матроса (1-2 человека, умеющих работать в команде, обладающих особыми качествами и умениями, необходимыми в долгом походе).
- Юнга (веселый человек, душа компании, желающий всему всегда учиться).



Набор экипажа может происходить по-разному:

а) к выбранным капитанам члены экипажа подходят сами. Например, вожатый говорит: «Сейчас к каждому капитану подойдет по одному старшему помощнику и т. д. (боцман, матрос, юнга)». В этом случае дети выбирают лидера и группу сами;

б) капитаны выбирают членов своего экипажа, т. е. право выбора есть только у лидеров.

После набора «команд кораблей» (формирования микрогрупп) можно провести игру (по морской тематике) на сплочение новых объединений, например, «Команда корабля», или предложить новым командам поприветствовать друг друга, придумать себе название и т. п.



Вариант 2. «Набор сотрудников киностудии»

Этот вариант отличается от первого по одному принципиальному моменту: когда набирается экипаж, больше внимания уделяется личностным, человеческим качествам, а во втором варианте на первое место выступают умения и навыки ребят.

5-6 директоров киностудий для съемок новых фильмов (можно указать названия и жанры) приглашают в съемочную группу режиссера, помощника режиссера, оператора, монтажера, художника, звукорежиссера и т. д.

Если в ходе игры остаются невыбранные ребята, то предложите им самим выбрать себе «корабль» или «киностудию» (у них уже могут быть названия).



Организационный сбор отряда

В лагере для выбора отрядных органов самоуправления и для передачи некоторых полномочий подросткам проводится **организационный сбор отряда**.

Организационный сбор – это ключевое дело оргпериода, решающее целый комплекс задач:

1. Закрепление норм и правил жизни в отряде.
2. Определение перспектив совместной жизни.
3. Выборы органов самоуправления.

Логика проведения организационного сбора отряда – выборов органа самоуправления:

Вступительная часть.

1. Обозначаются задачи, которые необходимо решить отряду.
2. Принимаются *правила ведения сбора*:
 - ✓ правило скрещенных рук («Не повторяйся, об этом уже говорили»);
 - ✓ правило поднятой правой руки («Прошу тишины»);
 - ✓ правило свободного микрофона («Каждый имеет право на свою точку зрения и может ее высказать»);
 - ✓ правило 2-х минут («Обсуждать вопросы быстро и конструктивно»);
 - ✓ правило идеи («Любая идея должна быть услышана»);
 - ✓ правило блокнота и ручки («Не записанная мысль – потерянная мысль»);
 - ✓ правило аплодисментов («Согласен – аплодируй»).
3. Выбирается группа (2-3 человека), которая будет фиксировать решения сбора. Эта группа может называться Информационная, Пресс-группа и т. д.

Основная часть. Это обсуждение следующих содержательных вопросов:

1. Какова роль вожатого в отряде?
2. Что такое самоуправление? При обсуждении этого вопроса важно четко определить роль вожатого.
3. Какие органы самоуправления будут в нашем отряде?





4. После того как все «должности» будут названы (командир, физорг, хозяин, хозяйка, представитель в информационный совет и т. д. – те, кто необходим в данную смену), важно определить круг **обязанностей** каждого. Кроме обязанностей, составляется список необходимых **качеств и умений для каждой должности**.
5. Выборы. Выборы эффективнее проводить с помощью тайного голосования, опираясь на принятые обязанности, качества, умения.
6. После подсчета голосов происходит торжественное оглашение результатов выборов и поздравление – вручение знаков отличия (значок, галстук и т. д.).
7. Информационная группа зачитывает решение сбора.

Заключительная часть. Вот несколько приемов, используемых для завершения оргсбора отряда:

- ✓ вожатый подводит итог сбора, вручает памятные подарки всем участникам;
- ✓ ребята пишут письма себе к концу смены;
- ✓ зачитывается наказ предыдущей смены;
- ✓ исполняется общая песня и т. д.

Логика проведения организационного сбора отряда – принятие законов отрядной жизни:

Принятие законов отрядной жизни должно проходить на отрядном сборе. Законы будут тогда соблюдаться, когда они разработаны и приняты самими детьми. Вожатые должны:

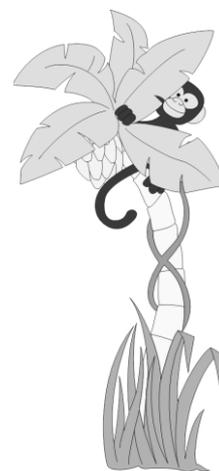
- знать законы, требования лагеря
- иметь представление о необходимых нормах поведения в отряде, что будут требовать от детей, что от себя...

Для принятия законов жизни коллектива можно использовать следующую схему отрядного сбора:

1. Эмоциональный настрой
2. «Мозговой штурм». Дети называют те правила жизни, которым предстоит следовать
3. Легенда «О белой обезьяне», во время которой вожатый предлагает слушать и ни в коем случае не смотреть и не думать о предмете в его руке (свеча, игрушка, листок бумаги...)
4. Обсуждение легенды «Почему же падишах не казнил мудреца?». «Загадочная частица НЕ»
5. Формулирование законов жизни отряда (без отрицания)
6. Рефлексия сбора.

Легенда «О белой обезьяне»

Давным-давно на востоке жил падишах. Государство у него было знатным и богатым. Но падишаха подкосила неизвестная никому болезнь. Он стал чахнуть на глазах. И с каждым днем чувствовал приближение смерти. Тогда он объявил о награде (полцарства) тому, кто излечит его, смерть – у кого не получится. Многие врачи и знахари пытались, но ни у кого не получилось исцелить падишаха. Всех их постигла смерть. Он уже отчаялся, но вдруг пришел один бедняк и ска-





зал, что может его исцелить, только если он не будет думать о белой обезьяне в течение недели. И повторил: «Не думай о белой обезьяне, никогда не вспоминай, если хотя бы один раз подумаешь – мое лечение будет напрасным». Выписал микстуры и ушел. Падишах продолжал чахнуть, и, когда через неделю пришел нищий лекарь, падишах разгневался: «Ты обещал меня исцелить, а я умираю! Казнить его!» Тогда лекарь спросил: «Падишах, я не мог тебя вылечить, потому что ты не выполнил условие: не думать о белой обезьяне». Падишах не казнил лекаря, а даже заплатил ему.

Примерные законы лагерной жизни

- ✓ **Закон правды:** запомни, правда нужна не только тебе, но и окружающим тебя людям. Будь правдив.
- ✓ **Закон добра:** будь добр к ближнему, и добро вернется к тебе.
- ✓ **Закон заботы:** прежде чем требовать внимания к себе, прояви заботу к окружающим людям. Помни об их интересах, нуждах, потребностях.
- ✓ **Закон любви:** любовь – одно из древнейших и наиболее уважаемых чувств, не стесняйся ее.
- ✓ **Закон милосердия**
- ✓ **Закон уважения**
- ✓ **Закон свободы**
- ✓ **Закон чести**
- ✓ **Закон 0-0:** точного времени, никуда не опаздывать, тебя не должны ждать.
- ✓ **Закон зелени:** все, что вокруг нас, имеет свою жизнь. Не обрываем зеленые насаждения!
- ✓ **Закон территории:** за территорию лагеря без взрослого запрещается выходить. Где отряд, там и вожатый!
- ✓ **Закон доброты:** доброе отношение к себе и окружающим.
- ✓ **Закон...** (можешь придумать с детьми свой)

Анкета организационного периода

В самом начале смены вожатый или психолог лагеря проводит вводное анкетирование детей, для того чтобы узнать, какие приехали дети отдыхать в лагерь, чем увлекаются, какими способностями обладают, к чему стремятся и многое другое. Приводим пример первой анкеты смены.

1. Ф.И.О.
2. С каким настроением ты приехал в лагерь?
3. Бывал ли ты раньше в лагерях?
4. Какое впечатление на тебя произвел лагерь?
5. В каких секциях ты бы хотел заниматься?
6. Какие цели ты ставишь перед собой в лагере?
7. Чем в достижении твоих целей могут помочь вожатые?
8. В каких общелагерных мероприятиях ты бы хотел участвовать?
9. В каких видах деятельности ты бы хотел попробовать себя?
10. Как ты думаешь, какой смена будет для тебя?



Вопросы и задания для «Второго шага» Что делать в оргпериод?

1. Придумай свои варианты названия, девиза и эмблемы для каждого возраста.

<i>Возраст</i>	<i>Название отряда</i>	<i>Девиз</i>	<i>Эмблема</i>
<i>Младший</i>			
<i>Средний</i>			
<i>Старший</i>			

2. Придумай поручения в отряде, который живет в «Сказочной стране».

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

3. Нарисуй варианты визиток для детей своего отряда.

<i>Младший возраст</i>	<i>Средний возраст</i>	<i>Старший возраст</i>



4. Придумай оригинальные названия рубрикам:

«Сегодня в отряде» – _____

«План работы на смену» – _____

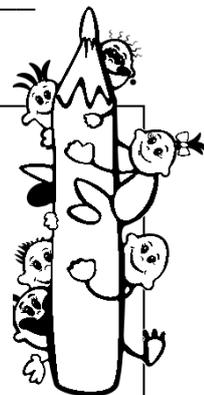
«Поздравляем!» – _____

«Список отряда» – _____

«Наши поручения» – _____

«Наши достижения» – _____

5. Сделай макет отрядного уголка.

**Мой друг, вожатый!**

Ты в лагерь «Мир» нашел свой путь!
 С собой веселье взять в дорогу не забудь,
 А также захвати с собой улыбку
 И новых завести друзей попытку.
 Еще тебе понадобится аппетит,
 Ведь он здоровому питанию не претит,
 И обязательно возьми с собою творчество,
 Коллективизм, чтоб не смущало одиночество.
 На парк веревочный ты храбрость захвати
 И для загара крем, на море по пути.
 На дискотеке и кокетство пригодится,
 И чувство гордости – победами гордиться.
 Активным будь, внимательным, послушным,

К отрядной жизни быть не надо
 равнодушным,
 Поддерживай вожатых и ребят,
 И дружбою они тебя вознаградят.
 Ну, а на вечер, грустный вечер расставанья
 Свою душевную слезу прибереги,
 Она нужна будет тебе в момент прощанья,
 Его с друзьями ты своими раздели.
 Мой друг, вожатый!
 Поверь, не зря ты в «Мир» приехал!
 Незабываемо проходит в «Мире» лето!

*Евгения Симоненко, вожатая ДСОЛ «Мир»,
 1-я летняя смена 2017 г.*



Третий шаг. Что такое план и планирование?

Методика организации планирования работы на смену

Основа для эффективной работы в детском лагере – планирование работы вожатых. До выезда в лагерь вожатому необходимо разработать перспективный план. Это основа для его работы.

План – документ, в котором отражена система воспитательной деятельности вожатого. Это проект развития личности и детского коллектива, в котором живет личность, в котором будет проходить эта воспитательная работа.

Исходными данными для планирования могут служить:

- календарь летних праздников;
- традиции санаторного оздоровительного лагеря;
- информация о детях;
- планируемые ожидания детей;
- задачи оздоровительного периода;
- принципы планирования;
- модель смены.

Советы вожатому, планирующему свою работу в лагере:

1. С будущим напарником определите цели и задачи предстоящей смены.
2. Изучите возрастные особенности детей.
3. Обратите внимание на ожидания детей в данном возрасте.
4. Изучите возможности лагеря (традиции, периодичность дружинных, отрядных дел), в котором предстоит работать, и подумайте, как можно их использовать в вашей работе.
5. Отберите средства, формы, методы, которыми владеете.
6. Составьте модель смены с учетом материально-технических возможностей лагеря.
7. Используйте данные из анкет (увлечения, ожидания, желаемые поручения, умения и др.).
8. Создайте творческую атмосферу в отряде.
9. Учитывайте интересы детей, а не вожатых.
10. Планируйте!

Лучший план работы – план, одобренный, подсказанный детьми. И поэтому их обязательно надо привлечь к планированию смены. Согласитесь, решать все за детей, не узнав, а хотят ли они этого, – это совсем несправедливо. Чтобы привлечь ребят к составлению плана отряда, можно использовать различные формы коллективного планирования.





Как составить вместе с детьми план смены?

Предварительное планирование смены – очень полезная работа. Вожатый, у которого есть план-сетка или хотя бы план-список, более гарантирован от неудачи в сравнении с вожатым, рассчитывающим на экспромт и на «авось». Если вы поехали в лагерь с планом, шанс, что у вас все получится, очень высок.

Помните, что у детей тоже есть определенные 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 целеустремленность, 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.

Но тем не менее **привлечь малышей к составлению плана смены можно**. Например, так! 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 малышей: из пяти дел выбрать для плана смены только два.

Малыши могут обратиться к вам за разъяснением или советом. Когда все группы закончат обсуждение, объявите общий сбор. Дайте слово каждой группе, попросите ребят объяснить, почему именно эти дела для них привлекательны – пусть малыши учатся аргументировать. А когда общий сбор закончится, соберите в кружок командиров групп и на их глазах составьте план их дел, только что утвержденных вместе. По форме ваше творение будет «планом-сеткой».

И хотя фактически этот план на все 100% будет плодом вашей фантазии, малыши будут считать его своим. Так происходит всегда, когда детям предоставляется право выбора, и этот выбор они осуществляют самостоятельно.

Старшим ребятам можно предложить при планировании тот же алгоритм действий, какой был у малышей: карточки с названиями дел – обсуждение по группам и выбор – защита и утверждение на общем сборе – заседание доверенных представителей и составление плана.

Но можно поступить и по-иному. Самый простой вариант – это когда вы честно, без лукавства скажете детям: «Я не хочу вас обманывать. Я, конечно же, думал, что включить в план нашей с вами смены. И примерный план я составил. Я не считаю, что он получился безукоризненным, и поэтому хочу посоветоваться с вами. Сейчас я расскажу, что хотел бы вам предложить, потом вы соберетесь по группам и обсудите мои предложения. Если что-то вам не понравится, если что-то я забыл, – вы об этом скажете. Я учту ваши замечания и, если вы мне доверите, составлю новый план, по которому мы и будем жить...»



Если при обращении к детям вы будете искренни, а при рассказе о будущих делах – эмоциональны, то дети могут принять ваш план почти полностью, и при этом не будут считать его чужим.

Другой способ совместного планирования потребует от вас значительных организационных усилий, но окупится заинтересованностью и активностью детей. Он называется **«Разведка интересных дел»**.

«Разведка» – это игра, в которой есть роли и есть сюжет. Роли очень просты: каждый ребенок становится «разведчиком», разведчики объединяются в маленькие разведгруппы во главе с командирами. Командиры получают задание: «обнаружить» интересные идеи для плана отрядной жизни, «захватить» их и «доставить» к установленному сроку в «разведштаб». При этом можно не ограничивать свободу действий детей («Ищите, где хотите!»), но лучше дать ориентиры и направления – посоветоваться с конкретными людьми, работающими в лагере: начальник, старший воспитатель, завхоз, библиотекарь, физрук, вожатый младшего отряда и т. д. Дети должны их разыскать, войти с ними в контакт и взять у них информацию.

Если вы сомневаетесь, что те люди, к которым вы направляете детей, примут их доброжелательно и подарят дельные предложения, проведите с ними предварительную работу: «Тут к тебе мои придут, ты с ними повежливей. И еще вот список, посоветуй им провести. Только по бумажке не читай, сделай вид, что сам придумал. От себя, конечно, тоже можешь что-то добавить». Если им покажется, что такими хитрыми действиями мы обманываем детей, скажите себе: это игра, а во всякой игре есть правила, есть игровая ситуация, есть сюжет. Последним этапом в сюжете этой игры будет обработка разведгруппами полученной информации.

Еще одной формой коллективного планирования может быть **«Аукцион идей»**. Нарисуйте условные «деньги». Или найдите предметы, их заменяющие (шишки, камешки, фантики). Выдайте каждому ребенку по 10 (25, 100) таких «денег». Соорудите «помост» для аукциона, сделайте «молоток», приготовьте «товар» и войдите в образ ведущего. Ваша задача – продать с аукциона будущие отрядные дела. Вы будете представлять каждое дело, давать ему характеристику, а после описания и рекламы продавать. Только те дела, за которые дали наибольшие суммы, войдут в будущий план смены. При этом дети могут объединять свои капиталы.

Если самое непонятное для вас в этой форме – откуда взялся «товар», т. е. те отрядные дела, которые ребятам нужно оценить посредством покупки, то вспомните: вы составляли план смены, когда готовились к лагерю. Самым же лучшим вариантом будет поставка «товара» на аукцион с «фабрик идей», которые вы организуете с детьми накануне.

Когда все идеи будут раскуплены, предложите обладателям десяти самых «дорогостоящих покупок» собраться для размена их в «банке», т. е. для планирования смены.

А еще во время совместного планирования могут быть использованы такие формы работы, как:

1. «Мозговой штурм»;
2. «Ящик предложений»;
3. «Рейтинг популярности»;
4. «Каталог идей».



И в любом случае, какую бы форму привлечения детей к планированию вы ни использовали, на заключительном этапе при «верстке» плана не забывайте:

- Существует общелагерный план, и не нужно этим планам «конфликтовать» между собой.
- В банный день не нужно играть в футбол, а в родительский – уходить в поход.
- Праздники, которые идут один за другим, могут утомить так же, как и скучные будни, и вообще, лучший отдых – это смена деятельности.
- Может измениться погода, и тогда вместо «запланированного» придется проводить «резервное».

Вожатому необходимо иметь следующие виды планов: план-сетка на смену, план на каждый день (утро-день-вечер).

Примерный план работы отряда (средний возраст)

ОЛД – общелагерное дело

ОД – отрядное дело

	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
ОЛД	Заезд	Вечер знакомств	Открытие смены	Открытие спартакиады	Конкурс экологических рисунков	Стартин	
ОД	Экскурсия по лагерю	Огоньки знакомства		Веселые старты	Танцевальный ринг		Конкурс градостроителей
ОЛД	Экзотик-шоу	День именинника		Нептун	Шахматно-шашечный турнир	День любви и красоты	
ОД		Игра «X/O»	Конкурс «Самый, самый, самый!»	Кольцовка песен о море	Конкурс «Современные золушки»		Игра на местности: «Поиск клада»
ОЛД	КВН «Вожатые и дети»		Конкурс «Я+ТЫ»	Фабрика звезд		Праздник закрытия смены	Отъезд
ОД		Конкурс «Сказочный рыцарь»	Отрядные костюмы		Огонек откровения «Впечатления о лагере»		

	Время	Что в отряде?	Место	Кто проводит
УТРО	09.30	Участие в общелагерном шахматно-шашечном турнире	Комната отдыха	Физрук лагеря
	10.00	Изготовление реквизита на конкурс «Современные золушки»	Отрядное место	Оформительская группа
ДЕНЬ	12.00	Подвижные игры	Спортивная площадка	Вожатый
	12.30	Репетиция участников конкурса	Отрядное место	Воспитатель
ВЕЧЕР	19.30	Конкурс «Современная Золушка»	Отрядное место	Совет дела

Вожатый _____

Командир отряда _____



Вопросы и задания для «Третьего шага» Что такое план и планирование?

1. Составь свой план-сетку для младшего возраста.

Тема смены: «В гостях у сказки»

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье

2. Составь свой план-сетку для среднего возраста.

Тема смены: «Морское рандеву»

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье



3. Составь свой план-сетку для старшего возраста.

Тема смены: «Киноакадемия»

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье

4. Составь план на 2-й, 3-й день пребывания детей в лагере. Но не забудь, что в это время должны пройти следующие дела:

- 1) Оборудование отрядного места
- 2) Сбор отряда по определению и утверждению правил жизни и разработка имиджа отряда
- 3) Разработка плана деятельности отряда
- 4) Формирование структуры отряда, выборы органов самоуправления
- 5) Оформление отрядного уголка
- 6) Игры на знакомство
- 7) Вечер знакомств (огонек знакомств)
- 8) Подготовка и репетиция «Презентации отряда»
- 9) Подготовка к празднику «Открытие смены»
- 10) Конкурс «Алло, мы ищем таланты!»

2-й день

	<i>Время</i>	<i>Что в отряде?</i>	<i>Место</i>	<i>Кто проводит?</i>
<i>Утро</i>				
<i>День</i>				
<i>Вечер</i>				

**3-й день**

	<i>Время</i>	<i>Что в отряде?</i>	<i>Место</i>	<i>Кто проводит?</i>
<i>Утро</i>				
<i>День</i>				
<i>Вечер</i>				

О ЛАГЕРЕ. О ДЕТЯХ. О ВОЖАТЫХ.**Непричесанные мысли**

- * Вожатый, воспитатель просто обязан удивлять людей. В лагере масса причин для детского удивления. В последнем плане В.А. Сухомлинского прочитал: «Наша задача – каждым делом удивить ребенка».
- * Я за отчаянный энтузиазм в нашей работе с детьми, за то, чтобы свет клином сошелся на детях, иначе счастливым не будешь.
- * Нужно вожатской работе отдать все: ум, способности, силы, здоровье, годы. И вспоминать ее с удовольствием. Но если от нее не защежит в груди, – это была не твоя работа.
- * В лагере главное – не система дел, не мероприятия, а ребенок в деле, его поступки, его отношение к делу, к товарищам по отряду, к взрослым людям.
- * Каждый умный и преданный делу вожак способен придумать нечто такое, что другому не сделать. Но это нечто – его личность, неповторимая вожатская судьба.
- * Когда очень хочешь похвалить вожатого, скажи о нем – совестливый. И сразу станет понятно – речь идет о хорошем человеке.
- * Остров Детства – край, где ничему не верят за глаза, где все предметы и явления пробуют на вкус, на цвет, на запах, ощупывают кончиками пальцев.
- * Для вожатого, по-моему, особенно важны воображение и запас вдохновения. Вожатый без воображения – ремесленник.
- * Талант вожака ребят – это необъятность замыслов, интуиция, доброта и тактическая дальноркость.
- * Вожатый призван выпрямлять детские души. Осенью мы сажаем молодые деревья и подставляем им в качестве опоры крепкий стержень. Для ребенка таким стержнем является вожатый.
- * Знай, куда ведут все дороги окрестности. Не говори про дуб, что это ольха, а про ворону – коршун. Это невежливо по отношению к природе.
- * Чтобы искать согласие, надо уважать разногласие.
- * Никогда не делай в помещении того, что можно сделать на воздухе.



Четвертый шаг. Как жить в основной период?

Основной период

Основной период – это выполнение поставленных перед сменой задач, самый длинный по продолжительности:

- формирование временного коллектива;
- психологический климат в отряде;
- выполнение программы, досуг, оздоровление ребят.

Цель основного периода – формирование и развитие временного детского коллектива, самореализация каждого члена коллектива.

Задачи основного периода:

- продолжить целенаправленную работу по воспитанию детей,
- контролировать состояние здоровья детей,
- требовать соблюдения режима дня, правил, законов лагеря,
- организовать разнообразную деятельность,
- развивать лидерские качества и умения детей,
- продолжить индивидуальную работу с ребенком,
- обеспечить выполнение отрядной программы и коллективно составленного плана деятельности.

Методы работы педагога в основной период: коллективная общественно полезная деятельность, поручение, соревнование, игра, поощрение, убеждение, требование.

Примерные направления деятельности: познавательная, трудовая, художественная, спортивная, общественная, ценностно-ориентированная, коммуникативная.

Условия организации деятельности в основном периоде:

1. Деятельность должна вызывать у детей только положительные эмоции.
2. Необходимо создавать для детей реальные возможности успеха в деятельности.
3. Руководить коллективом опосредованно (через самоуправление).
4. Соблюдать сочетание групповых и коллективных форм организации дел (отряда, лагеря).
5. Увеличивать объем и интенсивность общих дел к концу основного периода.
6. Соблюдать логику в последовательности дел: от простых к сложным, воспитывающим более высокие общественно-ценные мотивы и устремления.
7. Обеспечивать творческий подход к организации и содержанию деятельности.
8. Предлагать разнообразие дел с учетом индивидуальных особенностей детей.
9. Организовывать систематическое осмысление и оценку деятельности.
10. Изменять организационную структуру.
11. Вникать в отношения, складывающиеся в коллективе, корректировать их.
12. Руководить развитием инициативы и самостоятельности детей, побуждать их к творчеству, стимулировать работу творческих групп.



Для ребенка в этот период важно:

- Не поссориться, т. е. продолжать дружить и контактировать.
- Бодро пересечь «экватор смены».
- Участие в межотрядных и дружинных делах.
- Реализация собственных идей.
- Самореализоваться как личность.
- Чему-то научиться.
- Отдохнуть.
- Дышать свежим воздухом.
- Проявить себя в необычных формах проведения свободного времени.
- Проявить самостоятельность.
- Возможность проявить себя лидером.

Для педагога важно, чтобы в основной период смены:

- Включить детей в активное участие в смене.
- Дать возможность каждому ребенку реализоваться.
- Сделать сплоченным отряд.
- Не переутомлять детей.
- Обсуждать проведенные дела с детьми.
- Анализировать прожитый день.
- Заложить основы самоуправления.
- Через анализ проведенных дел подводить детей к созданию творческих дел.
- Больше времени проводить на природе.

В основной период в отряде необходимо проводить различные дела, участвовать в общелагерных играх, конкурсах, соревнованиях.

Например, отрядными делами могут быть:

- Спортивные игры
- Межотрядные игры
- Тренинги, групповое взаимодействие
- Ролевые игры на сплочение
- Творческие игры
- Интеллектуальные игры
- Игры на свежем воздухе (прогулки, экскурсии, походы, разные этапы туристических соревнований и др.)
- Творческое дежурство
- «Огоньки»: тематические, проблемные, конфликтные
- Тематические дни (День Ангела-Хранителя, День Дуррака, День Самоуправления, День Любви и др.).





Что же такое тематический день?

Начнем с того, что тематический день удобен во всех отношениях.

Во-первых, дети и взрослые занимаются одним делом целый день с утра до вечера. Например, проводим **День борьбы с кариесом**. Утро начинается с зарядки (взрослые и дети в одном ряду), которую проводит физрук. После зарядки – первый поединок. На ринг приглашается зубная щетка с пастой (кариес проигрывает первый раунд). Затем завтрак и второй поединок с нарушителем кислотно-щелочного баланса. Против него выступает «Орбит» без сахара. В поединках участвует весь лагерь.

После завтрака – межотрядные игры под девизом «В здоровом теле – здоровый дух!» А также можно устроить следующие мероприятия: конкурс рисунков «Пепсодент и Блендамед шлют вам всем большой привет»; ток-шоу «Зубная боль и сладкая жизнь»; показательные выступления по фигурной чистке зубов; радиопередачу «Вредные советы, или Как попасть к зубному врачу»; конкурс рекламных видеороликов по заказу Российской ассоциации врачей-стоматологов.

Вторая половина дня: товарищеский матч по волейболу, футболу, баскетболу, пионерболу (на выбор) – команда взрослых докторов (они же вожатые) выступает против команды новых знатоков народной медицины (они же дети). И в завершение – праздничная дискотека для детей и взрослых. Входной билет-визитка с названием любимой зубной пасты.

И перед сном – матч-реванш между щетками и зубными камнями.

Как вы уже успели заметить, **День борьбы с кариесом** очень насыщен всевозможными творческими делами и театрализованными представлениями. И если все будет продумано и воплощено в жизнь, то этот день надолго запомнится и взрослым и детям.

Вторая причина, по которой вы можете смело сказать «Да!» тематическому дню, заключается в том, что это мероприятие предполагает свободный полет творческой мысли. Вы можете экспериментировать, фантазировать, сочинять, и будьте уверены в том, что вас никто не сможет обвинить в плагиате, а каждая новая разработка будет неповторимым шедевром Вашего педагогического коллектива.

Направления тематических дней могут быть разнообразными. Например:

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| – День вежливости | – День радио |
| – День смеха | – День спорта |
| – День хорошего настроения | – День Мойдодыра |
| – День книги | – День песен |
| – День родного языка | – День разгула гостеприимства |
| – День везения | – День первооткрывателей |
| – День знаек и почемучек | – День актерского мастерства |
| – День искателей кладов | – День талантов |
| – День сказок | – День исторических дат |
| – День писем | – День рыцаря и др. |

**Организация режимных моментов***Режим дня в стихах*

Вот таким может быть режим дня для малышей, а старшие отряды пусть попробуют придумать его сами.

9:00	Утро. Солнышко встает – Спать ребятам не дает.	14.00 – 16.00.	К нам приходит тишина. Отдыхает детвора.
9:10	Чтобы быть весь день в порядке, Надо сделать нам зарядку.	16.30	Вот уже в который раз Повара встречают нас.
9:30	Умываться, одеваться, На линейку собираться.	18.00	Кто-то любит танцевать, Кто-то петь и рисовать, Только бездельники Час этот маются, А все ребята В кружке занимаются. Если не поленимся сейчас, Будет вечер лучше всех у нас. Вместе с отрядом сил не жалея: Пой, танцуй, рисуй и клей.
9:45	Горн зовет, пора-пора На линейку, детвора.		
10:00	Каша, чай, кусочек сыра – Вкусно, сытно и красиво. (Что ты ходишь такой грустный? Ждешь в столовой Завтрак вкусный?)		
10.30	Надо в порядок все привести, В палате убрать и пол подмести.		
11.00 – 13.00	Лишь услышим зов игры, Быстро на улицу выбежим мы. Ждет нас здесь много Забав интересных, Соревнований, прогулок чудесных. Лучше отряда нет места на свете, Знают воспитатели, Знают все дети.	19.00	Ужина время настало и вот – Отряд за отрядом к столовой идет.
13.00	Нас столовая зовет, Суп отличный и компот.	20.00	Вечером фильм иль дискотека Или какая другая потеха, Может быть, конкурс, А может, игра Станет сюрпризом для вас, Детвора.
		23.00	За день мы устали очень, Скажем всем: «Спокойной ночи!»

Принятый режим дня должен быть дифференцированным в зависимости от возраста детей. В зависимости от климатических условий в режим дня могут быть внесены изменения. В июне, июле допускается более позднее укладывание детей и более поздний подъем.

Подъем. Варианты подъема:

- музыкальный
- с веселой речевкой: «Дети, быстро поднимайтесь,
Петушок пропел давно.
Умывайтесь, одевайтесь –
Светит солнышко в окно»
- учредить приз самому быстрому просыпающемуся
- учредить переходящий приз
- уделить внимание трудно просыпающемуся ребенку
- придумать индивидуальный сигнал подъема





– заинтриговать интересным делом

Зарядка. Занимайтесь зарядкой вместе с детьми. Личным примером убеждайте в ее необходимости. Физические упражнения должны соответствовать возрасту детей, состоянию их здоровья, уровню физического развития и физической подготовленности. Утренняя гимнастика проводится ежедневно в течение 10–15 минут на открытом воздухе, в дождливую погоду – в хорошо проветренном помещении.

Питание. Организуйте детей на прием пищи. Посещайте столовую коллективно, если нет других правил. Вожатые работают в паре. Поэтому пока один вожатый следит за организацией приема пищи, другой ее употребляет и наоборот. Обращайте внимание на качество еды! И от вас зависит нормальное состояние детских желудков. Следите, чтобы дети не были голодными. Не забудьте оставить стол чистым.

Тихий час. Дайте возможность детям отдохнуть и способствуйте этому. Время отдыха 1.30 – 2 часа.

Малышей уложите спать. Подросткам дайте возможность почитать, поразмышлять про себя.

Заведите правило: в тихий час никаких разговоров, хождений.

Свободное время. Свободное время детей должно быть организовано. Каждый ребенок должен иметь время для занятия любимым делом, для мечтаний в тишине. Если ребенок не может организовать свое свободное время, вожатый должен позаботиться об этом.

Самообслуживание. Служите примером в самообслуживании. Напоминайте детям о том, что:

- по утрам необходимо чистить зубы и умываться;
- перед каждым приемом пищи надо мыть руки;
- вечером, перед сном, следует мыть ноги;
- хорошо ходить чистым и опрятным.

Проверяйте наличие песка в постелях детей.

Старайтесь приучать детей пользоваться только своими средствами гигиены, обратив особое внимание на расчески.

Отбой.

- Готовить детей ко сну начинайте заранее, так как у них часто именно после отбоя возникает потребность проделать все гигиенические процедуры.
- После гигиенических процедур стремитесь вовремя уложить детей в постель с первого дня независимо от возраста.
- Проверьте, все ли дети на своих местах. Нет ли у кого-нибудь острых вопросов к вожатому.
- Перед отбоем проводите тихие игры, старайтесь не возбуждать фантазии детей. Малышам расскажите сказку; детям среднего возраста – детективную историю с продолжением; подросткам – историю о любви; почитайте стихи, спойте, сыграйте на гитаре.
- Будьте спокойны, но требовательны.
- Перед своим сном убедитесь, что все дети на местах и все спят. Никогда не оставляйте детей одних, рассчитывая, что они уже спят.



Развитие детского коллектива

Формирование и сплочение коллектива можно сравнить с восхождением к горной вершине, и каждому шагу соответствует свой этап развития коллектива (по А.Н. Лутошкину).

ПЕСЧАНАЯ РОССЫПЬ – присмотритесь к песчаной россыпи: сколько песчинок собрано вместе и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер посильней, и не станет россыпи.

Бывает так и с отрядом. Когда каждый ребенок, как песчинка: и вроде все вместе, и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло бы», соединяло ребят. Это бывает, когда ребята мало знают друг друга или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, нет общих дел. Отсутствие авторитетного вожатого приводит к «рассыпчатости» отряда. Отряд существует формально, не принося радости и удовлетворения.

МЯГКАЯ ГЛИНА – известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия, если он попал в руки хорошему мастеру. Но он также может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий.

В отряде, находящемся на этой ступени, заметны первые усилия по сплочению коллектива. Сцепляющим звеном пока является формальная дисциплина и требования вожатого и воспитателя. Отношения могут быть разные: от доброжелательных до конфликтных. Образуются приятельские группировки, которые мало общаются между собой и нередко ссорятся. Вожатому трудно проявить себя как лидера, так как по сути его еще никто не поддерживает.

МЕРЦАЮЩИЙ МАЯК – в штормовом море маяк и опытному, и начинающему мореходу приносит уверенность в правильно выбранном курсе. Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света.

Отряд формируется, в нем преобладает желание жить сообща, помогать друг другу, быть вместе. Но иногда отряду бывает трудно найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, у некоторых членов отряда не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям. Однако в отряде есть на кого опереться, есть группа, которая не дает погаснуть огню. В таком отряде активность проявляется всплесками и не у всех.

АЛЫЙ ПАРУС – символ устремленности вперед, неуспокоенности и верности дружбе. Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с взаимной требовательностью. Командный состав парусника – лидеры отряда. К ним идут за советом, обращаются за помощью. У большинства членов коллектива проявляется чувство гордости за свой отряд, все переживают горечь от поражений и неудач. Но не всегда хватает мужества признать и исправить свои ошибки.

ГОРЯЩИЙ ФАКЕЛ – это живое пламя, горючим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность не только за себя, но и за весь отряд. Это коллектив, который готов прийти на помощь любому отряду, где делают все, чтобы принести пользу людям.



Диагностические методики изучения коллектива

Диагностика отряда «Какой у нас коллектив»

Цель: определить степень удовлетворения своим коллективом.

Ход проведения. Детям предлагаются характеристики различных уровней развития коллектива по А.Н. Лутошкину («Песчаная россыпь», «Мягкая глина» и др.) Учащиеся оценивают уровень развития своего коллектива. На основании ответов вожатый может определить по пятибалльной шкале степень их удовлетворенности своим отрядом, узнать, как оценивают ребята его сплоченность, единство.

Возможен и другой вариант использования этой методики. Ребята обсуждают, разбившись на группы, следующие вопросы:

- На каком этапе развития находится наш коллектив и почему?
- Что нам мешает подняться на более высокий уровень развития коллектива?
- Что поможет нам стать более сплоченным коллективом?

В этом случае вожатый может получить более развернутую информацию о состоянии взаимоотношений в коллективе, удовлетворенности детей своим коллективом, видении ребятами перспектив его развития.

Методика «Наши отношения»

Цель: выявить степень удовлетворенности детей различными сторонами жизни отряда.

Ход проведения. Ребенку предлагается ознакомиться, например, с шестью утверждениями. Нужно записать номер того утверждения, которое больше всего совпадает с его мнением. Может быть выявление различных сфер взаимоотношений детей в коллективе (дружбы, сплоченности, или наоборот, конфликтности), может быть предложена серия утверждений.

1. Наш отряд очень дружный и сплоченный.
2. Наш отряд дружный.
3. В нашем отряде нет ссор, но каждый существует сам по себе.
4. В нашем отряде иногда бывают ссоры, но конфликтным наш отряд назвать нельзя.
5. Наш отряд недружный, часто возникают ссоры.
6. Наш отряд очень недружный. Трудно находиться в таком отряде.

Те суждения, которые отмечены большинством детей, свидетельствуют о состоянии взаимоотношений и атмосферы в коллективе. В то же время мнение конкретного ребенка показывает, как ощущает он себя в системе этих отношений.



**Тест-опросник «Мое мнение об отряде»****1. Самочувствие в отряде:**

- a. мне здесь хорошо, чувствую себя в кругу друзей;
- b. есть отдельные друзья и товарищи, но далеко не все;
- c. скорее, здесь я одинок.

2. Отношение к отряду:

- a. дорожу отрядом;
- b. не задумывался о значении отряда в моей жизни;
- c. хотел бы перейти в другой отряд.

3. Наличие цели работы в отряде:

- a. думаю, что в отряде проявляется забота о каждом ребенке, обо мне тоже;
- b. не чувствую заинтересованности в моем благополучии.

4. Отношение к деятельности отряда:

- a. в основном доволен работой отряда;
- b. хотел бы внести существенные коррективы в деятельность отряда;
- c. полагаю, что следует в корне изменить работу отряда.

5. Отношение к коллективным творческим делам (КТД):

- a. в отряде проводятся КТД, и я в них почти всегда участвую;
- b. хотелось бы чаще проводить КТД в отряде;
- c. КТД нашему отряду не нужно.

6. Общение в отряде:

- a. согласен, что большинство ребят отряда стремятся к общению с ребятами своего отряда;
- b. думаю, что дружба в отряде слабо проявляется, в основном дружат по группам;
- c. полагаю, что дружба всех между собой в нашем отряде невозможна.

7. Творческое самовыражение:

- a. доволен, что есть возможность проявить себя в отряде;
- b. здесь, в отряде, я открыл в себе некоторые способности и имею возможность их развития;
- c. думаю, что во мне есть способности, о которых в отряде не знают.





Основные формы работы в летнем лагере

Агитбригада	Квест	Праздник
Беседа	Конкурс	Сбор отряда
Викторина	Костер	Совет (дела отряда, лагеря)
Десант (трудовой)	КТД	Соревнования (спортивные)
Диспут	Линейка	Тренинг
Дискуссия	Мастер-класс	Фестиваль
Игра	«Огонек»	Экскурсия и др.

Раскроем значение некоторых из них:

Викторина – один из вариантов интеллектуального турнира. Суть ее известна: участникам предлагаются вопросы, на которые необходимо найти правильные ответы.

Десант – трудовая «атака», проводимая для помощи другим людям в важном деле. В десанте участвуют добровольцы и проводится он:

- по просьбе тех, кто нуждается в помощи;
- по заданию руководящих органов отряда или лагеря,
- по собственному желанию

Диспут – форма работы с целью публичного обсуждения актуальных вопросов или важной проблемы. Диспут предполагает предварительное объяснение основных вопросов, выносимых на обсуждение. Важно сосредоточить участников на культуре спора.

Конкурс – это состязание в каком-либо виде деятельности, имеющее целью выделить наилучших участников, лучшие работы и т. п. Организация конкурса (или конкурсной программы – объединение нескольких конкурсов общей темой) предполагает:

- разработку условий и критериев;
- формулировку конкурсных заданий;
- яркое интересное название.

Костер – ритуальная форма работы в лагере, которая представляет собой определенную содержательную программу, проводимую у вечернего костра. Костры бывают:

- торжественные (посвященные открытию, закрытию смены и другим торжественным событиям);
- костер-«огонек» (форма свободного общения, возможность осмысления каких-либо вопросов, подведение итогов дня, планы на будущее);
- костер-представление (с конкурсами, песнями, сценками, шутками...).

Линейка – одна из организационных форм работы с детьми, предполагающая построение участников смены и сообщение им важной информации;

«Огонек» – эта специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций, различных волнующих отряд тем (см. Пятый шаг «Огонек» зажигает или воспитывает?);



- Сбор** – общее собрание всех членов отряда для обсуждения совместно с педагогами важнейших вопросов жизнедеятельности в отряде;
- Тренинг** – форма практической психологии, ориентированная на использование активных методов групповой психологической работы;
- Фестиваль** – массовое празднество, предполагающее смотр лучших работ, достижений в каком-либо виде деятельности. Это комплексная акция, состоящая из разнообразных элементов – от выставок до концертов;
- Экскурсия** – групповое посещение достопримечательного места с образовательной целью.

Азбука творческих дел

Существует бесконечное множество интересных дел в лагере.

Л.Ф. Шаламова и А.Ю. Ховрин предлагают специальную азбуку творческих дел, которую может использовать в работе вожатый.

Академия: веселых наук, вежливости, всезнаек.

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

Бой: ораторов, организаторов, эрудитов.

Базар: пословиц, поговорок, головоломок.

Бумеранг: песен, игр, идей, математический.

Бал: литературных героев, близнецов, цветов, ситцевый.

Вечер: легенд, забавных историй, разгаданных и неразгаданных тайн, знакомств, вопросов и ответов, сюрпризов, путешествий, сказок, литературный, у костра.

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

Выставка: поделок, рисунков, цветов.

День: рождения, мальчиков, девочек, фантазеров, сказочных представлений, сюрпризов, этикета, здоровья, знаний.

Диалог: с веком, двоих, с историей, с учителем, с учеником.

Девичник.

Домино: школьное, сказочное, педагогическое.

Дискотека.

Дебаты.

Дискуссия.

Десант: трудовой, лесной, экологический.

Ералаш: событий, видеопрограмм.

Живая газета.

Журнал: эстафета, туриста, творческих дел.

Защита проектов: зеркальные пятницы.

Интеллектуальный бой.

Исторический марафон.

Игра.

Игротека.

Играй-город.

Кафе- клуб.





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

Конкурс.

Карнавал.

Кубик: загадок, вопросов, сюрпризов.

Калейдоскоп: идей, знаний.

Кабачок: литературный, юмора, детективный.

Коллаж: юмористический.

Капустник.

Лаборатория: творческая, открытая, нерешенных проблем.

Литературная дуэль.

Лагерь приключений.

Марафон: музыкальный, театральный, сказочный, милосердия.

Музей: живых картин, памятных вещей.

Магазин: добрых слов, советов.

Мозаика: дней, имен, достижений.

Мост: дружбы, понимания.

Неделя: открытий, рекордов.

Огонек: знакомства, тематический, конфликтный, итоговый, анализ дела, анализ дня.

Общество: любознательных, экологов, туристов, литераторов.

Остров: таинственный, сокровищ, приключений, мечты, находок.

Оркестр: шумовой, народных инструментов.

Праздник.

Портфель: загадок, сказок, идей.

Пресс-конференция.

Поединок: фантазеров, творческих идей, рыцарей.

Поход: в историю, в природу, по лесным тропам, по памятным местам.

Путешествие: в страну загадок, открытий, прошлое, по родному краю.

Переключка.

Пир.

Посиделки.

Перекресток мнений.

Ринг: музыкальный, творческий.

Рыцарский турнир.

Разнобой.

Разговор: при свечах, у костра, по кругу, по душам, на острую тему.

Рынок: идей, творческий.

Совет: творческий, художественный, литературный, другу.

Съезд: волшебников, магов, умельцев, инопланетян.

Сундук: тайн, открытий, бабушкин.

Свечка.

Спор-клуб.



**Свадьба литературных героев.**

Сад: мечты, дружбы.

Справочное бюро.

Служба: знакомств, спасения, добрых дел.

Тропа: испытаний, дружбы, сотрудничества.

Турнир: знатоков, умельцев.

Творческая: мастерская, лаборатория, встреча.

Телетайп: новостей, творческий, методический.

Устный журнал.

Университет: игр, знаний.

Урожай: веселый, рекордов.

Фестиваль.

Фабрика: подарков, творческих сюрпризов, настроения.

Фольклорные праздники.

Хрестоматия: игр, сценариев, творческих программ.

Хор: мальчиков-переростков, сводный хор веселых героев.

Цветы: бал цветов, конкурс цветов.

Центр: творчества, дружбы, мечты, успеха, бизнес-центр.

Цех: творчества, сказок.

Час: юмора, вопросов и ответов, почемучек, ребусов, загадок, творчества, фантазии.

Шкатулка: мудрости, музыкальная, поэтическая.

Школа: выживания, этикета, жизни.

Экран: новостей, интересных дел.

Экзамен: творческий, доброты, дружбы.

Экспедиция: по родному краю.

Юморина.

Ярмарка: поделок, талантов, русская, песенная.





КТД (коллективно-творческое дело)

КТД – основа каникулярной педагогики, это, прежде всего, частица полноценной жизни вожатых и ребят, действующих вместе, коллективно.

КТД – коллективное, потому что совершается вместе;

КТД – творческое, потому что представляет собой непрерывный поиск лучших решений задач.

Успешность использования КТД определяется «единством и последовательностью шести стадий» – 6 «П»:

- **Предварительная подготовка.** Определяется роль данного КТД в жизни группы: выделяются конкретные воспитательные задачи, намечаются различные варианты дела;
- **Коллективное планирование.** Составляется общий план, решаются задачи: для кого провести это дело? кто будет участвовать? кто будет руководить? где провести и когда?
- **Коллективная подготовка.** Конкретизируется **план** подготовки и проведения, определяются микрогруппы, которые будут готовить свою часть КТД;
- **Проведение.** Осуществляется конкретный план, разработанный руководящим органом;
- **Анализ.** Педагоги и воспитанники подводят итог выполнения КТД. **Предложения**, возникшие при обсуждении, принимаются во внимание при реализации последующих КТД;
- **Ближайшие последствия.** На этой стадии выполняются решения, которые были приняты общим сбором: вносятся изменения в последующие дела, подбирается литература, задумываются новые КТД.

Схема проведения коллективно-творческих дел:

1. Отряд разбивается на маленькие группы по 5–7 человек.
2. Каждая группа получает задание и в течение 15–20 минут выполняет его.
3. Проводится КТД, каждая группа показывает выполнение своего задания.
4. Жюри оценивает работу групп.
5. Вожатый с детьми анализирует проведение КТД.

Способы разбивки отряда на группы:

- **По счету.** Коллектив рассчитывается на 1–5. В разных местах площадки собираются все первые номера, все вторые и т. д. Получается 5 групп.
- **По геометрическим фигурам.** Из цветной бумаги вырезают 5 видов геометрических фигур (по 5–7 фигур в каждом виде) – треугольники, круги, квадраты, ромбы, многоугольники.
- **По цвету.** Из цветной бумаги вырезают одну фигуру (круг, квадрат или любую другую фигуру) по 5–7 штук каждого цвета, раздают ребятам. По сигналу собираются группы детей с одинаковыми по цвету фигурками.
- **По сказочным героям.** На отдельных листочках пишут имена сказочных героев из нескольких сказок, раздают ребятам по одному листочку. Дети собираются по сказкам.



- **По открыткам.** Несколько открыток (столько, сколько необходимо групп) нарезают на части (сколько детей в каждой предполагаемой группе должно быть). У каждого ребенка – по одному кусочку открытки. Надо составить целую открытку. Так и соберутся дети в группы.

Слагаемые успеха «интересного» КТД

Если ты, вожатый, решился придумать сам или с детьми новое КТД, то должен помнить, что успех складывается из важных компонентов:

Успешное КТД						
1	2	3	4	5	6	7
Время	Подготовка	Участники	Ведущие	Реквизит	Подарки	Гости и жюри (приглашение)

Семь – оптимальное количество конкурсов, необходимых для одной программы.

Все конкурсы мы сгруппировали, получилось 10 видов:

1. разминка
2. музыкальный
3. прикладной
4. словесный (литературный или лингвистический)
5. спортивный
6. шуточный – сюрпризный
7. актерский
8. танцевальный
9. интеллектуальный
10. домашнее задание

Примеры конкурсов:

Прикладные

1. в паре вырезать фигурку
2. сделать вымпел, диплом...
3. аппликация из...
4. поделки из природного материала
5. маска сказочного героя
6. фигурки из фольги
7. из геометрических фигур
8. прически, костюм, макияж
9. рожица из воздушных шариков
10. медали, ордена, сюрпризки
11. с завязанными глазами

Интеллектуальные

1. на знание какой-либо темы
2. музыкальный
3. детские вопросы
4. загадки
5. «черный ящик»

6. филологические (игры со словами, перевертыши)
7. логические
8. кроссворды

Музыкальные

1. в песне заменить все гласные на А, О, Ю...
2. исполнить частушку
3. гимн чему-либо
4. спеть любую статью из газеты
5. песенный алфавит
6. серенада
7. музыкальные ответы на вопросы
8. песенный аукцион
9. угадай песню по подсказкам
10. угадай мелодию
11. песенная перестрелка
12. музыкальный светофор



13. шлягер – колыбельная песня
14. необычное исполнение (процокав, прокашляв...)
15. шумовой оркестр

Изобразительные

1. завязав глаза
2. на заданную букву
3. поговорку, песню
4. вымпел, диплом, эмблему, значок, орден, медаль...
5. необычного животного (кривопузиуса, зубоглазиуса...)
6. из геометрических фигур сделать сказочных героев
7. открытка, приглашение
8. рисунчатое письмо («Пойдем завтра играть в футбол?»)
9. поговорка, песня
10. одежда для сказочных героев
11. настольный календарь (беззубой кошки...)
12. циферблат часов (водитель, учитель, музыкант...)
13. новые дорожные знаки
14. новые банкноты (треугольник с портретом вождя африканского племени)
15. портрет идеального...

Актерские

1. школа для домашних животных
2. зоологические прыжки
3. с заданной интонацией
4. жест приветствия
5. цирковые профессии
6. спортивная пантомима
7. слова-паразиты
8. походка
9. эмоциональные ноги

10. рекламный ролик
11. немое кино
12. матрица
13. синхронные движения – зеркало
14. театр – экспромт
15. пародия на звезду эстрады

Словесные

1. старая сказка с новым концом
2. буриме
3. перепутанные сказки (Красная королева)
4. сказки огородные: грибные, ягодные...
5. старая сказка с новым персонажем (Золушка-бульдозер)
6. ода (хвалебная речь)
7. автобиография сказочного героя
8. доска объявлений
9. вредные советы
10. рассказ на одну букву
11. рассказ из глаголов
12. шарада (пар+ус)
13. скороговорка с новыми именами
14. лишняя приставка (фер, мур...)

Танцевальные

1. танцы народов мира
2. маленьких лебедей на носочках, на пяточках...
3. танец разных животных: птиц, насекомых, зверей...
4. с необычным предметом
5. буквы на дискотеке
6. танец сидя
7. танцевальные профессии
8. танцевальные сюжеты
9. танцы-единоборства
10. создавая фигуры



Есть много замечательной литературы о том, чем занять детей в летнем лагере. Одна из самых любимых всеми вожатыми книга **Сергея Афанасьева и Сергея Коморина «300 конкурсов для ребят разного возраста»**. Мы предлагаем вам познакомиться с 45 вариантами малых форм КТД по мотивам этой книги (младший, средний, старший возраст, в каждой группе 15 заданий).

Малые формы КТД для младшего возраста

1. Представьте и мимикой, походкой, звуками изобразите:
 - встревоженного кота;
 - грустного пингвина;
 - восторженного кролика;
 - хмурого орла;
 - разгневанного поросенка.
2. Попробуйте изобразить походку:
 - человека, который только что хорошо пообедал;
 - человека, который неудачно пнул кирпич;
 - человека, у которого начался острый приступ радикулита;
 - человека, оказавшегося ночью в лесу.
3. Представьте, что вы – животные, которые любят музыку, но не могут говорить по-человечески; представили– и теперь песню «От улыбки» исполните хором:
 - прогавкайте;
 - промяукайте;
 - промычите;
 - прокудахтайте;
 - прокукарекайте;
 - прокрякайте.
4. Зоологические прыжки. В животном мире есть разные способы передвижения: бег, ходьба, ползание. Многие животные передвигаются прыжками. Попробуйте попрыгать так же, как это делают...
 - воробей;
 - кенгуру;
 - заяц;
 - лягушка;
 - кузнечик.
5. Нарисуйте красивую медаль, которую можно было бы вручить друзьям за особые заслуги, например:
 - за шоколадолюбие;
 - за лучшую лужепроходимость;
 - за скоростное шнуркозавязывание;
 - за безопасную перилосъезжаемость;
 - за плюшкопроглотительность.
6. Придумайте 10 новых применений старому, никому не нужному предмету:
 - пустой консервной банке;
 - дырявому носку;



- лопнувшему воздушному шарик;
- пустому стержню от ручки;
- перегоревшей лампочке.

7. Вы знаете «Танец маленьких утят». Попробуйте на ту же самую мелодию придумать танец маленьких:

- котят;
- щенят;
- жеребят;
- поросят;
- обезьянок.

8. Придумайте новый конец сказке:

- «Колобок»;
- «Куричка Ряба»;
- «Теремок»;
- «Репка»;
- «Волк и семеро козлят».

9. Изобразите движениями транспортное средство:

- теплоход;
- троллейбус;
- вертолет;
- карету;
- дирижабль.

10. Придумайте, как могли бы здороваться:

- крокодилы;
- жирафы;
- антилопы;
- львы;
- гиппопотамы.



11. Попробуйте промаршировать строем, исполняя при этом всем известную песенку:

- «В траве сидел кузнечик...»;
- «Маленькой елочке холодно зимой...»;
- «От улыбки хмурый день светлей...»;
- «Спят усталые игрушки...»;
- «Расскажи, Снегурочка, где была...».

12. Попробуйте сказать простую фразу: «Ну, вот и все!» Но сказать ее нужно:

- радостно, словно вы закончили писать заданное на дом сочинение;
- кровожадно, словно вы истребили всех мух, летавших по квартире;
- печально, словно вы досмотрели до конца последнюю серию любимого телесериала;
- испуганно, словно вас догнал волк, от которого вы пытались убежать;
- устало, словно вы только что почистили два ведра картошки.

13. Всем людям с детства приходится что-то или кого-то ловить. Попробуйте изобразить, как они это делают. Покажите, как:

- вратарь ловит мяч;
- кошка ловит мышку;



- рыбак ловит большую рыбку;
- домохозяйка ловит муху;
- девочка (мальчик) ловит бабочку.

14. Во всем мире при встрече принято здороваться. Придумайте, как могли бы приветствовать своих сородичей дикари из:

- воинственного племени Йохо-чо;
- богатого племени Шуко-ту;
- гостеприимного племени Сесе-ки;
- нищего племени Люлю-ам;
- миролюбивого племени Тура-бу.

15. Однажды все герои сказки А. Милна «Винни-Пух и все, все, все» захотели иметь головные уборы. Нарисуйте, какой головной убор мог бы носить:

- Винни-Пух;
- Ослик Иа;
- Пятачок;
- Кролик;
- Сова.

Дополни:



Малые формы КТД для среднего возраста

1. Представьте, что открыта скульптурная галерея со странным названием «Жертвы спорта». Создайте для этой галереи скульптурные композиции с названиями:
 - штангисту, который не успел отпрыгнуть от штанги;
 - вратарю, который поймал шайбу зубами;
 - парашютисту, который забыл, за что нужно дернуть;
 - гимнасту, вовремя не вышедшему из тройного пируэта;
 - горнолыжнику, не успевшему убежать от снежной лавины.
2. Представьте, что создан «Музей рекордов», где все рекорды необычные. Придумайте, как могли бы выглядеть в таком музее стенды рекордов:
 - неслыханной щедрости;
 - удивительного упрямства;
 - великого зазнайства;
 - невероятной жадности;
 - чрезвычайной скромности.
3. Всякая продукция нуждается в рекламе. Прорекламируйте творческие вещи:
 - пуговицы трехдырочные;
 - галстук бисквитный;
 - молния с дистанционным управлением;
 - заколки чугунные;
 - шнурки быстрорастворимые.
4. Придумайте текст и изображение для плаката, который мог бы висеть в вашей школе:
 - в гардеробе;
 - над кабинетом директора;
 - на дверях школьной столовой;
 - возле столярной мастерской;
 - у входа в кабинет русского языка.
5. Сочините частушку, которая начиналась бы словами «Если б я...», «Вот бы нам...»
6. Попробуйте создать лекарство, которое можно прописать:
 - врунам;
 - лентяям;
 - плаксам;
 - ябедам;
 - драчунам.
7. Инсценируйте ситуацию:
 - «Вор в чужой квартире»;
 - «Композитор сочиняет музыку»;
 - «Контролер в общественном транспорте»;
 - «Режиссер на репетиции новой пьесы»;
 - «Хирург в операционной».



8. Представьте, что вы – клоуны, которые в цирке после каждого серьезного номера выходят на манеж и смешат зрителей, пародируя тех, кто выступал. Как бы клоуны показали:

- канатоходцев;
- жонглеров;
- дрессировщиков;
- фокусников;
- силовых акробатов.

9. По мотивам сказки «Колобок» создайте спектакль, но не простой, а в жанре:

- комедии;
- оперы;
- трагедии;
- балета;
- фильма ужасов.

10. Очень интересно наблюдать за людьми, стоящими в очередях. Попробуйте инсценировать очередь, стоящую (сидящую) в...

- зубной кабинет;
- модный фотосалон;
- бесплатную благотворительную столовую;
- единственную в микрорайоне телефонную будку;
- магазин распродаж.

11. Представьте себе сцену невероятного знакомства и инсценируйте ситуацию, в которой знакомятся...

- космонавты с инопланетянами;
- охотники со снежным человеком;
- новый владелец замка с обитающими в нем привидениями;
- моряк, выброшенный после кораблекрушения на берег, с племенем людоедов;
- путешественник на машине времени со своим прапрапрадедушкой.

12. Попробуйте представить памятник пословице, после чего создайте его. То есть замрите в виде памятника, который называется...

- «Любви все возрасты покорны»;
- «Сытый голодному не товарищ»;
- «В споре рождается истина»;
- «Глаза боятся – руки делают»;
- «Не имей сто рублей, а имей сто друзей».

13. Попробуйте опровергнуть устойчивое выражение «греметь посудой», попробуйте совершенно беззвучно...

- опустить ложку в стакан;
- положить вилку на тарелку;
- поставить чашку на блюдечко;
- закрыть кастрюлю крышкой;
- снять крышку с чайника.

При выполнении задания разрешается пользоваться не только руками, но и дополнительными приспособлениями.



14. Сочините рассказ, у которого есть первая и последняя строчки:

- Дятел высунул голову из дупла... В бухту входил корабль.
- Дождь смыл все следы... На кровати лежал отбойный молоток.
- Костер давно потух... Балкон выкрасили в зеленый цвет.
- Айсберг возвышался над морем... Мухи попрятались в щели.

15. Попробуйте расшифровать аббревиатуры:

- РОМБ, КРУГ;
- БУБЛИК, СИРОП;
- ЧУР, ОХ;
- БАЛДА, ТРУХА;
- ПОЛЕНО, ГРИБ.

Дополни:





Малые формы КТД для старшего возраста

1. Вам знаком популярный в начале XX века жанр немого кино. В нем актеры не произносили слов, а пользовались для передачи чувств яркими выразительными жестами. Попробуйте и вы создать немой фильм по мотивам басен А.И. Крылова:

- «Ворона и Лисица»;
- «Стрекоза и Муравей»;
- «Квартет»;
- «Волк и Ягненок»;
- «Демьянова уха».

2. Каждому с детства знакомы праздники, являющиеся международными (Женский день и День солидарности трудящихся, дни музеев, городов). К этим международным дням в наших городах вывешиваются транспаранты с лозунгами. Предложите 5 лозунгов, которые могли бы украсить ваш город, если бы учредили:

- Международный день борьбы с ковырянием в носу;
- Всемирный гастрономический день;
- Международный день пунктов приема посуды;
- Всемирный день людей, ушедших на заслуженный отдых;
- День международной солидарности стоящих в очередях.

3. Сочините и произнесите обвинительную речь в адрес некоторых литературных персонажей, нарушающих советские законы и инструкции:

- старухе Шапокляк – за выгул крыс в неустановленных местах;
- лисе Алисе и коту Базилио – за втягивание несовершеннолетних в валютные махинации;
- Емеле – за ловлю рыбы запрещенными способами;
- почтальону Печкину – за получение подарков при исполнении служебных обязанностей;
- Карлсону – за проживание без прописки и без определенных занятий.

4. Бывают гимны стран, гимны институтов, гимны профессий. А вы придумайте гимн (текст и музыку), который могли бы считать своим некоторые категории наших граждан, например:

- любители кефира;
- любители чесать в затылке;
- любители кукурузных палочек;
- любители шмыгать носом;
- любители манной каши.

Исполните этот гимн, как и полагается, торжественно и величаво.

5. Сочините басню, которая называлась бы так:

- «Огнетушитель и брендспойт»;
- «Маргарин на сковородке»;
- «Валенок в дупле»;
- «Кирпич на крыше»;
- «Шпиндель и задняя бабка токарного станка».





6. Представьте, как Крош, Копатыч, Лосяш и Нюша – герои мультсериала «Сме-шарики» – могли бы вести другие телевизионные программы:

- «На службе Отечеству»;
- «Здоровье»;
- «Кинопанорама»;
- «По сводкам МВД»;
- «До и после полуночи».

7. На тот случай, когда человек не знает, как нужно что-либо сделать, составляются специальные документы – инструкции. В них подробно и обстоятельно разъясняется, в какой последовательности что выполнять. Сочините и вы для всех нуждающихся инструкцию:

- как доить корову;
- как вымыть слона;
- как правильно поймать в комнате муху;
- как принять роды у кошки.

8. Когда человек устраивается на работу, он, как правило, пишет автобиографию. Представьте, как она могла бы выглядеть, и напишите от имени некоторых знаменитых личностей их автобиографии. Среди этих знаменитостей:

- Баба-Яга;
- Карлсон;
- старик Хоттабыч;
- барон Мюнхгаузен;
- Кашей Бессмертный.

9. Составьте рецепт блюда, которое имеет несколько странное название:

- салат «Тиха украинская ночь»;
- рассольник «через тернии к звездам»;
- котлета «Выстрел Авроры»;
- коктейль «Ежик в тумане»;
- бутерброд «Никто не хотел умирать».

10. Придумайте новые названия всем двенадцати месяцам календаря и объясните, почему именно такое название вы им дали.

11. Представьте, как Филя, Степашка и Хрюша – постоянные ведущие передачи «Спокойной ночи, малыши» – могли бы вести другие телевизионные программы:

- «Здоровье»;
- «Пусть говорят»;
- «Сам себе режиссер»;
- «Школа ремонта»;
- «Самый умный».

12. Придумайте новый знак Зодиака и составьте на него гороскоп.

13. Поставьте пантомиму, в которой все движения в 2–3 раза быстрее, чем обычно. А для «ускоренной демонстрации» возьмите обычные домашние дела; покажите, как человек...

- гладит белье;
- печет блины;
- вытирает пыль;
- моет посуду;



– зашивает порванные брюки.

14. Придумайте, как по-новому достойно могли бы называться профессии:

- дворник;
- посудомойка;
- пастух;
- прачка;
- чистильщик обуви.

15. Нарисуйте новые дорожные знаки. Эти знаки относятся к категории предупреждающих и называются так:

- «Осторожно, глухие старушки»;
- «Осторожно, низко летящие кометы»;
- «Осторожно, жидкий асфальт»;
- «Осторожно, зевающий прохожий»;
- «Осторожно, неприятные запахи».



Дополни:



Вопросы и задания для «Четвертого шага» Как жить в основной период?

1. Составь свой план на день основного периода.

План работы на _____

	<i>Время</i>	<i>Что в отряде?</i>	<i>Место</i>	<i>Кто проводит</i>
УТРО				
ДЕНЬ				
ВЕЧЕР				

2. Составь план на тематический день _____

	<i>Время</i>	<i>Что в отряде?</i>	<i>Место</i>	<i>Кто проводит</i>
УТРО				
ДЕНЬ				
ВЕЧЕР				



3. Придумайте темы для тематических дней:

- День сказочных героев
- День _____

4. Назовите варианты КТД различной направленности.

<i>Направленность КТД</i>	<i>Названия</i>
Познавательные	
Творческие	
Спортивные	
Экологические	
Развлекательные	
Нравственные	

5. Придумайте оригинальные названия для различных форм работы.

<i>№</i>	<i>Формы работы</i>	<i>Младший возраст</i>	<i>Средний возраст</i>	<i>Старший возраст</i>
1	Беседа			
2	Вечер			
3	Десант			
4	Диспут			
5	Защита проекта			
6	Игра			
7	Конкурс			
8	Костер			
9	КТД			
10	Линейка			
11	«Огонек»			
12	Разведка			
13	Сбор			
14	Соревнования			
15	Турнир			
16	Тренинг			
17	Фестиваль			
18	Экскурсии			
19	Эстафеты			
20	Ярмарка			



6. Предложите и запишите различные способы деления (разбивки) на команды (микрогруппы).

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

6. С помощью каких слов будешь сообщать детям о:

- подъеме _____
- выходе на зарядку _____
- сборе в столовой _____
- тихом часе _____
- отбое _____

ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАНИЯ

от Дэвида Льюиса

1. Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез.
2. Покажите ребенку, что его любят и принимают безусловно, т. е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
3. Помогайте ему строить свои собственные планы и принимать решения.
4. Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.
5. Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.
6. Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренно.
7. Давайте ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
8. Учите ребенка общаться со взрослыми любого возраста.
9. Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.
10. Поощряйте в ребенке максимальную независимость от взрослых.
11. Верьте в здравый смысл ребенка и доверяйте ему.





Пятый шаг. «Огонек» зажигает или воспитывает?



Отрядный «огонек»

Отрядный «огонек» – это коллективное обсуждение отрядом и вожатым прожитого дня.

Отрядный «огонек» – это конкретное воплощение в жизнь принципа самоуправления.

Отрядный «огонек» – это тесный круг друзей. Каждый может сесть там, где ему нравится, с кем ему хочется. В круге каждый видит лица своих товарищей. У круга нет конца и нет начала – одна непрерывная цепь, по которой проходят токи духовного напряжения, общей мысли, чувства, тепла.

Отрядный «огонек» учит детей осмыслению жизни, воспитывает в них культуру общения, искусство разговора. Главное в «огоньке» – содержание и тональность.

Нет более важного дела в смене, чем правильно проведенный вечерний «огонек». Никакой, даже самый насыщенный день не имеет ни смысла, ни пользы, если он со всех сторон самым тщательным образом не оценен, не разобран «по косточкам» и из всего произошедшего не сделано обобщающих выводов.

«Огонек» – особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

Условия, необходимые для проведения «огонька»:

- 1) Участники удобно устроены в кругу.
- 2) Наличие живого огня (обычно в центре круга костер или свеча).
- 3) «Огонек» готовится ведущими (в конце смены – лидерами группы).
- 4) Необходимый эмоциональный настрой.
- 5) Ведущему нужно следить за выражением своего лица, интонацией и т. д.
- 6) Поддержание доброй атмосферы.
- 7) Правило «свободного микрофона», нужно избегать повышенного тона.
- 8) Тема «огонька» актуальна для большинства участников.
- 9) Возможно наличие своих традиций «огонька».

Как появился «огонек»

Наша история произошла давным-давно во Всероссийском детском центре «Орленок». Лагерь был еще очень молодым. В нем была всего одна дружина – детский лагерь «Солнечный» – и маленький коллектив вожатых.

В одну из смен вожатые заметили, что, несмотря на все их усилия, ребята в отрядах не были дружными. Что бы ни делали взрослые, ситуация не менялась. Прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в этом отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девчонкам; девчонки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила товарища.



Никто сначала не мог понять причины такой перемены, а потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята уходят в лес и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось в следующий вечер им идти в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен блеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу, поют песни и разговаривают о разном: о любви и дружбе, о бедах и радостях, о добре и зле – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими.

Как ни странно, безмолвный огонь тоже был участником их разговора. Он освещал лицо говорившего, а если разговор оживлялся, костер, часто вспыхивая, бросал снопы искр в небо; если же разговор затихал и лилась негромкая песня, он горел плавно, чуть подрагивая языками пламени. А когда пришло время возвращаться, ребята взялись за руки, и над лесом понеслись тихие слова: «Лагерный день окончен, день отшумел...» И домой они возвращались, держась за руки.

Вожатым было над чем подумать. Ведь они не оставляли надежду подружить ребят в других отрядах. И с того самого дня все больше и больше костров вспыхивало вокруг лагеря. Вечерние костры стали доброй традицией.

Эта традиция жива и по сей день. Во всех детских лагерях ребята вечерами собираются вокруг костра или свечи, обсуждают проблемы прошедшего дня, говорят о том, что им дорого. А называют они такие вечерние сборы теплым и ласковым словом «огонек».

Виды «огоньков»

На сегодняшний день в лагере существуют следующие виды «огоньков»: знакомства, аналитический, конфликтный, тематический, прощания.

Следуя логике развития смены, мы можем выстроить в системе данные виды «огоньков» и тогда получим *следующую классификацию*:

<i>Организационный период</i>	<ul style="list-style-type: none"> – «огонек» знакомства; – «огонек» знакомства с законами и традициями «Мира»; – «огонек» анализа первых дней смены
<i>Основной период</i>	<ul style="list-style-type: none"> – «огонек» анализа дня; – «огонек» анализа дела; – «огонек» первой или второй десятидневки; – «огонек» экватора; – конфликтный «огонек»; – «огонек» – откровенный разговор; – тематический «огонек»
<i>Итоговый период</i>	<ul style="list-style-type: none"> – «огонек» подведения итогов смены; – «огонек» прощания

1. «Огонек» знакомства – в первые дни «огоньки» могут быть достаточно продолжительными (40–60 мин.), в зависимости от возраста. Желательно, чтобы на «огонек» собрались все ребята, но никакого принуждения не должно быть. Вожатый и ребята рассказывают о себе, о своих увлечениях, поют песни. Самое главное – это разбудить у детей потребность к непринужденному общению. В конце вручаются сюрпризы с напутствиями на предстоящую смену.



2. Тематический «огонек» – организация разговора по актуальной для отряда теме (мои любимые строки... музыка вокруг нас... с песней по жизни... настоящий друг...).

3. Конфликтный «огонек» – разрешение межличностных, межгрупповых конфликтов.

4. Прощальный «огонек» – подведение итогов жизни отряда, какое влияние отряд оказал на каждого члена коллектива. Этот «огонек» является важным в формировании самопознания и самооценки.

5. «Огонек» – анализ дня (вечерний «огонек») – рассматривается день, как временной промежуток, включающий в себя и быт, и отношения, и дела, и замыслы. Можно обсудить день по следующей примерной схеме:

- что значит этот день для меня и моего отряда;
- что я сделал для отряда, лагеря сегодня;
- что я одобряю в этом дне и почему;
- что я критикую и почему;
- что я предлагаю на завтра.

6. «Огонек» – анализ дела – необходим для обсуждения прошедших дел. Его можно провести по следующим примерным вопросам:

- что нового и полезного вы открыли для себя?
- какая проблема привлекла ваше внимание?
- помогло ли это дело стать тебе лучше?
- помогло ли это дело коллективу стать лучше?
- кто из ребят раскрылся по-новому?
- как выглядел твой отряд на фоне других?
- с какими отрядами удалось подружиться?
- какие отряды вы узнали лучше?

Схема проведения «огонька»

1. Настрой (вечерняя песня, легенда, история, ненавязчивая проблема).
2. Небольшое вступительное слово педагога.
3. Разговор в кругу (символ, свеча, уголек).
4. Через 15 минут пауза (песни, стихи, рассказы ребят других смен, наказ, сюжет с движениями, но не такими, которые бы не нарушали общий настрой).
5. Последнее слово педагога, в котором он выражает надежду, рисует оптимистическую перспективу, говорит слова благодарности или пожелания.
6. Общая песня, речевка.

Правила «огонька»

1. **Правило скрещенных рук.** Означает, что человек не готов сейчас говорить.
2. **Правило поднятой правой руки.** Когда кто-то поднимает правую руку вверх, он обращает на себя внимание и предлагает замолчать. Это правило еще называют «Правилом тишины».
3. **Правило свободного микрофона.** Говорит только тот, кто хочет высказаться.
4. **Правило двух минут.** Не затягивай разговор, говори две минуты.
5. **Бережного отношения к предлагаемым идеям:** «Камнем в идею бросить не смей, бросишь камень – не будет идей!»
6. **Правило аплодисментов.** «Согласен – аплодируй!»



Идеи для проведения «огоньков»

«Огоньки» знакомства

Рассказ-эстафета. Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет.

Пакет откровений. Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами. Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

Музей любимых вещей. 3-4-й день смены. Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующем хозяина и демонстрируемом на «огоньке». Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.

Гороскоп. 2-3-й день смены. Дети распределяются по группам – знакам зодиака. Перед высказыванием – краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей, форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз и т. д.

Фонарщик. 3-5-й день смены. Эмоциональное представление легенды о маленьком фонарщике. Говорит тот, у кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение микрогруппы.

Букет цветов. На каждом цветке – вопрос. Высказывающийся дарит цветок по своему выбору.

Памятный день. 2-3-й 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 более ярко, эмоционально, чем рассказ-эстафета.

«Огонек» знакомства «Я расскажу вам про себя»

Цель: сформировать у ребенка представление об отряде и о своем месте в этом отряде.

Задачи: познакомить детей с традициями доброго отношения к песне, вечернего «огонька» и речевки, с правилами поведения на «огоньке».

Идея: ребенок через выбранный предмет рассказывает о себе, своем характере, принимаемых им общечеловеческих ценностях.

Необходимое оборудование: свечи, игрушки, кисти, книги, значки, фотографии, магнитофон, гитара.

Подготовка: заранее готовится место для «огонька», необходимо сделать так, чтобы каждому ребенку было удобно сидеть. Вокруг свечи или костра разложены различные предметы, звучит музыка.

Ход дела: дети выстраиваются цепочкой и, взявшись за руки, приходят на «огонек». После того как все удобно расположились, звучит любая вечерняя песня.

Вожатые дарят детям **традицию доброго отношения к песне:** она заключается в бережном отношении к песне, надо знать песню, уважать людей, ее написавших, а если не знаешь, то молчи, песню не кричат, ее поют от начала до конца. Далее вожатый рассказывает о традициях и правилах «огонька».



Затем переходят к **знакомству друг с другом** через демонстрацию ребятам различных предметов. Любой предмет может многое рассказать о человеке, которому он принадлежит. Например: краски и кисточка – символ творчества, фантазии, желание сделать жизнь вокруг ярче, красочнее. Вожатый рассказывает о себе через определенный предмет, задавая тон. После чего по кругу высказываются все ребята.

Вожатый говорит свои пожелания отряду на смену:

Желаю вам счастливого пути,
Мои друзья, моя надежда, вера.
Без сожаленья открываю двери,
Желаю вам счастливого пути.
Я знаю: солнце путь вам осветит,
И вы дойдете, вы придете к цели.
Так будьте вечны, счастливы и целы.
Желаю вам счастливого пути.



Ребята исполняют одну из песен и произносят речевку. С «огонька» отряд уходит цепочкой, взявшись за руки.

Речевка: Лагерный день окончен.

День отшумел, и ночью объятый, лагерь готов ко сну.
Доброй вам ночи, наши ребята! *(говорят девочки)*
Доброй вам ночи, наши девчата! *(говорят мальчики)*
Доброй вам ночи, наши вожатые! *(все дети отряда)*
Завтра нам снова в путь!
Всем, всем! Спокойной ночи!
Смена стала днем короче!

Идеи для проведения «огонька»-анализа

Мы предлагаем познакомиться с некоторыми игровыми формами, которые помогут в организации вечерних «огоньков».

Метод анализа «Пять пальцев». Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.

1. Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня получил.
2. Безымянный (Б) – «близка цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
3. Средний (С) – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.
4. Указательный (У) – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их.
5. Большой (Б) – «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья.

Метод оценки. Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой показать оценку (по пятибалльной системе). Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.



«Я хочу сказать» (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...» После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, о ребятах и т. д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментариям подключаются и ребята.

«Церемония дружбы». Дети стоят в кругу. Вожатый подводит итог дня. Затем просит ребят подумать и ответить на следующий вопрос: кому бы и за что в этот день я сказал «спасибо». Ребенок подходит к человеку, говорит слова благодарности, объясняет за что, протягивает руку и заканчивает фразу такими словами: «Спасибо за...», следующий участник выбирает другого. И так далее, пока весь отряд не станет в одну цепочку. Затем вожатый замыкает цепочку, образуя круг, и просит ребят поделиться своими ощущениями: приятно ли было тебе услышать теплые слова, что ты ощущал?..

«Выбери свое Я». Вожатый предварительно вырезает из разноцветной бумаги различные по форме и размеру буквы «Я». На вечернем огоньке вожатый раскладывает эти буквы по центру и предлагает ребятам выбрать себе букву и поразмышлять на тему: «Я в сегодняшнем дне» и обосновать свой выбор буквы.

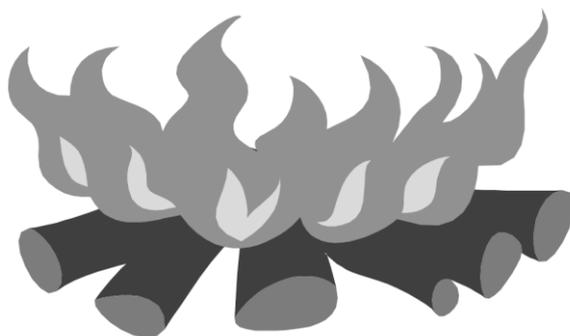
«Моя библиотека». Вожатый предлагает каждому ребенку представить себя книгой, в которой отражается история каждого дня смены. И вот сегодня давайте попытаемся поразмышлять на тему «Что будет написано о сегодняшнем дне в моей книге».

«Если бы я был...» Ребятам задается вопрос: Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы... исправил... сделал... добавил... и т. д. Ребятам предлагается вопрос для обсуждения: «Каким цветом я бы закрасил этот день и почему».

Метод коллективного рассказа. Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день».

Метод фотосъемки. Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф все, что мы с вами делали. Но, увы, по неумелости фотографа фотографии испортились. Давайте сейчас восстановим каждый кадр этой фотосъемки.

- А) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;
- Б) кадры, которые получились «не очень».





Идеи для проведения тематических «огоньков»

Идеи «огоньков» вожатые черпают из любимых книг, как художественных, так и педагогических, собственных воспоминаний и фантазий. Можно смело утверждать: сколько вожатых, столько и разных «огоньков».

А иногда тему для разговора подсказывают дети и происходящие события в отряде, лагере, а может быть, дома или в школе.

Например:

- От чего мне бывает скучно?
- Каким я представляю себя и каким меня представляют другие через 20 лет?
- Понимаю ли я своих родителей, и если нет, то почему?
- Какой хороший поступок был в моей жизни?
- Есть ли у меня человек, которого я ненавижу?
- Какие люди мне больше нравятся – скромные или вызывающие?
- Пришлось ли мне пережить разочарование в человеке, и с чем это было связано?
- Какие профессии мне нравятся? Какие – не нравятся, и почему?
- Что значит для меня отряд?
- и многие-многие другие.

Предлагаем вам, вожатые, познакомиться с тематическими огоньками, которые рождались и проводились в разных детских лагерях: ВДЦ «Орленок», ВДЦ «Океан» и в нашем лагере «Мир».

Звездопад

Идея: знакомство с личностью каждого человека с необычной стороны.

Ключевая фраза: «Каждый человек – это великая тайна».

Люди – удивительные звезды,
Дальние и ближние миры.
И бывает так непросто
Сдерживать сиянье до поры,
А потом сиять с такою силой!..
Что тому причиною – как знать?
Самым удивительным светилом
Человека следует назвать.

Подготовка: необходимо подготовить пакет с вопросами. Вопросы ни в коем случае не должны быть похожи на вопросы викторины. Вопросы могут быть, например, такие: «Какие качества человека ты больше всего ценишь в людях? Расскажи о самом смешном случае из твоей жизни. Каким человеком ты себя видишь через 10 лет? Как ты понимаешь фразу: «Мы в ответе за тех, кого приручили»?»

Содержание «огонька»: вокруг костра или свечи разложены вопросы из пакета. После вступительного слова вожатого об «огоньке» и форме его проведения каждый участник берет вопрос из круга. Задача вожатого – попытаться из каждого прозвучавшего вопроса создать дискуссию. Отвечать на вопросы можно по цепочке или по принципу «свободного микрофона».



Необыкновенная история

Ключевая фраза: «Лагерь» – это сказка», она может быть хорошей или плохой. В каждой смене сказка своя, особенная – непохожая на другие. Каждый человек придумывает свою сказку.

Содержание: на «огоньке» каждый человек по цепочке говорит о том, какая сказка ему бы понравилась, а также о том, какая сказка необходима его отряду. Итогом «огонька» может стать сказка отряда (определение перспектив жизнедеятельности отряда в лагере).

Эта форма «огонька» может стать своеобразной подготовкой к прощальному «огоньку», на котором вы можете проанализировать сказку, придуманную на первом «огоньке», и сказку только что получившуюся.

Неслучайные попутчики

Идея: первый «огонек» – это начало путешествия длиной в 21 день, а все ребята – это попутчики.

Содержание: чтобы нам с вами было легче общаться, чтобы мы быстрее познакомились друг с другом, давайте представим следующую ситуацию: вы путешествуете, неожиданно встречаете на своем пути попутчика, знакомитесь с ним, рассказываете ему о себе, о своих увлечениях, жизненных ценностях, ожиданиях, отношениях с другими людьми и т. д.

Каким будет наше совместное путешествие? Запомнится ли оно нам? Поможет ли что-то открыть в каждом из нас? Все это будет зависеть от того пути, который мы вместе выберем, от того, что привнесет каждый из нас в наше необычное путешествие.

Что движет солнце и светила

Разговор на «огоньке» подготовлен предварительным прослушиванием детьми повести «Алые паруса». До «огонька» группам отряда предлагается подумать, как можно творчески изобразить:

- любовь идеальную, описанную в романах и стихах, о которой мечтается,
- любовь реальную (характерные моменты такой любви, которая наблюдается, например, в вашей компании, в вашем отряде, как она обычно выражается).

Возможные направления разговора:

- Любовь и влюбленность (увлечение). Чем отличаются эти чувства?
- Как вы понимаете слова Антуана де Сент-Экзюпери: «Любить – это значит смотреть не друг на друга, а смотреть вместе в одном направлении»?

Вожатые подводят ребят к мысли о том, что в основе любви лежит не только влечение мужчины и женщины друг к другу, но и взаимоуважение, а также определенное соответствие взглядов, отношение к миру: «Истинная любовь может быть основана только на взаимном уважении друг в друге человеческого достоинства, а не на одном капризе чувства и не на одной похоти сердца».

– Можно ли любить без обоюдного доверия? Скрывать что-то от любимого человека?

– Говорят: ревнует – значит, любит. Согласны ли вы с этим утверждением?



В раскрытии этого вопроса можно использовать *следующие высказывания:*

– Ревность – порок ограниченного ума, доверие – добродетель человека развитого (*И. Бенгам*).

– В истинно любящем сердце или ревность убивает любовь, или любовь убивает ревность (*Ф.М. Достоевский*).

– В ревности часто бывает больше самолюбия, нежели любви (*Ф. Ларошфуко*).

В одной из песен утверждается, что лучше «быть нелюбимым, но любить, чем любить, но не быть любимым». Какой точки зрения придерживаетесь вы? Почему? (Вожатому следует обратить внимание на бережное отношение к чувствам другого человека.)

Люблю, люблю, но реже говорю об этом.

Люблю нежней, но не для многих глаз.

Торгует чувством тот, кто перед светом

Все чувства выставляет напоказ. (*В. Шекспир*)

– Не устарела ли эта мысль сегодня («чувства напоказ» в поведении, на экранах телевизоров и т. д.)?

5. Как вы понимаете выражение «любовь слепа»? Модно использовать следующие высказывания:

– В любви теряют рассудок, в браке же замечают эту потерю (*М. Сафир*).

– Красивая женщина нравится глазам, а добрая – сердцу; одна бывает прекрасной вещью, а другая – сокровищем (*Наполеон*).

– Стоит ли верить в «Алые паруса»?

6. Вожатый делает выводы из состоявшегося разговора: «Мы вели с вами разговор о любви идеальной и любви реальной. Мы с вами пытались показать идеальную любовь в начале «огонька». Вы видели ее, она была. Раз мы сумели создать ее здесь, кто помешает нам создать ее в жизни?»

Если в «Мире» ты, мой друг,
Радость детская вокруг,
Значит, лагерное лето
Уж спешит к тебе с приветом.
Если в «Мире» ты сейчас,
Значит, каждый день и час
Будет очень интересно,
Здесь не скучно, всем известно.
Если в «Мир» приехал ты –
Отдохнешь от суеты,
Будут здесь друзья, победы,
Сонник, полдник и обеды,
Будут танцы, песни, розы,
Ну а, может, даже слезы,
Но вожатское веселье
Всем поднимет настроенье!
Зарядка, огонек, батут,

Смех мы слышим там и тут,
Бассейн, футбол, кружки, веревки,
Дискотечные тусовки,
А вечером мероприятие,
А также прочие занятия.
Так что если в «Мире» ты –
Значит, будет чудным лето,
Здесь сбываются мечты,
Ты долго будешь помнить это.
Лагерь этот ты полюбишь,
Он теперь в твоей судьбе!
Никогда ты не забудешь –
В Мире ты, а Мир в тебе!

*Никита Сысоев, 21-й отряд,
2-я смена, 2016 год, Республика Коми*



Идеи для «огоньков» заключительного периода

«Напиши письмо... себе»

Задачи: преодоление чувства неуверенности, внутреннего конфликта от нового окружения и новых условий жизни, анализ каждым ребенком достижения индивидуальной цели, поставленной на время пребывания в лагере.

Оборудование: свечи, коряги, модель кораблика с алыми парусами, магнитофон, фонограммы, листы бумаги, конверты (по количеству участников).

Ход дела:

Исполнение общей песни «Алые паруса»

Ведущий: Однажды в одном небольшом городе, где не пели песен, не рассказывали сказок, произошла удивительная история.

Маленькая девочка со странным музыкальным именем Ассоль встретила самого главного волшебника Эгля, собирателя песен, легенд, сказок.

– Не знаю, сколько пройдет лет, – сказал он ей, – только расцветет в твоём городе одна сказка. Ты станешь большой, Ассоль. И однажды на рассвете в морской дали сверкнет под солнцем алый парус. Тихо будет плыть, рассекая волны, без криков и выстрелов, белый величественный корабль. Много соберется народу на берегу, удивляясь и ахая. Бесшумно подплывет корабль к берегу, и ты увидишь храброго, красивого юношу, протягивающего к тебе руки. «Далеко-далеко отсюда я увидел тебя во сне, – скажет он, – и приехал, чтобы навсегда увезти в блистательную страну, где восходит солнце и где звезды спустятся с неба, чтобы поздравить тебя с приездом».

Шло время, но Ассоль не забывала о чудесном предсказании Эгля. Она верила вопреки всем и всему, что ее окружало. И однажды в морской дали на горизонте появились алые паруса.

– Но почему? – недоумевали жители города.

Большинство из них слушают голоса истин сквозь толстое стекло жизни. Голоса кричат, а люди их не слышат. А храбрый юноша благодаря Ассоль понял одну нехитрую истину. Она в том, чтобы делать так называемые чудеса своими руками.

Ведущий: У каждого из нас есть своя мечта. И она будет казаться несбыточной до тех пор, пока вы не поверите в себя. Каждый из нас может добиться успеха, нужно только четко определить, в чем для вас заключается успех.

В начале смены мы говорили о том, чего хотел бы добиться каждый за эту смену. Давайте попробуем сейчас честно ответить себе, что получилось, а что нет.

Если получилось, то благодаря чему это произошло, кто вам в этом помог. Если ничего не состоялось и не получилось, то почему и что вы предполагаете предпринять в ближайшем будущем.

А размышления об этом вы запишите на чистом листе бумаги. Это будет письмо самому себе. Запечатайте его в конверт, а спустя месяц я отправлю вам письма по почте – у вас появится возможность еще раз оценить и понять значение лагеря в вашей жизни, важность событий смены, нужность новых друзей.

Ведущий (инструкция): Сейчас у вас будет возможность написать письмо самому себе. Опишите самые важные события, которые произошли с вами за сме-



ну, расскажите о проблемах, с которыми вы столкнулись, вспомните о своих удачах и успехах, проанализируйте свои действия по достижению той цели, которую вы определили для себя на время пребывания в лагере. Опишите свои чувства и эмоции, самые сильные впечатления.

Вы можете посвятить полчаса тому, чтобы написать письмо самому себе.

Звучат фонограммы прощальных песен. Ребята пишут письма. Готовые послания вкладываются в конверты, надписываются адреса. Если в отряде достаточно дружеские, открытые отношения, то можно попросить ребят прочитать вслух небольшие цитаты из своих писем.

По предложению ведущего участники «огонька» могут пожелать друг другу (кому-то конкретно или всему отряду) исполнения загаданной мечты.

Возможен вариант пожеланий только от вожатых.

Машина времени

Игра – отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив, т. е. ребята рассказывают о предстоящей смене, как будто они ее уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепление навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей.

Отряд для меня

Финал смены. Каждый участник огонька отвечает на вопрос «Чем стал отряд для меня за эту смену?». Осмысление детьми прожитого за смену. Закрепление у детей умения отыскивать для себя наиболее удобные формы жизни.

Живой уголек

Самый последний разговор. В руках говорящего свеча, горящая ветка и т. д. Высказываются последние пожелания, и «Живой уголек» передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему из системы отряда.

Расскажи мне о себе

О каждом участнике высказывает свое мнение 1 человек, и 2–3 называет сам тот человек, о ком идет речь. Принцип свободного микрофона. Взгляд со стороны на систему деятельности и поведение ребенка дает ему возможность корректировать эту систему в дальнейшем.

«Я, как в зеркала, смотрюсь в людей...»

Перед «огоньком» проводится социометрия, анкетирование. В помещении создается эффект зеркала при помощи свечей оформления. Говорящий и слушающий находятся в креслах друг против друга. Достигается концентрация внимания на диалоге.



Легенды

Об орлятском круге

В былые времена, в старинные годы... жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришлось всем мужчинам идти сражаться.

А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери? Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем.

Но однажды ворвавшийся злой ветер старался погасить огонь. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Долго пришлось им стоять, но уберегли они огонь. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. С тех пор повелась у людей традиция – вставать в круг.

Круг, в который встают отряды «Орленка», называют орлятским. Встают в него, чтобы поговорить, сказать друг другу самое сокровенное, самое важное.

Орлятский круг образуют по следующим правилам. Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке.

Если хочешь выйти из круга или войти в него, дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить воображаемый огонь, находящийся в центре круга.

Закон поднятой руки

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего все началось. Но вражда не утихала, и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость. Никто не хотел, чтобы его считали трусом, ибо трусов и в том, и в другом племени наказывали одинаково: им простреливали ладонь правой руки... И продолжали гибнуть самые горячие и молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. Обоим племенам грозило вырождение.

Вот тогда один старый и мудрый человек сказал: «Люди, я хочу поведать вам что-то важное. Вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука, и, если вы посчитаете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте».

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, подняв правую руку с открытой ладонью. Смелость старика вызвала уважение у врагов, они решили его внимательно выслушать. И после долгих раздумий приняли предложение о мире. Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное».



Легенда о свече

...Зимний вечер притих за окном. Он хмур и холоден. А мы зажжем свечу и будем смотреть на огонь. Капли воска стекают медленно. Тонкий лепесток огня дрожит на сквозняке. Он живой – иначе зачем ему так трепетать? В нем таится могучая сила. Он помнит то, о чем уже забыли люди. И потому мы так любим смотреть на него. В трепете огня течет само Время.

Когда человек появился на Земле, ему многому пришлось учиться: добывать пищу, изготавливать одежду, обустраивать жилище. А самым главным и трудным было добыть Огонь, потому что только раз в году – в день летнего солнцестояния – могли получить его люди. Трепетно хранили и берегли Огонь на Земле. Только самые отважные и чистые душой удостоивались чести быть Хранителями Огня.

Каждое племя имело своего Хранителя. Постепенно племена разрастались и уходили жить на новые земли. Чтобы не потерять Огонь, Хранители объединились в Орден Огня и построили Башню. В самые трудные и опасные моменты жизни, когда человек оказывался на краю гибели, терял дорогу, не мог найти выхода, возникал силуэт Башни, свет которой служил ему спасательным маяком. Башня появлялась в самых разных местах, ее могли видеть несколько разных людей одновременно.

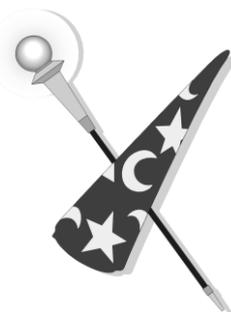
И день, и ночь поддерживали Хранители огонь огромной Свечи, горевшей в Башне. Когда Свеча догорала, самый достойный из Хранителей сам становился свечой и чистый огонь его души светил людям.

Проходили века. Человек достиг самых дальних пределов и решил, что все, о чем мечтал, у него уже есть. Он построил высокие дома с множеством отдельных квартир, придумал быстрые автомобили и даже искусственный свет. Люди перестали нуждаться в огне Башни. И когда последняя свеча догорела, Башня растаяла, а людей, поверивших в наступившее вечное благополучие, окутали довольство и спокойствие.

Человек продолжал жить. Но даже в эти обустроенные квартиры стали приходить Беды, Одиночество и Страх. Чтобы прогнать их, человек включал свет и громкую музыку. Но и это не помогало ему.

Однажды на старом заброшенном чердаке среди ненужных вещей человек нашел маленькую восковую свечу – символ далекой, утерянной во времени Башни. Он принес свечу в свой дом, где горел большой свет и играла музыка, и поставил свечу на стол. Ничего не изменилось в комнате. Маленький огонек свечи был едва различим среди ярких лучей искусственного света. Собираясь выйти из комнаты, человек выключил свет, но не потушил свечи. И тут произошло чудо: обычные вещи потеряли свои привычные очертания, комната стала теплой и уютной, а в сердце человека проник душевный покой.

О свершившемся чуде узнали другие люди. И с тех пор они стали собираться вокруг огонька свечи, который очень чутко реагировал на их настроение. Если вдруг в сердце к кому-либо закрадывалась тень недовольства и сомнения, пламя свечи начинало коптить. Если же чисты были дела и помыслы людей, то тогда в





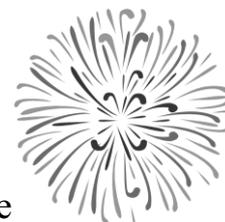
трепещущем огоньке виделись всем силуэт старинной Башни и тени ее верных Хранителей.

Кто знает, найдется ли Человек, достойный стать Свечой, освещающей сердца и души других людей? И может быть, когда-нибудь благодаря ему мы с вами сможем увидеть силуэт той Башни. А пока...

Зимний вечер притих за окном. Он хмур и холоден. Тонкий лепесток свечи дрожит на сквозняке. Он живой. В нем таится могучая сила. Потому мы так любим смотреть на него...

Про истину

По одной восточной легенде, однажды боги решили сотворить мир. Они создали звезды, солнце, луну, землю, моря, горы, цветы, облака. Они создали человека. И наконец, они создали ИСТИНУ.



Задумались боги: куда спрятать ИСТИНУ, чтобы человек ее не сразу нашел? Им хотелось, чтобы он искал ее подальше.

– Давайте спрячем ее на самой высокой горе! – сказал один.

– Давайте спрячем ее в самой глубокой яме! – предложил другой.

– Лучше спрячем ее во мраке морских глубин! – высказался третий.

– Нет! Давайте скроем ее на обратной стороне Луны!

Наконец, самый древний и мудрый бог сказал:

Нет, мы спрячем ее в сердце человека. И он будет искать Истину по всей Вселенной, не подозревая, что носит ее в себе.

Две капли

Некий купец отправил своего сына к самому главному мудрецу за секретом счастья. Сорок дней юноша шел по пустыне, пока не увидел на вершине горы великолепный замок. Там и жил Мудрец, которого он разыскивал.

Против ожиданий, замок вовсе не походил на уединенную обитель праведника, а был полон народа: сновали, предлагая свой товар, торговцы, по углам разговаривали люди, маленький оркестр выводил нежную мелодию, а посреди зала был накрыт стол, уставленный самыми роскошными и изысканными яствами, какие только можно было отыскать в этом краю.

Мудрец не спеша обходил гостей, и юноше пришлось два часа дожидаться своей очереди.

Наконец Мудрец выслушал, зачем тот пришел к нему, но сказал, что сейчас у него нет времени объяснять секрет счастья. Пусть-ка юноша побродит по замку и вернется в этот зал через два часа.

«И вот еще какая у меня просьба – сказал он, протягивая юноше чайную ложку с двумя каплями масла. – Возьми с собой эту ложечку и смотри не разлей масло».

Юноша, не сводя глаз с ложечки, стал подниматься и спускаться по дворцовым лестницам, а через два часа вновь предстал перед Мудрецом.

«Ну, – молвил тот, – понравились ли тебе персидские ковры в столовой зале? Деревья и цветы в саду, который искуснейшие мастера разбивали целых десять лет? Старинные фолианты и пергаменты в моей библиотеке?»



Пристыженный юноша признался, что ничего этого не видел, ибо все внимание его было приковано к тем каплям масла, что доверил ему хозяин.

«Ступай назад и осмотри все чудеса в моем доме, – сказал тогда Мудрец. – Нельзя доверять человеку, пока не узнаешь его, где и как он живет».

С ложечкой в руке юноша вновь двинулся по залам и коридорам. На этот раз он был не так скован и разглядывал редкости и диковины, все произведения искусства, украшавшие замок горы, оценил прелесть цветов и искусное расположение картин и статуй. Вернувшись к Мудрецу, он подробно перечислил все, что видел.

«А где те две капли масла, которые я просил донести и не пролить?» – спросил Мудрец.

И тут юноша увидел, что капли пролиты.

«Вот это и есть единственный совет, который я могу тебе дать, – сказал ему мудрейший из мудрых. – Секрет счастья в том, чтобы видеть все, чем чуден и славен мир, и никогда при этом не забывать о двух каплях масла в чайной ложке».

Свой жизненный путь

Высоко-высоко в горах, куда даже не всегда залетали птицы, жили ученики одного Великого Учителя. Каждый день они внимательно слушали все, что он говорил, запоминали все, что он делал.

Каждый утро Учитель вместе со своими учениками совершал прогулку. Дорога была не из легких. На их пути встречались крутые склоны и опасные преграды. А путь к самому красивому и любимому месту учителя и его учеников – Большому Водопаду – лежал по старому висячему мосту. Уже там, у водопада, Учитель завязывал непринужденную беседу с учениками и рассказывал им о Главном Пути Жизни.

Но однажды старый висячий мост не выдержал и со страшным грохотом рухнул в пропасть...

Ученики, идущие вслед за Учителем, испуганно остановились перед бездной, которой не было видно конца... А Учитель невозмутимо продолжал свой путь к Большому Водопаду.

– Учитель! Осторожнее! Моста больше нет! Вы идете по воздуху! – кричали ему ученики.

– Главный Путь Жизни не всегда будет ощутим и не всегда лежать прямо под ногами, друзья мои, – ответил им Учитель. – Вы должны сами создавать Его и быть уверены в Нем. Только тогда вы перестанете бояться жить и добьетесь больших успехов на **Своем Пути Жизни...**





Легенды лагеря «МИР»

«Мы – в Мире, Мир – в нас!»

Давным-давно на земле существовало два народа – маги и ученые. Из-за спора, которого никто не помнит, эти народы начали войну, которая унесла много жизней.

Очень странно, но мир этим народам подарили дети. Каждый из них был очень любопытен и интересовался даром противника. Ребята очень быстро сдружились. Они открывали друг другу тайны магии и науки. Так вместе они решили положить конец многовековой войне.

На том месте, где был подписан мир, основали лагерь. В нем дети и подростки познавали искусство магии и науки, а главное – дружбы.

Сейчас магия живет в каждом из нас, а науку дружбы и рукоделия девчонки и мальчишки с удовольствием постигают в кружках и на мероприятиях. А во всем лагере действует самое главное заклинание: «Мы – в Мире, Мир – в нас!»

О чудесной силе голубя Мира

Однажды в лагерь «Мир» приехал очень странный мальчик. Он ни с кем не общался. И как ребята ни пытались заговорить с ним, он их игнорировал.

Шли дни, и дети привыкли к необычному соседу. А некоторые мальчишки-хулиганы даже начали обижать мальчика. Только одной девочке этот мальчик казался загадочным и симпатичным. Она всегда его жалела, хотя не рассчитывала даже на благодарность.

И вот на последней дискотеке смены один из мальчишек-задир пригласил ту девочку на медленный танец. Она отказала ему, сказав, что любит только молчаливого мальчика.

«Так он же немой!» – возмутился хулиган.

«Зато у него красиво говорящая душа, а у тебя, наоборот, душа нема!» – ответила девочка, и сама пригласила на танец немого мальчика.

Вдруг все озарилось ярким светом, и к нашей доброй девочке с символа лагеря спустился белокрылый голубь.

Он спросил: «Действительно ли ты его любишь?»

«Конечно», – ответила девочка.

«И тебя не пугает то, что он не слышит тебя и никогда не сможет поговорить с тобой?» – изумилась птица.

«Ничуть! Он мне нравится таким, какой он есть», – кричала на всю площадку девочка.

Вновь вспыхнул яркий свет, а голубь улетел обратно на символ лагеря. Девочка ничего не поняла, но мальчик внезапно улыбнулся. Оказывается, этот мальчик болел с самого детства. Когда он приехал в лагерь, то попал в самый обычный отряд, в котором дети не знали языка жестов. А самой большой мечтой мальчишки было научиться слышать и говорить. Благодаря искренней и бескорыстной любви девочки он смог услышать все, что происходит вокруг, а потом научился разговаривать.



До сих пор существует легенда о том, что голубь Мира помогает исполнить самую заветную мечту тем, кто любит не только самого себя, но и других людей, несмотря ни на что.

Верьте в чудеса, «мировцы», и умейте ценить и любить людей, которые вас окружают, тогда все ваши мечты обязательно сбудутся!

Голубые киты

Давным-давно в Азовском море жили огромные голубые киты. Они следили за порядком, помогали людям, спасали их от несчастий. Но благополучие и покой не могли длиться вечно. Со временем люди стали наплеватьски относиться к морю и его обитателям, начали загрязнять воду, уничтожать рыбу, перестали следить за детьми у воды, полностью полагаясь на голубых китов.

Разгневался тогда бог Нептун, очень разгневался. Хотел он затопить землю, погубить человечество. Да только уговорили его киты дать людям еще один шанс. И люди одумались.

Они построили на берегу моря несколько прекрасных лагерей, один из которых лагерь «Мир», в котором дети всегда под присмотром, особенно возле воды. Люди стали очищать воду, строить специальные сооружения. А редких животных записывать в Красную книгу и охранять их. Постепенно на Земле наступил порядок. Будем надеяться, что скоро люди окончательно поймут свои ошибки и полностью их исправят.

Старенький фонарщик

В лагере «Мир» жил-был фонарщик – маленький добрый старичок. Никто никогда не видел, как он зажигал или тушил фонари, но неизменно каждый вечер весь лагерь озарялся светом.

Когда-то давно фонарщик договорился с начальником лагеря о том, что останется здесь только при одном условии. Каждый ребенок в лагере должен быть счастлив. Договор был заключен, и теперь каждому отряду на первом «огоньке» рассказывали легенду о фонарщике, который живет в «Мире» и желает всем детям веселой и радостной смены.

Все было хорошо до тех пор, пока один из мальчиков на «огоньке» не сказал о том, что их обманывают, а свет в фонарях появляется благодаря электричеству. В течение всей смены этот мальчик ходил хмурый и угрюмый, не участвовал в играх, злился на всех и каждый день говорил, что очень хочет домой.

Прошла неделя, и однажды вечером ни один фонарь в лагере не загорелся. Все погрузилось в кромешную тьму, которая не рассеялась даже с восходом солнца. Дети начали бояться и плакать. Они решили просить фонарщика о помощи, но никто не знал, где он. Наш недовольный мальчик был настолько напуган, что прямо посреди ночи выбежал на центральную аллею, поднял голову и громко закричал, что верит в фонарщика, попросил его вернуться.

В эту же минуту на небе разошлись тучи, и все фонари разом вспыхнули ярким светом. Мальчик обрадовался и побежал рассказывать об этом другим детям. Весь лагерь был счастлив в эту ночь и все последующие дни смены. А маленький старенький фонарщик продолжал зажигать и тушить фонари в лагере «Мир», в котором живут самые счастливые дети, верящие в чудеса!



Королевство «Мира»

Много лет назад в одном безымянном королевстве жила девушка. Звали эту девушку Татьяна, она была королевой. Однажды, когда Татьяна решила выйти на прогулку, она увидела небольшой сверток у ворот замка. В малюсеньком свертке оказался ребенок. Татьяна осмотрелась, но никого не заметила, взяла на руки ребенка. К рубашке была приколота записка, в которой было написано – девочку звать Мирой. Больше ничего не было сказано. Она взяла девочку себе и приняла, как родную дочь.

Мира выросла и превратилась в настоящую красавицу. В день рождения девушки в королевстве был организован большой праздник, были приглашены гости из соседних королевств. Для развлечения гостей Татьяна пригласила жонглеров, акробатов и певцов. На праздник прилетели две маленькие крестные феи. Увидев Миру, они не могли наглядеться, ведь видели ее совсем маленькой. Когда подошла их очередь вручать имениннице подарки, крестные решили отдать Мире часть своего дара. Одна подарила возможность исполнения всех желаний, а вторая превращение.

С этих пор девушка могла превращаться в белоснежного голубя и подниматься в небо.

Решив опробовать способности, Мира поднялась в небо, став голубем. Долго летала и очень высоко поднялась, ей было очень весело и интересно. Она так увлеклась, что не заметила надвигающуюся грозу. Поднялся сильный ветер и закружил ее, девушка начала падать. Очнулась она уже в своей постели, но в обличи голубя. Прилетели феи, но они не смогли вернуть Мире ее человеческий облик. Татьяна очень расстроилась, но для того, чтобы подбодрить дочь, она предложила назвать их королевство «Мир». С тех самых пор безымянное королевство стало называться «Мир», а символом его стал белокрылый голубь.





Вопросы и задания для «Пятого шага» «Огонек» зажигает или воспитывает?

1. Составь сценарный план проведения «огонька» знакомств.

1. Настрой

.....

2. Небольшое вступительное слово педагога

.....

3. Разговор в кругу

.....

4.

.....

5.

.....

2. Запиши ход проведения прощального «огонька»

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

3. Придумай свою легенду.



Шестой шаг.

Чем заниматься в последние дни смены?

Заключительный период смены

*«А все кончается, кончается, кончается,
едва качаются перрон и фонари...»*

Вот и подошла к концу смена. До ее закрытия остается всего несколько дней. Еще чуть меньше месяца тому назад незнакомые и чужие ребята стали для вас близкими и родными. Вы ощущаете почти непреодолимую усталость, но одновременно с этим удовлетворение от множества реализованных творческих дел и личных достижений на педагогическом «фронте».

Сейчас, когда так хочется отдохнуть, начинается самое главное. Ведь вы должны не только сохранить у ребят ощущение радости от пребывания в лагере, но и параллельно начать готовиться к заезду новой смены.

Дети чувствуют отъезд задолго до закрытия смены, обычно за 4–5 дней. Вожатому в эти дни нужно не потерять бдительности, нельзя расслабляться, нужно быть предельно внимательным. Чувствуя приближение отъезда, дети начинают нарушать правила внутреннего распорядка, если вожатые ослабляют требовательность, пытаются завершить все, что не успели во время лагерной смены. Поэтому вожатому необходимо помнить следующее:

- работать по намеченному ранее плану,
- стремиться не нарушать режим дня,
- ограничить свободное время детей и подростков,
- не давать возможность скучать,
- не выпускать из поля зрения ни одного ребенка.

Организационные моменты в день отъезда

- спокойно соберите белье (по каждой палате отдельно), просчитайте, сдайте;
- уберите палаты, оставьте их в чистоте и порядке;
- проверьте, все ли свои вещи собрали дети;
- напомните ребятам о том, что каждый ребенок едет со своим отрядом;
- еще раз напомните, как выходить из автобуса;
- скажите сразу, что перед уходом с родителями необходимо обязательно предупредить об этом вожатого.

За день до отъезда сориентируйте детей на то, чтобы они сложили все свои вещи, нашли потерянное, отдали чужое. (Операция «Розыск потерянных вещей», «Чемодан»).

Наиболее трудоемкой и хлопотной будет процедура сдачи постельного белья. Она проводится в самое последнее утро, а потому в очень сжатые сроки – за 10–20 минут. Соберите и пересчитайте все простыни и пододеяльники еще в корпусе, и, если обнаружите недостачу, «наймите частных сыщиков» – группу из 3–4 ребят, которые обследуют все шкафы, тумбочки, кровати.





Рассадив детей в автобусе, вожатый считает детей, проверяет по списку, убеждается в разумной посадке детей, не забыв о том, кто плохо переносит поездку в транспорте.

Но не превращайте последние дни только в организационную процедуру. В эти дни должно найтись время и для **отрядных дел**.

Творческие моменты

В этот период вожатому следует сосредоточиться на следующих **задачах**:

1. Довести смену до логического завершения;
2. Осуществить подведение итогов жизни отряда и оценку личностного роста его членов;
3. Проанализировать результаты деятельности отрядных органов самоуправления;
4. Оформить совместно с ребятами отрядные ритуалы («Стену гласности», сюрпризки со словами благодарности; место для проведения костра, огонька, прощального концерта);
5. Проанализировать с различных позиций свою работу: отметить лучшее; выявить сложности; определить пути их устранения в будущем; зафиксировать и подумать, как использовать в дальнейшем творческие находки смены, приобретенные профессиональные умения.

За несколько дней до закрытия смены отряд подводит итоги сделанного, вожатый вносит изменения в педагогическую карту отряда. У хорошего вожатого всегда найдется время написать несколько благодарных слов в адрес работников смены. Ребята могут изготовить сувениры, именные дипломчики, грамоты с вожатыми во время дождя.

Кроме того, нужны дела-прощания. Прощание с лесом – последняя прогулка. Прощание со спортплощадкой – последний матч-реванш. Прощание с морем – последнее купание и т. д.

И было бы прекрасно отметить личностный рост у всех ваших воспитанников. Это можно достаточно просто выяснить, так как вы в течение смены фиксировали, что хорошо сделал каждый, какие у него достижения и успехи. Об этом стоит поговорить на прощальном «огоньке».

Не забудьте разучить прощальные песни («Ленинградская», «А все кончается» и др.), чтобы исполнить их на прощальном «огоньке». Форма проведения «огонька» может быть различна. Например, «Расскажи мне обо мне», «Роза и Чертополох», «Зеркало» (см. «Пятый шаг» нашего сборника).

Традиционно в лагере проходят заключительные гала-концерты, в которых участвуют дети всех отрядов. Значит, и вам предстоит подготовить к этому мероприятию свой номер художественной самодеятельности. Но подготовку следует начать заранее, за 2–3 дня до концерта.

И последний совет: сделайте «Книгу пожеланий», запишите интересные мысли, советы ребятам, которые приедут на следующую смену.





Анкета итогового периода

В конце смены можно провести последнюю итоговую анкету, которая поможет отметить все выполненные вами дела, проанализировать пройденную смену.

1. Какое самое яркое событие произошло за смену?
2. Какое самое неприятное событие произошло за смену?
3. Что больше всего понравилось из общелагерных мероприятий?
4. Что больше всего понравилось из отрядных мероприятий?
5. С каким настроением уезжаешь из лагеря?
6. С каким вожатым вы стали настоящими друзьями?
7. Что хотелось бы изменить в лагере?
8. Пожелания вожатым
9. Хотел бы приехать в лагерь.....в будущем?



Игры в заключительный период в лагере

Помните, какие есть замечательные слова в различных бардовских песнях: «А все кончается, кончается, кончается, едва качаются перрон и фонари. Глаза прощаются, надолго изучаются...» А умеем ли мы прощаться? Как уберечь детей и вожатых от того моря слез, которое проливается при прощании в конце лагерной смены? Как смягчить ту горечь и стрессы, которые переживают дети?

А может быть, просто поиграть в прощальные, заключительные игры?

Прощальный ритуал

Все становятся в круг, и каждый по очереди прощается каким-нибудь жестом с остальными. Все повторяют, стараясь полностью передать настроение жеста.

Дерево дружбы

Все берутся за руки. Один человек – «дерево». Возможно, это тот человек, который уезжает раньше всех. Он стоит на месте, а игрок с другого края ведет всех по кругу, постепенно закручивая вокруг него.

Погода

Участники становятся в два круга – внешний и внутренний. Те, кто стоит во внешнем круге, при помощи прикосновений создают у своих партнеров из внутреннего круга ощущение той или иной погоды: теплая, легкий дождик, сильные порывы ветра, гроза, буря, и затем снова постепенный переход к спокойной теплой погоде. Последовательность действий задает тренер.

Невидимые глиняные скульптуры

Члены группы сидят в кругу. Ведущий сообщает, что это упражнение должно проводиться в полной тишине. Он показывает жестами, что нагибается и берет глиняную массу, и говорит: «Представьте, что это глина. Я сделаю из нее скульптуру, а потом передам ее своему соседу». Он изображает, что лепит свое творение. Закончив «лепить», он изображает, что сминает в массу свою глиняную скульптуру, и передает кусок глины своему соседу. Тот лепит свою скульптуру. Затем этот участник также превращает свое творение в кусок глины и передает его своему соседу дальше и так далее по кругу.



Руководитель следит за тишиной. В конце игры он подчеркивает важность внимательного отношения к другому человеку в момент его творчества.

Большинству участников на процесс творения необходимо от 0,5 до 1 минуты.

Взрослые и старшие дети могут делать это упражнение, сохраняя тишину. Маленькие дети любят вслух догадываться о фигуре, которую лепит их товарищ из глины.

Заключительный круг

Все сидят в кругу. Говорить разрешается тому, у кого в руках находится мяч. Ведущий бросает мяч кому-нибудь из сидящих в кругу. Тот должен ответить на два вопроса: «Что мне понравилось в лагерной смене?» и «Что я узнал нового за смену?». Время высказывания ограничено 1 минутой. Руководитель говорит последним.

Коллективный вскрик

Все становятся в круг. Руководитель просит всех присесть на корточки. По сигналу руководителя все начинают тянуть звук, одновременно вставая с корточек. В процессе вставания шум должен возрастать. Пиком является подпрыгивание с подниманием рук вверх. Затем шум постепенно утихает с момента приобретения первоначального положения стоя.

Это упражнение всегда имеет успех. Оно занимает больше времени на его описание, чем осуществление.

Ладонка

Все сидят в кругу. Каждый участник кладет ладонь на лист бумаги и обрисовывает ее, а затем подписывает в уголке свой лист. Когда все готовы, каждый передает свой лист соседу слева. Сосед пишет на нарисованной ладошке что-то положительное, ободряющее о человеке, чья рука нарисована на листе. Затем лист передается следующему соседу слева до того момента, пока его не получит хозяин. Все забирают эти листы с ободряющей информацией с собой.

Продолжительность игры зависит от количества участников.

Вариант: Каждый обрисовывает свою ладошку, снизу на листочке пишет свое имя. Листочки кладутся на свои стулья. Все встают, подходят к стульям, и каждый пишет что-нибудь хорошее друг другу: «Что бы вы хотели пожелать этому человеку, что бы вы хотели ему сказать хорошее».

Акцентируйте внимание на том, что писать надо только хорошее.

Я приехала к вам в первый раз.
Не хотела, боялась, рыдала...
Ну, а что происходит сейчас?
Я действительно «дико попала»:
Я встретила новых друзей
И стала открытой для каждого,
Полюбила своих детей –
Ничего нет более важного!
«Мир» для всех, кто желает меняться!

Он реально может помочь!
Я хочу здесь всегда оставаться,
Все невзгоды свои превозмочь.
Нет лагеря в мире сильнее,
Коллектива столь дружного – нет!
Мы все вместе, мы все едины!
Это вам наш огромный привет!!!
*Анна Свиридова, вожатая 5-го отряда
4-я летняя смена, 2017г.*



Вопросы и задания для «Шестого шага» Чем заниматься в последние дни смены?

1. Составь план работы для заключительного периода, не забывая, что в этот период в лагере происходит закрытие смены.

	<i>За 2 дня до отъезда детей</i>	<i>За 1 день до отъезда детей</i>	<i>День отъезда детей</i>
УТРО			
ДЕНЬ		Закрытие смены (общелагерное мероприятие)	
ВЕЧЕР			Отъезд детей из лагеря

2. Придумай, какие прощальные сюрпризы ты приготовишь для детей..



Седьмой шаг. Очень важные советы

Медицинские советы

Первая помощь, которую обязан уметь оказать воспитатель-вожатый.

При кровотечении

1. При сильном артериальном кровотечении (кровь имеет ярко-красный цвет) наложите выше раны жгут, ближе к месту ранения, подложив под него чистую ткань, и затяните его до полной остановки кровотечения.
2. Подложите под жгут записку с указанием времени его наложения (не более чем на 1–1,5 ч).
3. Жгут нельзя закрывать повязками, одеждой.
4. При венозном кровотечении (кровь имеет темный цвет) для временной остановки кровотечения конечность поднимают вверх и на рану накладывают давящую повязку.

При носовом кровотечении

1. Не запрокидывать голову назад, а наклонить ее вперед, удерживая при этом корпус в прямом положении, расстегнуть воротник и пояс.
2. Высморгаться. Прочистить носовую полость от слизи и сгустков свернувшейся крови, лучше проделать это под струей воды.
3. Зажать ноздри большим и указательным пальцами минут на десять.
4. Положить холодный компресс на нос и затылок.
5. Можно вложить в нос ватный или марлевый тампон.
6. Если спустя 5–7 минут кровотечение продолжается, зажмите ноздри опять и вызовите врача.

При солнечном ударе

1. При легком перегревании выведите больного в прохладное проветриваемое место, расстегните воротник, ремень, снимите обувь.
2. Смочите ему лицо и голову холодной водой.
3. Дайте выпить немного минеральной или слегка подсоленной воды.
4. Уложите больного, приподняв ему голову, дайте холодное питье и разденьте.
5. Положите на голову смоченное холодной водой полотенце и наложите холодные примочки на область шеи.
6. До прибытия врача охлаждайте тело холодными примочками, пить давайте только после того, как больной придет в себя.

При укусе змеи

1. Не давайте пострадавшему двигаться.
2. Успокойте укушенного: паника и возбуждение ускоряют кровоток.
3. Зафиксируйте при помощи шины укушенную конечность.
4. Приложите к месту укуса растертые или разжеванные листья подорожника.
5. Давайте обильное питье.
6. Не прижигайте место укуса марганцовкой, не накладывайте жгут, не давайте алкоголь.

**При ужалении насекомыми (осами, пчелами и др.)**

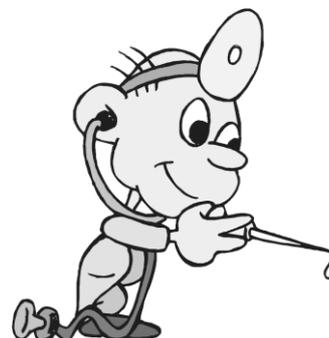
1. При ужалении 1-2 насекомыми удалите пинцетом или ногтями жало вместе с ядовитым мешочком (осторожно, чтобы не раздавить мешочек до извлечения жала).
2. На место отека положите пузырь со льдом.
3. Боль и воспаление облегчают: спиртовой компресс, примочки из тертого сырого картофеля, растирание ужаленного места свежим ломтиком чеснока.
4. Если оса случайно попала в рот, нужно сосать кусочки льда, пить сильно охлажденную воду.
5. Зуд от укуса комаров, пчелы (после вытаскивания жала) можно устранить, натерев кожу нашатырным спиртом, раствором питьевой соды (0,5 чайной ложки на стакан воды) или разрезанной луковицей, долькой чеснока, кашицей из поваренной соли или млечным соком одуванчика.

При ушибе

1. Обеспечить пострадавшему полный покой.
2. Наложите на место ушиба холодный компресс (смоченный холодный платок, полотенце) или пузырь со льдом.

После термического или электрического ожога

1. Ликвидируйте воздействие на тело человека опасного фактора.
2. Нецелесообразно поливать обожженные поверхности кожи водой.
3. Наложите на обожженный участок кожи сухую стерильную повязку.
4. При ожоге глаза сделайте холодные примочки из чая, немедленно вызывайте врача.
5. Что никогда не нужно делать при сильных ожогах:
 - обрабатывать кожу спиртом, одеколоном;
 - прокалывать образовавшиеся пузыри;
 - смазывать кожу жиром, зеленкой, крепким раствором марганцовки;
 - срывать прилипшие к месту ожога части одежды, прикасаться к нему рукой;
 - разрешать пострадавшему самостоятельно двигаться;
 - поливать пузыри и обугленную кожу водой.

**При утоплении**

1. Быстро извлеките пострадавшего из воды.
2. Удалите изо рта ил, грязь.
3. Поверните пострадавшего на живот, затем обеими руками трясите так, чтобы из дыхательных путей и желудка вытекла вода. Приподнимите за ноги.
4. Начинайте делать искусственное дыхание. После появления самостоятельного дыхания напоите пострадавшего горячим чаем, укутайте в одеяло.

При попадании инородного тела в дыхательные пути

1. Прежде всего, освободите рот от остатков пищи пальцем, обернутым марлей или платком, повернув голову набок.
2. Ударьте пострадавшего в межлопаточную область ладонью (не кулаком!) для освобождения проходимости дыхательных путей.



Во время эпилептического припадка

1. Немедленно вызывайте врача.
2. Не пытайтесь удержать больного в момент судорог, приводить в чувство или переносить на другое место.
3. Постарайтесь только придержать при падении во избежание травм.
4. Уберите все острые и твердые предметы, способные травмировать больного или случайно нанести травму вам.

ПОМНИТЕ: после прекращения судорог больной засыпает и происходящее с ним не помнит, будить его нельзя!

При укусе собаки

1. Не пытайтесь немедленно остановить кровь (кровотечение способствует удалению слюны собаки из раны).
2. Промойте раны чистой водой.
3. Несколько раз продезинфицируйте кожу вокруг укуса йодом, раствором марганцовки, одеколоном, наложите повязку.

При переломе конечностей

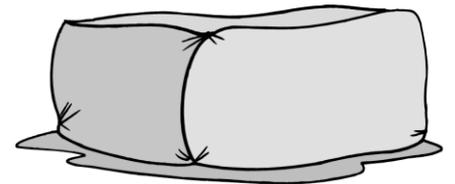
1. Обеспечьте покой места перелома.
2. При открытом переломе и наличии кровотечения остановите его при помощи давящей повязки или наложением жгута.

При обмороке

1. Уложить на спину с опущенной головой и приподнятыми ногами. Расстегнуть воротник и пояс, обрызгать лицо водой.
2. Дайте вдохнуть пары нашатырного спирта, одеколона, уксуса.
3. В душном помещении откройте окно, обеспечьте доступ свежего воздуха.

При поражении электрическим током (молнией)

1. Освободите пострадавшего от действия электрического тока, используя подручные средства (доска, палка, сухая одежда, предметы, не проводящие ток), выключите напряжение рубильником.
2. Если пострадавший в сознании, без видимых тяжелых ожогов и травм, положите его на спину, расстегните стесняющую дыхание одежду.
3. Не позволяйте двигаться. Не давайте пить – это вызовет рвоту и нарушение дыхания.
4. При отсутствии сознания, но сохранившемся дыхании уложите пострадавшего на бок на твердую горизонтальную поверхность, обеспечьте приток свежего воздуха. Обрызгайте водой, разотрите и согрейте тело.
5. Если нарушено дыхание и сердцебиение, немедленно приступайте к проведению искусственного дыхания и непрямому массажу сердца, не прекращайте их до полного появления самостоятельного дыхания и сужения зрачков или до прибытия врача.



**При болях в области сердца**

Больного необходимо уложить в постель и пригласить доктора.

При болях в области живота

Уложив больного в постель, вызывайте врача. Самостоятельно не принимайте других мер.

Примечание. Оказав первую медицинскую помощь пострадавшему, вожатый должен обязательно обратиться к врачу.

Действия вожатого в экстремальных ситуациях**Купание.**

Следующие рекомендации основаны на многолетнем опыте работы в детских лагерях и составлены согласно всем требованиям безопасности, которые выдвигает государство по отношению к организациям отдыха и оздоровления детей.

1. Купание детей в реке, водоеме, бассейне проводится в присутствии представителя администрации лагеря, вожатых отрядов, медицинского работника, инструкторов по физкультуре и плаванию.
2. Не разрешайте купаться натошак, вскоре после еды и физических упражнений с большой нагрузкой.
3. Заранее определите детей, которые не умеют плавать.
4. Детей, которые не умеют плавать, обучает инструктор по плаванию.
5. Перед входом в воду и при выходе из воды проверьте количество детей.
6. Одновременно купайте не более 10 детей. Больше количество невозможно удержать в поле зрения.
7. Во время купания один вожатый находится у знаков ограждения в водоеме, другой наблюдает с берега за купающимися детьми.
8. Относитесь к купанию как можно более серьезно. Помните, в нашей работе мелочей не бывает.

**Правила поведения при угрозе террористического акта**

Признаком угрозы взрыва являются обнаружение подозрительного предмета.

1. Если вы обнаружили подозрительный предмет, не приближайтесь к нему!
2. Срочно сообщите взрослым (воспитателям, вожатым), не оставляйте этот факт без внимания.
3. Ни в коем случае не берите незнакомый предмет в руки!
4. Не позволяйте случайным людям прикасаться к опасному предмету и обезвреживать его.



5. Совершая поездки в транспорте (поезде, автобусе), обращайтесь внимание на оставленные сумки, портфели, свертки и другие бесхозные предметы, в которых могут находиться самодельные взрывные устройства. Немедленно сообщите об этом взрослым (воспитателям, вожатым, сопровождающим). Не открывайте их, не трогайте руками, предупредите стоящих рядом людей о возможной опасности.

Если произошел взрыв:

1. Не поддавайтесь панике!
2. Выходите с чрезвычайной осторожностью.
3. Не трогайте поврежденные конструкции и провода.
4. Для освещения не пользуйтесь открытым огнем.
5. При задымлении защитите органы дыхания влажной тканью.
6. При возможности помогите пострадавшим.
7. Сообщите взрослым о своем состоянии здоровья.

В каждом лагере разработаны и утверждены инструкции по технике безопасности. Так, в лагере «Мир» каждый вожатый знакомит ребят с правилами поведения и проводит **инструктажи по технике безопасности** под роспись:

- Вводный инструктаж с детьми ДСОЛ «Мир»
- Инструктаж № 1. «По правилам пожарной безопасности»
- Инструктаж № 2. «По правилам электробезопасности»
- Инструктаж № 3. «По правилам дорожно-транспортной безопасности»
- Инструктаж № 4. «По правилам безопасности при проведении спортивных мероприятий»
- Инструктаж № 5. «Правила поведения при угрозе террористического акта»
- Инструктаж № 6. «По безопасному поведению детей на объектах железнодорожного транспорта»
- Инструктаж № 7 «По правилам безопасности посещения моря и бассейна»
- Инструктаж № 8 «По профилактике негативных ситуаций на территории лагеря»
- Инструктаж № 9 «По правилам безопасности на игровой площадке»
- Инструктаж № 10 «По правилам безопасности в тренажерном зале»
- Инструктаж № 11 «По правилам поведения во время проведения массовых мероприятий (игровых, конкурсных, концертных, праздничных программ, дискотек, просмотра кинофильмов)»
- Инструктаж № 12 «По правилам поведения во время экскурсии»
- Инструктаж № 13 «По правилам безопасности при посещении конюшни»
- Инструктаж № 14 «Правила посещения Веревочного парка»
- Инструктаж № 15 «Правила поведения во время игры "Лазертаг"».



Популярные вопросы вожатых-новичков и ответы на них

<i>Вопрос</i>	<i>Ответ</i>
Как не растерять малышей во время приема детей?	Каждому прикрепите визитку с его именем и номером отряда.
Каковы запрещенные темы для разговора с детьми?	– Выяснение отношений между педагогами. – Обсуждение детей. – Обсуждение решений администрации лагеря. – Решение вопросов личного характера.
Как помирить детей-драчунов?	Дать объединяющее задание.
Если меня направят в один отряд с юношей (девушкой), с которым (которой) я не могу найти общий язык, можно ли поменять себе напарника?	Да, но желательно это сделать до начала смены.
Можно ли разрешать переселение детей из комнаты в комнату во время смены?	Нет, нельзя. В противном случае вся смена будет состоять из одних новоселий.
Как разрешить конфликтную ситуацию?	Методом сглаживания разногласий (убеждением, что все не так уж страшно и особых причин для конфликта нет). Методом совместного обсуждения разногласий.
Как следует поступить, если дети не хотят ничего делать?	Вовлекать детей в решения ближайших сиюминутных проблем.
Как поступить, если к одному из детей в родительский день не приехали родные?	«Заменить» родителей, уделить ему больше внимания, отвлечь от грустных дум, пригласить к этому ребенку ребят из отряда.
Как часто нужно пересчитывать детей в отряде?	Перед отбоем, после отбоя, ночью, во время обхода, при построении на зарядку, до и после завтрака, перед выходом за территорию лагеря, во время прогулки, после возвращения в лагерь, перед, во время и после купания – при каждом удобном случае.
Ребенок плачет. Вожатый пытается успокоить его и выяснить причину слез. Ответа нет. Как поступить?	Стоит на некоторое время оставить ребенка одного, не приставать к нему с расспросами, дать возможность успокоиться, занять интересным делом. Подросток сам расскажет о причине слез, если сочтет нужным.



<i>Вопрос</i>	<i>Ответ</i>
Какова «техника безопасности» при конфликте?	– Остановитесь в своем гневе. – Ограничивайте территорию конфликта. – Не обнажайте конфликт перед посторонними. – Не ищите в конфликте виновных, а ищите выход. – Говорите неприятные вещи приятными словами. – Не унижайте личность другого человека. – Не затягивайте конфликт, учитесь быстро забывать о нем.

Много традиций в нашем лагере,
Даже их трудно все сосчитать.
И, как написали бы в лучшем шлягере
О том, как важно их соблюдать.
Мероприятия всякие разные,
По вечерам слышен шум и гам.
Игры и песни, танцы прекрасные –
Это все интересно и детям, и нам.
Детство не кончается, точно я знаю,
Пока продолжаются смены деньки.
Работу вожатого я не променяю,
И со мной соглашаются все знатоки!

*Вероника Воронина,
вожатая ДСОЛ «Мир»,
3-я летняя смена 2016 г.*





Вопросы и задания для «Седьмого шага» Очень важные советы

Проанализируй предлагаемые ситуации. Найди оптимальное решение представленной проблемы:

1) Случайно вожатый услышал, как дети обсуждают другого вожатого: «Он вообще выжил из ума, его давно пора уволить...» Как реагировать на подобные реплики? _____

2) В отряде – ребенок с редким именем (Магомед, Муза и пр.). Ребята посмеиваются, когда звучит его имя (или фамилия). Действия вожатого? _____

3) Проходя мимо группы детей, вожатый слышит нецензурную речь. Что делать? _____

4) Зайдя в комнату, вожатый видит, как дети гоняют по полу булочку. Как на это реагировать? _____

5) У ребенка в отряде день рождения. Он доволен, но ведет себя вызывающе, считает, что сегодня ему все дозволено. Как быть? _____

ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО

1. *Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).*
2. *Ищи истину вместе с ребенком.*
3. *Старайся ничему не учить ребенка напрямую – учись сам.*
4. *Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.*
5. *Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.*
6. *Помни, серьезное разрушается смехом, смех – серьезным.*
7. *Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.*



Восьмой шаг. Поиграем?!

Игры на знакомство

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, веселым, немного «бесшабашным», попробуй «раскрутиться» в полную силу своих возможностей, тогда дети во всем начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего участия в программе?

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков, и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место – не занято никем. В центре – водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок – со словами «а я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего – успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Мы идем в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один – свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободивше-



гося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего – занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд

Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щечкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имен

Участники стоят в кругу – мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имен мальчиков и 5 имен девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю 5 имен...»

Молекула – хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Здравствуйте

Ведущий задает вопрос или утверждение, а дети отвечают «здравствуйте», если они с ним согласны. Например:

- Здравствуйте те, кто сегодня проснулся бодрым.
- Здравствуйте.

Поменяйся местами

Все в кругу на стульях, ведущий в центре. Ведущий говорит: «Поменяйтесь местами те, кто сегодня в джинсах» (это должно быть и у ведущего). Только те ребята, кто в джинсах, быстро меняются местами, а ведущий должен занять свободное место. Кому места не досталось, тот водит.

Математика

Дети сидят в кругу. Воспитатель дает задание: «Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя».



Свеча

Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Вожатый берет в руки талисман и начинает знакомство. «Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... Объемы... Размер ноги... Образование...» Представление зависит от содержания того, что хочет услышать вожатый. Если цель – узнать что-либо интересное из увлечений детей, то вожатый рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель – содержание будущей деятельности, вожатый рассказывает о том, чем он занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель – понять внутреннее состояние ребенка, то вожатый рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

Кого нет

После представления каждого гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

Дополни...



Lined writing area for the 'Кого нет' activity.



Игры на выявление лидера

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые ее участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путем происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т. е. на лидеров и последователей.

Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатого с группой.

Карабас

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев». Эта игра развивает внимание и быстроту реакции.

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Большая семейная фотография

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка», он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоитте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.



Ехали цыгане

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3–5 минут. Интерпретация:

Кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде.

Стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители.

Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.

Жеребенок – «выпавший», но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

Скульптура

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд в лагере» в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

Числа и буквы

Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить, взявшись за руки в круг, различные буквы и цифры.

Фигуры с углами

Задание усложняется тем, что необходимо построить фигуры с углами (звезду, квадрат, треугольник) с запретом на разговоры.

Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и прыгивать на пол запрещается. Если кто-то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят-лидеров.

Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

Положи руку

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.



Начали!

Вот еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, **первое задание.** Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договаривались, быстро встала половина команды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карabas»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвертое. Мы прилетели на Марс, и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива.





Игры на доверие

Вождение

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – «ведомые». Вторые номера – «ведущие». «Ведущие» ведут «ведомых» через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 15–20 минут).

Контакт-слово

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3–4 словами. Задача напарников почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

Инопланетянин

Ребята разбиваются на пары. Задача первых доказать вторым что-либо, пример: инопланетяне действительно существуют. Задача вторых не согласиться. Потом роли меняются. Почитайте что-нибудь о «языке телодвижений» и объясните детям, почему одни справились с задачей, а другие нет.

Зеркало

Группа разбивается на пары. Первые номера – «зеркала», вторые – люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.

Карусель

Разбившись на пары, ребята образуют два круга (внешний и внутренний). «Внутренние» встают спиной к «внешним» и падают, уверенные, что их поддержат. После этого внутренний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары (расстояние между кругами можно варьировать).

Игры на сплочение

Эта группа игр помогает преодолевать межличностные барьеры в общении и деятельности детей в отряде.

Титаник

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: «Вы оказались на тонущем «Титанике». Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей». После этого ведущий через каждые 15–20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

Капитан

Как и в предыдущей игре, все выстраиваются на стульях. Выбирается «капитан». Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т. д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только «капитан». Для старших можно усложнить: «капитан» тоже не говорит.



Слон

Весь отряд должен за ограниченное время (1–2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

Скалолаз

Группа играющих встает на невысокую скамеечку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок должен будет пройти по краю скамеечки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкивая со скамьи игроков.

Орляцкий круг

Весь отряд встает в один большой «орляцкий» круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше... ваша фантазия.

Треугольник, квадрат...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: «Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т. д.».

Дотронуться до одежды... цвета

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, который скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

Лавата

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: «Дружно танцуем, тра-та-та, тра-та-та, танец веселый наш – это Лавата». Потом все останавливаются и ведущий говорит: «Мои локти хороши, а у соседа – лучше». – Все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться, как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т. п.), главное – снять у детей тактильное напряжение.

Носок-пятка

(мини-тренинг на сближение и снятие тактильного напряжения)

Все становятся в круг очень плотно так, чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать – получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели – нужно попробовать так немного продержаться.

Горит вожатская свеча,
И вместе с воском тихо тает
Любовь, надежда и мечта.
Огонь мне пальцы обжигает.

Давайте вместе унесем
С собою то, что было с нами,
И свечи дружбы мы возьмем
Своими теплыми руками.





Кричалки

Под кричалками подразумевают веселые выражения, которые отряд громко и хором повторяет за вожатым или запевалой, с каждым разом увеличивая скорость проговаривания.

В чем польза кричалок? В оздоровлении: происходит супервентиляция легких, повышается эмоциональный настрой.

Чикабум – крутая песня

(далее отряд повторяет каждую строчку)

Будем петь ее все вместе.
Если нужен классный шум,
Пойте с нами чикабум.
Пою я бум чикабум,
Пою я бум чикабум,
О – е, О – а, О – у
Еще раз
Побыстрей!

Идет бычок качается,

Вздыхает на ходу.
Ох, досточка кончается,
Сейчас я упаду.

Ехал Грека через реку,

Видит Грека – в реке рак.
Сунул Грека руку в реку,
Рак за руку Грека цап!

Еду на танке.

Вижу корову
В шапке-ушанке
С рогом здоровым.
Здравствуй, корова!
Как поживаешь?
Do you speak English?
Ты что обзываешь!

Плыву в подводной лодке.

Снова корова
В маске и ластах
С рогом здоровым.
Здравствуй, корова!
Куда проплываешь?
Sprechen sie Deutsch?
Ты что обзываешь!



Лечу на вертолете.

Снова корова
На парашюте
С видом суровым.
Здравствуй, корова!
Куда пролетаешь?
Ассалам алейкум?
Ты что обзываешь!

Наша Таня громко плачет,

Уронила в речку мячик.
Тише, Танечка, не плачь,
Не утонет в речке мяч!

Уронили Мишку на пол,

Оторвали Мишке лапу.
Все равно его не брошу,
Потому что он хороший.

Раз – два! Мы не ели!

Три – четыре! Есть хотим!
Открывайте шире двери,
А то повара съедим!

Догадаться каждый рад!

В жизни ждет тебя успех!
Знайте все, что наш отряд
Лучше всех, прекрасней всех!

Давайте вместе с нами

Пойдем за чудесами.
Туда, где есть узоры,
За реки и за горы,
Где буе – буе – раки,
И где зимуют раки,
Где дружно вау – вау,
Живет семейка Бау.



Куда идем мы с Пятачком –
Большой-большой секрет
И не расскажем мы о нем,
О нет, о нет, о нет!

Раз, два ту – лу – ла!
Три, четыре – смайл шире!
Пять, шесть – место есть!
Семь, восемь – кепки носим!
Девять, десять – стоп, такси!
Boys and girls, не тормози!

На берегу
Большой реки
Пчела ужалила
Медведя прямо в нос.
«Ой-ой-ой-ой!» –
Взревел медведь,
Сел на пчелу
И начал петь.
Землю обмотали
Тоненькие нити,
Нити параллели
Из зеленых рек.
Совершите чудо,
Руку протяните!
Надо, чтобы в дружбу
Верил каждый человек.

«Брантозябра»

Солнце встало над горой,
Брантозябра бродит злой.
Я дубинушку возьму,
Брантозябру победу!
И спою:
«О, брантозябра,
Брантозябра!»

Я дубинушкой махал,
Очень сильно я устал.
И поэтому меня
Брантозябра укусил

И я закричал:
«О, брантозябра,
Брантозябра!»

Солнце село за горой,
Кончился смертельный бой.
И с прокушенной ногой
Возвращался я домой.
И шептал:
«О, брантозябра,
Брантозябра!»

Шли по лесу
Ежики, ежики.
Наковали, наковали
Ножницы, ножницы.
Бег на месте,
Зайчики, зайчики.
Ну-ка, дружно!
Ну-ка, вместе!
Девочки – мальчики!
Мальчики – девочки!

Сидели два медведя
На тоненьком суку.
Один сидел, как следует,
Другой кричал: «Ку-ку!»
Раз ку-ку,
Два ку-ку,
Оба шлепнулись в муку!
Рот в муке,
Нос в муке,
Уши в кислом молоке!

Мы – отрядная душа,
С нами смена хороша!
Мы сильные и смелые,
Как негры загорелые!
Украшаем мы отряд,
Встрече с нами каждый рад!
Веселы мы и дружны,
Всякой смене мы нужны!

**Это ребяташки: девчонки и мальчишки**

На каждый вопрос дети отвечают: «Это ребяташки: девчонки и мальчишки!»

- Кто из вас играть пойдет, песни звонкие споет? (ответ)
- Кто из вас в пакетах ярких любит сладкие подарки?
- Кто сегодня в день хороший к нам сюда пришел в калошах?
- Кто, скажите по секрету, любит сладкую конфету?
- Мне ответьте на вопрос: кто же скукой здесь порос?
- Кто из вас скажите, братцы, будет с нами развлекаться?
- Кто из вас, хочу я знать, любит прыгать и скакать?

Да-нетки

- Отвечайте, только честно, как всегда:
Праздник – это всем веселье? (Да! Да! Да!)
- А сейчас, ребята, дружно дайте мне ответ:
Вы на празднике грустите? (Нет! Нет! Нет!)
- Отвечайте, только честно, как всегда:
Вы игривые ребята? (Да! Да! Да!)
- А сейчас, ребята, дружно дайте мне ответ:
Вы – драчуны и задаваки? (Нет! Нет! Нет!)
- Отвечайте, только вместе, честно, как всегда:
Вы любители сюрпризов? (Да! Да! Да!)
- А сейчас, ребята, дайте дружный мне ответ:
Трудностей вы не боитесь? (Нет! Нет! Нет!)

Семеркина песня

Все вы, конечно, в школе учились!

Путались в числах? Но только не вы!

Значит, тогда бы легко согласились

Вместе со мной сосчитать до семи!

(Дети: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и обратно)

Как хорошо мы вместе сумели

В разных порядках числа назвать.

Я попрошу теперь по дням недели

Взять и туда, и сюда пробежать!

(пн, вт, ср, чт, пт, сб, вс, и обратно)

Ах! Молодцы! А сейчас не зевайте!

В радуге вы назовите цвета!

Но вместе с тем вы в виду уж имейте

По поговорке порядок тогда.

(Каждый охотник желает знать, где сидит фазан)

Эй! признавайтесь, кто знает отлично

Русский любимый родной алфавит!

Думаю, что тот семь букв первичных

Вперед и обратно проговорит.

(А, Б, В, Г, Д, Е, Ё и обратно)

**Ти – я – я**

Участники становятся в круг, левая рука каждого участника – на плече соседа слева, правая – на поясе соседа справа. Все участники покачиваются сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

Ти – я – я, ти – я – я, ти – я – я – о,
 Ти – я – я, ти – я – я, ти – я – я – о,
 Ти – я – я, ти – я – я, ти – я – я – о,
 Ти – я – я, ти – я – я, о – я – о,
 Я – о, я – о, ти – я – я, ти – я – я, ти – я – я – о,
 Я – о, я – о, ти – я – я, ти – я – я, о – я – о.

Когда произносится звук «О!», то наклоняются вперед. Темп игры все время увеличивается.

Мы веселые мартышки

(Дети повторяют за ведущим движения)

Мы веселые мартышки,
 Мы играем громко слишком;
 Мы в ладоши хлопаем,
 Мы ногами топаем,
 Надуваем щечки,
 Скачем на носочках
 И друг другу даже языки покажем.
 Оттопырим ушки,

Хвостик на макушке,
 Шире рот откроем,
 Гримасы всем состроим.
 Как скажу я цифру «три»,
 Все гримасы, миг замри!
 Раз, два, три.

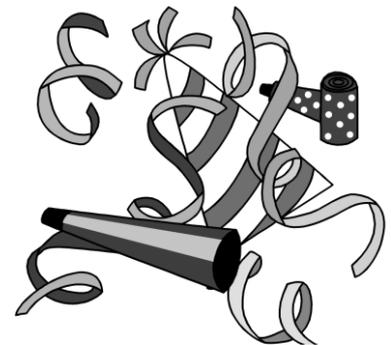
(Дети кривляются, самые смешные гримасы оцениваются призом)

И мы!

(игра на внимание)

Ведущий: «Я буду рассказывать, что со мной приключилось, а вы должны сказать после каждой строчки стихотворения – «и мы». Слушайте внимательно и думайте, где надо говорить «и мы», а где нет».

- Пошел я однажды в лес... («и мы»)
- Смотрю – в кустах медведь ест малину...
- Я как закричу... («и мы»)
- Медведь как зарычит...
- Да как побежит...
- И я дальше пошел... («и мы»)
- Смотрю – дятел на сосне клювом по ней стучит...
- Я как свистну... («и мы»)
- Дятел испугался и улетел...
- А я дальше пошел... («и мы»)





Я тоже

(игра на внимание)

- Я сегодня рано встала... («я тоже»)
- В зоопарке побывала... («я тоже»)
- Видела слона со слоненком... («я тоже»)
- Он похож на поросенка... («я тоже»)
- Возвратилась я во двор... («я тоже»)
- По двору скакал Трезор...
- Он гонялся за котом...
- И вилял своим хвостом...

И я

(игра на внимание)

- Я пойду в лес... («и я»)
- Я срублю дерево... («и я»)
- Я вырублю колоду... («и я»)
- Я замешу свиньям... («и я»)
- Они будут есть...

Придумай свои кричалки с этими рифмами.

Лето – где-то
Вожатый – взятый

Радость – гадость
Круг – с рук

В путь – жуть
Мечтай – взлетай

Друг – вдруг
Светить – лепить

Сердце – с перцем
Мечтать – летать

Дарить – варить
Сон – Кобзон

Нам с каждым днем становится ясней:
Вожатые особенные люди,
 На мам похожи, на учителей..
 Но разве мамы рано детей будят?!

Какой учитель побежит вперед
 По волнам весело и звонко?!
 Да, на вожатых нам везет,
 Они особенный народ,
 Они – друзья для каждого ребенка!





Подвижные игры

Шел король по лесу

(последние слова повторяются 3 раза)

Шел король по лесу,
Нашел себе принцессу.
Давай с тобой попрыгаем,
Ножками подрываем,
Ручками похлопаем,
Ножками потопаем,
Давай с тобой покружимся,
И мы с тобой подружимся.

Как живешь

(ответ на вопрос сопровождается жестами)

Как живешь? – Вот так...
А плывешь? – Вот так...
Ждешь ответ? – Вот так...
Машешь вслед? – Вот так...
Как бежишь? – Вот так...
Ночью спишь? – Вот так...
Вдаль глядишь? – Вот так...
Как шалишь? – Вот так
(надувают щеки и лопают их).

Берег и река

(игра на внимание)

На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями «река», а по краям – «берег». Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «Река», и все прыгают в «реку». По команде «Берег» все выпрыгивают на «берег».

Сантики-фантики-лим-по-по

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т. д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-фантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.



Водяной

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Голову трогать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролью.

Земля, вода, огонь, воздух

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если ведущий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» – названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

Назови синоним

Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра «Назови антоним!».

Леди Лей

Дети по кругу. Первая пара танцует внутри. Хлопок. Танцующая пара расходится и приглашает нового партнера и т. д. Танец заканчивается тогда, пока все играющие не перетанцуют друг с другом. Запрещается повторно танцевать с одним и тем же партнером. Дети, образующие круг, могут двигаться на месте в соответствии с музыкой.

Подмигишки

Все стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим.



Удочка

Играющие встают в круг. В середине его водящий с веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде ведущего водящий начинает кружить веревку с мешочком над землей так, чтобы мешочек постоянно касался земли. Играющие перепрыгивают через веревку, когда она подходит к ногам, стараясь не задеть. Задевший становится водящим.

Разрывные цепи

Две команды, взявшись за руки, становятся друг напротив друга. Одна говорит: «Чью душу желаете?», вторая отвечает, кого. И этот человек разбегается и пытается прорвать цепь. Если прорвал, то кого-то из этой команды он забирает в свою, если не пробивает, то остается там.

Голова дракона

Ребята становятся цепочкой друг за другом. Первый – это голова дракона, последний хвост. Голова должна догнать хвост.

Рыбаки и рыбки

Один рыбак, остальные рыбки. Рыбак ловит рыбок, кого поймал, тот присоединяется к нему, и, взявшись за руки, они догоняют других, которые также присоединяются к рыбакам и, как большой сетью, хватают рыбок. Нужно четко оговорить место и расстояние проведения игры.

Воробьи – вороны

Две команды становятся спиной друг к другу. Ведущий распределяет – кто воробьи, кто вороны. Когда ведущий говорит: «Воробьи», то воробьи убегают, а вороны догоняют, и наоборот. Также оговорить место и расстояние игры.

Ручеек

Ребята становятся по парам друг за другом. Один без пары. Он пробегает между пар, выбирая любого человека, и становится впереди ручейка. Кто остался без пары, бежит назад и, вбегая в ручеек, выбирает себе пару.

Арам-шим-шим

Ведущий в центре, ребята по кругу с такими словами: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, покажи-ка на меня. И раз, и два, и три!» На кого ведущий показал пальцем, становится с ним в центр круга спиной друг к другу. Все говорят: «И раз, и два, и три». Те, кто в центре, поворачивают голову. Если в одну сторону – целуются, в разные – обнимаются.

Светофор

Нарисовать на асфальте 2 линии на расстоянии 5 метров друг от друга. Все становятся за одну линию, ведущий в центре и говорит: «Крыса любит, не разлюбит... цвет» (например, синий). И тот, у кого на одежде есть синий цвет, спокойно может переходить на другую сторону. А у кого нет, должен перебраться так, чтобы ведущий его не поймал. Кого поймают, тот и ведущий.



Тише едешь, дальше будешь

Ведущий становится в 10 метрах от играющих. И пока он говорит: «Тише едешь, дальше будешь, стоп», игроки бегут, при слове «стоп» замирают. Ведущий поворачивается и внимательно смотрит. Кто шелохнется, тот возвращается назад. И сначала. Кто первый добежит до ведущего, тот им и становится.

Охотники и зайцы

Два охотника, остальные зайцы. Охотники, перекидывая мяч друг другу, выбивают зайца. Два «выживших» зайца становятся охотниками.

Ворота

Два человека создают ворота, взявшись за руки. Остальные, образуя круг и взявшись за руки, идут по кругу и говорят: «Ворота, ворота, пропускают не всегда. Первый раз прощают, второй раз запрещают. Ну а третий раз не пропустят вас». И резко опускают руки. Кого поймали, тот присоединяется к воротам. И т. д.

Перечисли игры, которые ты еще знаешь.

Игры с залом

Гол – мимо

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

правая половина зала – **Гол!** (поднята правая рука),

левая половина зала – **Мимо!** (поднята левая рука).

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: «**штанга!**»

Главное для игроков – не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

Слон

Ведущий спрашивает у детей: «Вы знаете, как чихает слон? А хотите узнать?»

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

первая группа – **ящички,**

вторая группа – **хрящички,**

третья группа – **потацили.**

И затем по взмаху руки ведущего все дети кричат одновременно, но каждая группа свое слово.

Вот так чихает слон.



Паровоз

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их «лодочкой». Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки, зал поочередно хлопает, изображая стук колес поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки, – дети кричат: «Ту-ту!»

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

Загадки-нескладушки

Ребята должны правильно продолжить предложение.

– Ночью, голову задрал,

Воеет серый злой *(отвечают дети)*

– Кто в малине знает толк?

Ну, конечно, серый..... *(отвечают дети)*

– Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая..... *(отвечают дети)*

– Все преграды одолев,

Бьет копытом верный.....*(отвечают дети)*

– Зимой кору с деревьев ест.

Ну, конечно, серый..... *(отвечают дети)*

– Дубовый желудь любит он.

Конечно, это дикий.....*(отвечают дети)*

Джон-Браун-Бой

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее и пропеваается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок).

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок).

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок).

И так далее...



Чайничек

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

чайничек – ладони параллельно друг другу,
крышечка – ладошка правой руки «крышечкой»,
шишечка – кулачок,
дырочка – пальцы кольцом (знак ОК),
пар идет – указательным пальцем делаются круги по возрастающей.



По мере пения слова заменяются словом «Ля-ля-ля» и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.
Крышечка с шишечкой.
Шишечка с дырочкой...
В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.
Дырочка в шишечке...
Шишечка в крышечке.
Крышечка с чайничком.

Иностранные языки

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси
Два веселых гуся.
Один серый, другой белый.
Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на «А», то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса
Два васалах гаса.
Адан сарай, драгай балай.
Два васалах гаса.

Польский – «Э»;
Испанский – «И»;
Французский – «Ю»;
Немецкий – «У»;
Английский – «А»;
Японский – «Я»;

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит, вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

**Охотник**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

Слова	Действия
<i>Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел</i>	
по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.
<i>Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно</i>	
по тропинке,	Хлопают по коленям.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по дороге.	Топают ногами.
<i>Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!» Рассказал жене, как пошел</i>	
по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому и чтобы не сбились играющие.

Ипподром

Ведущий: Есть ли у вас ладони? Покажите.

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: А колени? Хлопните ладошками по коленям.

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».

Ведущий: Барьер!



Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: Двойной барьер!

Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: Бежим по мостовой.

Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: Бежим по траве.

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: Трибуны пани.

Девочки кричат слова поддержки своим коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Трибуны панов.

Мальчики кричат слова поддержки своим коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Скоро финиш.

Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.

Ведущий: Финиш! Награждение победителей!

Все хлопают в ладоши.

Орлятский дождик

Чтобы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

- | | |
|---|--|
| 1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки. | 6. Хлопаем всей ладонью. |
| 2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя. | 7. Хлопаем только пальцами. |
| 3. Затем три пальца. | 8. Убираем один палец и стучим четырьмя. |
| 4. Четыре. | 9. Три пальца. |
| 5. Пять. | 10. Два. |
| | 11. Один. |

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас, и для ваших детей.

Дополни...





Игры в помещении

Фигуры

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

Рассказ без прилагательных

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10–15 минут рассказ на какую-нибудь тему («Как я собирался в лагерь», «Наше путешествие в лагерь» и т. д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Затем зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40–50 минут.



«Коначко» (конец-начало-конец)

Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т. д. Замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее.

Угадай, кто это

Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: «Он маленький, веселый и темноволосый». Все смотрят друг на друга. Может, это Рита, Таня или Костя? Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.

Нащупанный банан

Дети садятся в кружок. У каждого под рубашкой что-нибудь спрятано. Один из детей пытается на ощупь отгадать, что же там такое. Игра становится интересней, если действует правило: сразу не называть угаданные предметы, а ощупать все, что спрятано, и только тогда назвать, у кого что спрятано.

Внимание, он приближается

Дети встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка. Каждый старается как можно скорее избавиться от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.



Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробочек, скрепку, ножик и т. п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3–5 мин и снова закрывает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

Что изменилось?

На столе раскладывают 10–15 открыток. Играющим предлагается в течение 1–2 мин запомнить расположение нескольких открыток. Когда все посмотрят вторично, предлагается сказать, какие были сделаны перемещения. Выигрывает тот, кто укажет правильно все (или большее число) изменения.

Руки на стол!

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку – и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: «Руки на стол!» Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находится, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы, и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков.

Дополни...





Что делать, если на улице идет дождь?

Даже взрослых дождь вводит в состояние беспричинной хандры, уныния и пессимистического восприятия окружающей действительности. Дети же с их непосредственной реакцией на происходящие события быстро осознают: если дождь – то нельзя гулять, купаться, ходить в лес, кататься на качелях и получать массу удовольствий из тех, что возможны в солнечную погоду. От понимания этого настроение у детей портится.

Вот перечень занятий, которые помогут вам пережить и победить дождь.

1. Операция «Путешествие по книжным полкам», т. е. посещение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни.
2. Концерт КВЧГ («Кто во что горазд!»).
3. Конкурс на лучшую рекламу дождя.
4. Конкурс «Природа и фантазия» (изготовление фигурок из шишек, желудей, орехов, а также спичек и пластилина).
5. Создание коллективной аппликации из цветной бумаги.
6. Час пришивания пуговиц, глажения рубашек и стирки носовых платков.
7. Игра «Я садовником родился...» с последующим превращением ее в игру в фанты.
8. Ритуал приветствия дождя.
9. Вечер «Русские посиделки» с чаепитием, рассказыванием баек, шутками и розыгрышами.
10. Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по армрестлингу.
11. Час рассказывания анекдотов.
12. Открытие клуба интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» или «Интеллектуальное казино».
13. Конкурс «Мода в каменном веке».
14. Программа психологических тестов.
15. Час настольных игр (повторяется ежедневно).
16. Вечер инсценирования сказок.
17. Час придумывания нового применения старым, никому ненужным вещам.
18. Турнир шахматистов и шашечников с определением победителя.
19. Игра в фантики.
20. «Школа авангардной живописи». Композиция из цветных клякс на бумаге.
21. Веселая коммуникативная игра «Чепуха».
22. Час разучивания новых песен (повторяется ежедневно).
23. Конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь».
24. Вечер легенд.
25. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
26. Час отгадывания загадок.
27. Игра «Поле чудес».
28. Очень азартная коммуникативная игра «Мафия».
29. Неформальная беседа о любимых кинофильмах.
30. Старая коммуникативная игра «Города».





Игры в плохую погоду

Отвечай быстро

Дети сидят на стульях. Ведущий бросает одному из них маленький мячик и называет какой-то цвет, например, «зеленый». А тот, кому он бросил мячик, должен назвать предмет зеленого цвета. К примеру – «огурец». «Красный» – «помидор» и т. п. Игру можно разнообразить, взяв за *основу* не цвет, а скажем, форму или качество предмета: «круглый» – «солнце», «деревянный» – «стол» и т. д.

Игра в слова

Берут какое-то большое слово и в нем находят маленькие слова, которые можно составить из всех или нескольких букв большого слова. Можно писать только имена существительные, только нарицательные, только в единственном числе, за исключением тех, которые в единственном числе не употребляются. Договариваются о времени состязания 5–10 минут. После того как время на подготовку закончилось, участники зачитывают свой набор слов. Те слова, которые совпадают хотя бы у двух игроков, вычеркиваются. У кого больше остается невычеркнутых слов, тот и победил. Те, кто захочет усложнить игру, могут договориться не писать трехбуквенные слова, а начинать свое творчество только с четырехбуквенных. Взрослым в таком конкурсе лучше быть консультантами и судьями.

Рыбы. Птицы. Звери

Ведущий, указывая поочередно на играющих, повторяет как бы механически: рыбы, звери, птицы. И вдруг, неожиданно, вне очереди, обращается к кому-то: «Звери!» Тот в течение трех секунд должен откликнуться, назвав какого-нибудь зверя. Если он ошибется, назвав вместо зверя птицу или рыбу, или же не успеет откликнуться, он сменяет ведущего.



Нос, нос, нос, рот...

Игроки сидят кружком, посередине ведущий. Он говорит: «нос, нос, нос, рот». Произнося первые три слова, он берет за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делать ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

Аукцион

Ведущий называет море (остров, реку), после чего начинает медленно считать: «Раз, два...» Прежде чем он скажет «три», кто-нибудь должен назвать другое море (остров, реку). Игра продолжается до тех пор, пока никто из играющих не сможет назвать ни одного моря (реки, острова). Ведущим становится последний из назвавших. Дважды называть одно и то же название нельзя.

Нет... без...

«Нет леса без деревьев», – говорит ведущий. «Нет смеха без шуток», – говорит второй, остальные продолжают в том же духе. Тот, кто не может предложить свой вариант, выходит из игры. «Нет игры без риска».



Птицы летят

Ведущий игры перечисляет: «Голуби летят, сороки летят...» Все играющие при правильном определении поднимают руки. Затем ведущий говорит: «Кошки летят» или «Собаки летят». Кто поднимет при этом руки, выходит из игры. Эта игра для малышей.

Испорченный телефон

Играющие садятся в кружок. Ведущий поворачивается налево к игроку № 1 и шепчет ему на ухо какое-нибудь сообщение или слово. Игрок № 1 передает шепотом то, что услышал, игроку № 2. Так сообщение или слово передается до последнего игрока, который громко повторяет то, что услышал. Почти наверняка это будет не то слово, которое назвал ведущий.

Слова в квадрате

На листке в клеточку чертится квадрат (желательно с нечетным количеством клеток), допустим, 7 на 7. На средней строке пишется существительное из семи букв, например: «команда». Первый игрок, используя все ключевое слово или часть его, должен составить новое слово, прописав одну букву в соседней клетке. Например, поставив над первой буквой «а» букву «р», можно получить слово «комар». Следующий игрок, допустим, ставит под той же буквой «а» букву «з» и, читая снизу вверх налево, получит слово «замок». Третий игрок, поставив слева от «р» букву «о», получит слово «роман». И так далее до заполнения всех клеток. По мере заполнения клеток игроки берут за основу и уже составленные слова. На обдумывание дается какое-то определенное время (например, минута). За каждое слово играющий получает очки, количество которых равняется количеству букв в придуманном слове. Условия игры:

- 1) Существительные должны быть в именительном падеже и единственном числе.
- 2) Составляемые слова не должны повторяться.
- 3) Составляя слово, играющий не может использовать одну и ту же заполненную клетку, слово не должно составляться по диагонали.

Тише-громче

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Эта игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и поворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан предмет. Задача водящего – найти человека, у которого он спрятан. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Собери колоду

Участников игры – двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте – «туз» какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача «тузов» собрать все карты своей масти от шестерки до короля как можно быстрее. Обладатели карт – зрители могут бежать к «тузу» только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.



Отыщи пару

Водящий вызывает самых ловких ребят, усаживает их в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре круга, а всем играющим завязываются глаза. По сигналу они устремляются к куче ботинок, стараясь отыскать свой. Победит тот, кто первым обуется.

Коленочки

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен выложить левую руку на правое колено соседу слева. А свою правую руку – на левое колено соседа справа. Ну а теперь, начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти легкий хлопок рукой. Сначала правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т. д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее и быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

Мафия

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один комиссар (Каттани), несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «приговор» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они «убьют» сегодня... Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.

Он прикидывает, кто же может быть мафиози. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т. е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.

Телеграмма

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил», – и сам отправляет телеграмму кому-то.



Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему игроку. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

Боб-Доб

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский – руки на стол!» Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

Я никогда не...

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

Шпион

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут еще и зашифрованные.

«Да» и «нет» не говорите

В игре участвуют 5–30 человек. Ведущий говорит: «Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, черный с белым не берите, «да» и «нет» не говорите».

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

– Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.)

– Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался».

Но ведущий задает все новые вопросы:

– А какого цвета небо? Какого цвета снег?

– Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета, как мел.

Тому, кто неправильно отвечает на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.



Раз – коленка, два – коленка

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Начиная с вожатого, по часовой стрелке, по всем коленкам по очереди должен пройти легкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем – левая рука его соседа справа, затем – правая рука соседа слева, затем – левая рука вожатого и т. д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее и быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

Не собьюсь!

Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30?» Оказывается – все. «Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне», – говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т. д. Редко кому удается таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

Крокодил

Все игроки делятся на две команды. Первая команда загадывает название фильма (слово, фразу и т. п.). Затем вызывается игрок второй команды, которому сообщается загаданное. Задача игрока – мимикой и жестами объяснить своей команде, что ему загадали. После того как вторая команда отгадала загаданное название фильма (слово, фразу и т. п.) или «сдалась», она в свою очередь готовит загадку.

Дополни...





Девятый шаг. «Фольклор» детских лагерей

Загадки о животных

1. Я устраиваюсь ловко,
У меня с собой кладовка,
И надежна и верна
Кладовая для зерна.
Где кладовка?
За щекой –
Вот я хитренький какой!
(хомяк)
2. В одежде богатой, а сам слеповатый,
Живет без оконца, не видывал солнца.
(крот)
3. Непоседа пестрая,
Птица длиннохвостая,
Птица говорливая, самая болтливая.
(сорока)
4. Что за чудо? Вот так чудо:
Сверху блюдо, снизу блюдо.
Ходит чудо по дороге –
Голова торчит да ноги.
(черепашка)
5. Уж очень вид у них чудной:
У папы – локоны волной,
А мама ходит стриженной.
За что она обижена?
Недаром часто злится
На всех мамаша...
(львица)
6. Не зверь, не птица,
Носок – как спица.
Летит – пищит,
Сядет – молчит.
(комар)
7. Я видел когда-то,
Я видел, ребята,
Как дедушка с внуком
Бежали куда-то.
Спешили куда-то,
Трусилы куда-то.
И дед бородатый,
И внук бородатый.
(козел и козленок)
8. Не положишь в кошелек
Этот странный пяточок.
У него четыре ножки,
Хвостик – розовый крючок!
(поросенок)
9. С пальмы вниз, на пальму снова,
Ловко прыгает... корова.
(обезьяна)
10. Важно по двору ходил
С острым клювом крокодил,
Головой весь день мотал,
Что-то грозно бормотал.
Только это, верно, был
Никакой не крокодил,
А индюшке лучший друг...
Угадайте, кто?..
(индюк)
11. Да, индюк, признайтесь, братцы,
Трудно было догадаться?
С индюком случилось чудо –
Превратился он в верблюда!
Стал он лаять и рычать,
По земле хвостом стучать.
Я запутался, однако,
Он верблюд или...
(собака)





12. Не зовут собаку Шавкой,
И не спит она под лавкой,
А глядит она в окошко
И мяукает... кто?..
(кошка)

13. Здесь семейство:
Мать и дочери.
Все, как снежные комочки.
Мне их трудно различать,
Дочки – вылитая мать.
Вместе грызть морковку станут –
Друг от друга не отстанут.
(кролики)

14. Эти всюду ходят вместе,
Вместе дремлют на насесте,
Вместе раньше всех встают,
Очень долго воду пьют:
После каждого глотка
Долго смотрят в облака.
(куры)

15. Вот иголки и булавки
Выползают из-под лавки.
На меня они глядят,
Молока они хотят. *(ёж)*

16. Не олень он и не бык.
В жарких странах жить привык.
На носу имеет рог.
Кто же это? *(носорог)*

17. Он высокий, он огромный,
Он похож на кран подъемный.
Только этот кран живой
С настоящей головой.
Тот из вас, ребята, прав,
Кто ответит нам... *(жираф)*

18. Опасней всех в реке она
Хитра, прожорлива, сильна,
Притом – такая злюка,
Конечно, это.. *(щука)*

Загадки «Лесные»

1. Очень мал лесной зверек
И в длину и поперек.
Пуха маленький комочек.
Он сидит, грызет листочек.
Потому-то на опушке
Показались только ушки,
А за ушки если взять,
Можно... достать.
(зайчик)

2. Кто соперничал красой
С рыжей модницей лисой?
Хоть немного ниже ростом,
Прокормиться ей непросто.
Запасает и орешки,
Белый гриб и сыроежки.
(белочка)

3. Спереди – шильце, сзади – вильце,
Сверху – черное суконце,
Снизу – белое полотенце.
(ласточка)

4. Утром бусы засверкали,
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днем,
Ищем, ищем – не найдем. *(роса)*

5. Сапожник – не сапожник,
Портной – не портной,
Во рту держит щетину,
В руках – ножницы? *(рак)*

6. Не заботясь о погоде,
В сарафане белом ходит,
А в один из теплых дней
Май сережки дарит ей. *(береза)*

7. Что за дерево стоит –
Ветра нет, а лист дрожит? *(осина)*

8. Под сосною у дорожки
Кто стоит среди травы?
Ножка есть, но нет сапожка,
Шляпка есть – нет головы. *(гриб)*



9. Шел я лугом по тропинке,
Видел солнце на травинке.
Но совсем не горячи
Солнца белые лучи.
(ромашка)

10. И в лесу, заметьте, дети,
Есть ночные сторожа.
Сторожей боятся этих
Мыши, прячутся дрожа!
Очень уж суровы
Филины и... (совы)

Загадки на смекалку

1. Может ли кошка выйти из погреба с двумя головами?
Ответ: Да, если поймает мышку.
2. Шел солдат мимо Эйфелевой башни. Достал ружье и выстрелил. Куда он попал?
Ответ: В полицию.
3. Что с пола за хвост не поднимешь?
Ответ: Клубок ниток.
4. На каком дереве обычно сидит ворона во время проливного дождя?
Ответ: на мокром.
5. Два раза родится, один раз умирает. Кто это?
Ответ: Цыпленок.
6. За чем вода в стакане?
Ответ: За стеклом.
7. Может ли дождь лить 2 дня подряд?
Ответ: Нет, между ними – ночь.
8. Мальчик идет из школы домой 30 минут. За сколько минут эту же дорогу пройдут 3 мальчика?
Ответ: за 30 минут.
9. Запрыгнуть на ходу в него можно, а выпрыгнуть на ходу из него нельзя. Что это?
Ответ: Самолет.
10. Человек выключил свет и успел добраться до постели прежде, чем комната погрузилась в темноту. Как это?
Ответ: Он лег спать днем.

Математические загадки

- Кузнец подковал тройку лошадей. Сколько подков пришлось ему сделать? (Ответ: 12 подков).
- Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков у бабушки? (Ответ: 3 внука).
- Узнав о дне рождения ослика Иа-Иа, Винни-Пух решил подарить ему несколько горшочков меда. Придя домой, он обнаружил, что у него есть 25 горшочков. Мед из 15 горшочков он тут же съел, а остальные захватил с собой. По дороге он съел мед еще из 3. Сколько горшочков с медом все-таки получил в подарок ослик Иа-Иа? (Ответ: 7).



Загадки про вещи

1. У маленькой девчушки
Уселся на макушке
Не мотылек, не птичка –
Держит две косички. (*бант*)
2. В лесу вырезана, гладко вытесана,
Поет-заливается, как называется?
(*скрипка*)
3. Обидно ему:
При погоде хорошей
Он где-то в углу
Позабыт-позаброшен,
Но стоит испортиться
только погоде –
Вдруг вспомнят о нем.
(*зонт*)
4. Пять мальчиков,
Пять чуланчиков.
Разошлись мальчики
В темные чуланчики.
Каждый мальчик
В свой чуланчик.
(*пальцы и перчатки*)
5. День и ночь стою на крыше,
Нет ушей, но все я слышу,
Вдаль гляжу, хотя без глаз,
На экране мой рассказ.
(*антенна*)
6. Я и дом украшаю,
Я и пыль собираю.
А меня люди топчут ногами,
Да потом еще бьют батогами.
(*ковер*)
7. Я молча смотрю на всех,
И смотрят все на меня.
Веселые видят смех,
С печальными плачу я.
Глубокое, как река,
Я дома, на вашей стене.
Увидит старик – старика,
Ребенок – ребенка во мне.
(*зеркало*)
8. Дом – стеклянный пузырек,
А живет в нем огонек.
Днем он спит, а как проснется,
Ярким пламенем зажжется.
(*фонарь*)
9. Плещет теплая волна,
Под волною белизна.
Отгадайте, вспомните,
Что за море в комнате? (*ванна*)
10. Бьют его рукой и палкой –
Никому его не жалко.
А за что беднягу бьют?
А за то, что он надут. (*мяч*)

Загадки с подвохом

1. У трех трактористов есть брат Сергей, а у Сергея братьев нет. Может ли такое быть?
Ответ: Да, если трактористы – женщины.
2. Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?
Ответ: Нет, через 72 часа будет снова полночь.
3. Как известно, все исконно русские женские имена оканчиваются либо на «а», либо на «я»: Анна, Мария, Ольга и т. д. Однако есть одно-единственное женское имя, которое не оканчивается ни на «а», ни на «я». Назовите его.
Ответ: Любовь.



4. Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом?

Ответ: Многие сразу говорят, что ночью. Все гораздо проще: когда дверь открыта.

5. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе бумаги нужно начертить окружность. С чего начать?

Ответ: Надо достать лист бумаги.

6. На столе лежат две монеты, в сумме они дают 3 рубля. Одна из них – не 1 рубль. Какие это монеты?

Ответ: 2 рубля и 1 рубль. Одна-то не 1 рубль, а вот другая – 1 рубль.

7. В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живет всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?

Ответ: Независимо от распределения жильцов по этажам кнопка «1».

8. Шли два отца и два сына, нашли три апельсина. Стали делить – всем по одному досталось. Как это могло быть?

Ответ: Это были дед, отец и сын.

9. Мужчина вел большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть ее?

Ответ: Так днем дело-то было.

10. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться?

Ответ: Спрыгнуть с низшей ступеньки.

Вопросы – шутки

1. Что без головы выше, чем с головой? (*Подушка*)
2. Как «мышеловку» написать 5 буквами? (*Кошка*)
3. Какую раковину не сыскать на дне моря? (*Ушную*)
4. Какое государство можно носить на голове? (*Панама*)
5. Сколько яиц можно съесть натощак? (*Одно, остальные будут уже не натощак*)
6. По каким полям не пройти, не проехать? (*По полям шляпы*)
7. Что принадлежит вам, а вы пользуетесь этим реже, чем другие? (*Имя*)
8. У этого животного голова, как у кошки, хвост, как у кошки, оно любит ту же еду, что и кошка. Но это не кошка. Что это за зверь? (*Котенок*)
9. Кто с головой окунается в работу? (*Водолаз*)
10. Что вы снимаете в последнюю очередь, собираясь ложиться спать? (*Ноги с пола*)
11. Из какой утки не приготовить жаркое? (*Из газетной «утки»*)
12. Всегда ли ерш на уху годится? (*Ерш, которым чистят бутылки, на уху не годится*)
13. Кто хватается за соломинку? (*Тот, кто пьет коктейль*)
14. У семьи фермера каждый день на завтрак есть яйца, хотя они и не держат кур. Вместе с тем они никогда не покупают яйца, не берут их у соседей в обмен на что-нибудь и, конечно, не воруют. Что это за яйца? (*Яйца утиные, потому что фермер разводит уток*)
15. Что у Бориса впереди, а у Глеба сзади? (*Буква «б»*)





16. Несла бабушка на базар сто яиц, одно (а дно) упало. Сколько яиц осталось в корзине? *(Ни одного, потому что дно упало)*
17. Когда человек бывает в комнате без головы? *(Когда высовывает ее из окна)*
18. Чем оканчиваются день и ночь? *(Мягким знаком)*
19. Что легче: килограмм ваты или килограмм железа? *(Одинаково)*
20. По чему, когда хочешь спать, идешь на кровать? *(По полу)*
21. В каком месяце болтливая Машенька говорит меньше всего? *(В феврале, он самый короткий)*
22. Растут две березы. На каждой березе по четыре шишки. Сколько всего шишек? *(На березе шишки не растут)*
23. Что случится с голубым шарфом, если его положить в воду на пять минут? *(Намокнет)*
24. Когда коня покупают, какой он бывает? *(Мокрый)*
25. У человека – одна, у вороны – два, у медведя – ни одного. Что это? *(Буква «о»)*
26. Шла баба в Москву, навстречу ей три старика, у каждого старика – по мешку, а в каждом мешке – по коту. Сколько всегошло в Москву? *(Одна баба)*
27. Какое колесо автомобиля не вращается во время движения? *(Запасное)*
28. Назовите пять дней, не называя чисел и названий дней. *(Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)*
29. Назовите имя первой женщины в мире, освоившей летательный аппарат. *(Баба Яга)*
30. Как далеко заяц может забежать в лес? *(До середины, дальше он будет выбегать)*
31. Может ли страус назвать себя птицей? *(Нет, так как он не умеет говорить)*

Дополни:





Скороговорки

1. Королева кавалеру
Каравеллу подарила,
Королева с кавалером
В каравелле удалилась.
2. На мели мы лениво налима ловили.
Налима меняли вы мне на линия.
3. В четверг четвертого числа
В четыре с четвертью часа
Четыре черненьких курчавеньких
чертенка
Чертили черными чернилами
чертеж.
Чрезвычайно чисто.
4. Не тот, товарищи, товарищу
товарищ,
Кто при товарищах товарищу
товарищ,
А тот, товарищи, товарищу
товарищ,
Кто без товарищей товарищу
товарищ.
5. Волк рыщет – пищу ищет.
Вот тебе щи, а нас не ищи!
6. В лесу лиса под сосенкой
Стелила постель лисенку.
7. Сова советует сове:
«Спи, соседка, на софе.
На софе так сладко спится,
О совятах сон приснится».
8. Зачерпнула цапля чашкой
Чай целебный из ромашки.
Целый чан у цапли чая.
Цапля-врач больных встречает.
9. Променяла Прасковья карася
На три пары полосатых поросят.
Побежали поросята по росе,
Простудились поросята, да не все.
10. Три сороки-тараторки
Тараторили на горке.
11. Носит Сеня в сени сено,
Спать на сене будет Сеня.
12. Бобры храбры идут в боры;
Бобры для бобрят добры.
13. Собирала Маргарита маргаритки
на горе.
Потеряла Маргарита маргаритки
на дворе.

Дополни:





Песни

Ты да я, да мы с тобой!

*Слова В. Потоцкого,
музыка В. Иванова*

Ты да я, да мы с тобой. Ты да я, да мы с тобой.
Здорово, когда на свете есть друзья.
Если б жили все в одиночку, то уже давно на кусочки
Развалилась бы, наверное, Земля.

Ты да я, да мы с тобой. Ты да я, да мы с тобой.
Землю обойдем, потом махнем на Марс.
Может, у оранжевой речки там уже грустят человечки
Оттого, что слишком долго нету нас.

Ты да я, да мы с тобой. Ты да я, да мы с тобой.
Нас не разлучит ничто и никогда.
Даже если мы расстаемся, дружба все равно остается,
Дружба остается с нами навсегда.



Дом

Е. Куменко

Мимо текла, текла река,
Плыли куда-то облака.
Шел человек – была дорога нелегка.
И человек мечтал о том,
Что он построит где-то дом.
И поселится счастье с ним в доме од-
ном.
Часто, бывало, он сдавал,
Но неизменно напевал
Песню любимую свою,
Ту, что пою.

Дом, как известно всем давно,
Это не стены, не окно.
Даже и стулья за столом – это не дом.
Дом – это там, куда готов
Ты возвращаться вновь и вновь
Радостным, добрым, нежным и злым.
Еле живым.
Дом – это там, где вас поймут,
Там, где надеются и ждут,
Где ты забудешь о плохом –
Это твой дом.

С нами друг

Г. Струве

С нами, друг, с нами, друг,
Вместе, вместе.
Запевай, запевай
Песню, песню.
И тогда, и тогда
Солнце, солнце
Улыбнется нам с высоты.
И тогда, и тогда
Ярко, ярко
Расцветут по всей земле цветы.

Припев:
Вместе мы построим дом,
Вместе мы посадим сад,
Вместе пропоем эту песню.
Знают все, что вместе нам,
Знают все, что вместе нам.
Вместе нам всегда интересно.

Птицы нас, птицы нас
Звали, звали



За собой, за собой
 В дали, в дали.
 Но тогда, но тогда
 Кто же, кто же
 По земле пройдет босиком?
 Но тогда, но тогда
 Кто же, кто же
 Сад посадит и построит дом?

Приве.

Пусть Земля, пусть Земля
 Кружит, кружит.
 Дети все, дети все
 Дружат, дружат.
 Мы тогда, мы тогда
 Вместе, вместе
 Под дождем грибным подрастем.
 Мы тогда, мы тогда
 Вместе, вместе
 Сад посадим и построим дом.
 Это твой дом.

Алые паруса

А. Ланцберг

У синего моря, у синего моря,
 Где бушуют бураны, где бушуют бураны,
 Жила там девчонка, жила там девчонка
 С именем странным, с именем странным.
 И часто бывало, и часто бывало
 Она на просторе, она на просторе
 В местах уплывала, в местах уплывала
 За синее море, за синее море.

Приве:

Алые паруса, алые паруса, алые паруса,
 Паруса.
 Ассоль плюс Грей.

А там за морями, а там, за морями,
 За синей чертою, за синей чертою
 Жил парень отважный, жил парень отважный
 С открытой душою, с открытой душою.
 Мечтал он о море, мечтал он о море,
 О подвигах славных, о подвигах славных.
 Мечтал о походах, мечтал о походах
 В далекие страны, в далекие страны.

Приве.

А вечером поздним, а вечером поздним,
 Когда все уснули, когда все уснули,
 На небе зажглись, на небе зажглись
 Миллионы огней, миллионы огней.
 И этой же ночью, и этой же ночью
 Случилось чудо, случилось чудо:
 Тот парень с девчонкой, тот парень с девчонкой
 Влюбились друг в друга, влюбились друг в друга.



**Сердечная песенка**

У тебя такие уши! У тебя, не у меня!
 Вот бы мне такие уши! Я бы слушал все подряд!
 Вот бы было здорово! Я бы слушал все подряд!
 Как бы было здорово! Я бы слушал все подряд!

У тебя такие зубы! У тебя, не у меня!
 Вот бы мне такие зубы! Я обедал бы полдня!
 Вот бы было здорово! Я обедал бы полдня!
 Как бы было здорово! Я обедал бы полдня!

У тебя такие ноги! У тебя, не у меня!
 Вот бы мне такие ноги! И не надо мне коня!
 Вот бы было здорово! И не надо мне коня!
 Как бы было здорово! И не надо мне коня!



У тебя такое сердце! У тебя, не у меня!
 Вот бы мне такое сердце! Все любили бы меня!
 Вот бы было здорово! Все любили бы меня!
 Как бы было здорово! Все любили бы меня!

Сачок

Я бегу по полю, а в руке сачок.
 Он такой голубой!
 От него не скроется ни червячок,
 И никто друго-о-о-ой!

Припев: Папс! Пара-ру-ра-ру-рапс!
 Пару-рапс! Пару-рапс!
 Папс! Пара-ру-ра-ру-рапс!
 Пара-ру-ра-ру-рапс!

Соберу для школы я коллекцию
 Бабочек! Не одну!
 Ну а если попадетсч червячок,
 Я его возьму-у-у-у-у!

Припев.

Солнце светит ярко, словно «вери велл».
 Майский жук пролетел.
 Я иду по полю, и весна идет!
 Пчелка «бз-з-з» пое-е-ет!

Припев.





Фестивальная

О. Митяев

Изгиб гитары желтой
Ты обнимаешь нежно.
Струна осколком эха
Пронзит тугую высь.
Качнется купол неба
Большой и звездно-снежный...
Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались!

Как отблеск от заката,
Костер меж сосен пляшет.
Ты что грустишь, бродяга?
А ну-ка, улыбнись!

И кто-то очень близкий
Тебе негромко скажет:
«Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались!»

И все же с болью в горле
Мы тех сегодня вспомним,
Чьи имена, как раны,
На сердце запеклись.
Мечтами их и песнями
Мы каждый вздох наполним...
Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались!

Разговоры еле слышны

Слова и музыка С. Иванова-Гончарука

Разговоры еле слышны.
И над нами ночная тень.
В круговерти забот не заметили мы,
Как был прожит еще один день.

Только правду скажем в глаза,
Не тая на душе обид.
Промелькнет и утихнет в сердцах гроза,
Затвердеет дружбы гранит.

Согревает единства тепло.
Все теснее наш дружный круг.
Если надо помочь, если вдруг тяжело,
Помни: каждый – твой верный друг.





Песенка на память

Музыка М. Минкова, слова П. Синявского.

Как задумчиво светит вечер
Голубыми глазами звезд,
Вот бы взять нам на память ветер,
Тот, что песенку вдаль унес.

Припев:

Вот бы взять нам на память ветер,
Вот бы взять нам на память ветер,
Вот бы взять нам на память ветер,
Тот, что песенку вдаль унес. /2 раза/

А гитара прибою вторит,
А дорожка бежит к луне,
Вот бы взять нам на память море,
Хоть всего по одной волне.

Припев:

Вот бы взять нам на память море,
Вот бы взять нам на память море,
Вот бы взять нам на память море,
Хоть всего по одной волне. /2 раза/

Вечера догорают быстро,
Приближая прощанья час,
Вот бы взять нам на память искры,
Что всегда согревали нас.

Припев:

Вот бы взять нам на память искры,
Вот бы взять нам на память искры,
Вот бы взять нам на память искры,
Что всегда согревали нас.

Шепот ветра

Шепот ветра не дает уснуть.
За окошком дождик льет, как из ведра.
Я прощаюсь с вами,
Я опять иду в свой дальний путь.
Извините, мне уже пора.

Звездочка моя, свети, свети!
Что бы ни случилось, ты должна светить.
Не беда, коль в лужу
Наступлю ногой я на пути –
Мне бы сердцем в грязь не наступить.

Я, как в зеркала, смотрюсь в других –
В тех людей, с которыми судьба свела.
Может, я и впрямь такой,
Каким я отражаюсь в них,
Может, просто кривы зеркала.

За окошком ночь черна, как смоль.
Пусть мне говорят, что дальше нет пути.
Я благодарю вас за тепло,
За свет, за хлеб, за соль.
Извините, мне пора идти.





Милая моя

Юрий Визбор

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.
Тих и печален ручей у янтарной сосны.
Пеплом несмелым подернулись угли костра.
Вот и окончено все, расставаться пора.

Припев:

Милая моя, солнышко лесное,
Где, в каких краях встретишься со мною?

Крылья сложили палатки – их кончен полет,
Крылья расправил искатель разлук – самолет.
И потихонечку пятится трап от крыла...
Вот уж действительно пропасть меж нами легла.

Припев.

Не утешайте меня – мне слова не нужны.
Мне б разыскать тот ручей у янтарной сосны.
Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек огня,
Вдруг у огня ожидают, представьте, меня.

Припев.

А все кончается

Валерий Канер

А все кончается, кончается, кончается,
Едва качаются перронов фонари...
Глаза прощаются, надолго изучаются,
И так все ясно – слов не говори.

А голова моя полна бессонницы,
Полна тревоги голова моя;
И как расти не может дерево без солнца,
Так не могу я жить без вас, мои друзья.

Спасибо вам: не подвели, не дрогнули,
И каждый был открыт таким, как был;
Слова прощальные за сердце тронули –
Спасибо вам, прощайте, до Курил.

Мы разбредемся по любимым и по улицам,
Наденем фраки и закружимся в судьбе;
А если сердце заболит или простудится,
Искать причину будем мы в себе.

Мы будем гнуться, но, конечно, не согнемся мы,
Не заржавеют в ножнах скрытые клинки;
И мы когда-нибудь куда-нибудь вернемся,
И будем вместе с вами просто старики.



Ленинградская

Музыка и слова Марины Пицальниковой

Все расстоянья когда-нибудь в круг замыкаются,
Все из разлук обязательно встречей кончаются.
Должны, проплыв вокруг Земли,
Вернуться в гавань корабли,
Все поезда в свои вернутся города.

Шумный вокзал то встречает друзей, то прощается –
Мы расстаемся и снова назад возвращаемся,
Чтоб снова встать в Орлятский круг
И снова знать, что рядом друг,
И песни петь, чтоб больше не было разлук.

Все расстоянья когда-нибудь в круг замыкаются,
Все из разлук обязательно встречей кончаются.
И через год, и через пять
Мы с вами встретимся опять.

Гимн вожатых

Перелистав известные тома,
Мы научились говорить красиво
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,
Но ведь не только в этом наша сила.

Они порою знают больше нас –
Философы в тринадцать с половиной,
Мечтая, забывают все подчас,
Присев со свечой у теплого камина.

Припев:
И каждый час, и каждую минуту
О чьих-то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому-то,
Такая, брат, у нас с тобой работа.

А если не решается вопрос,
Они спешат к тебе, ища подмоги,
Устраивают жизненный допрос,
Хоть мы с тобою, старина, не боги.

Перелистав известные тома,
Мы учим их словами и делами.
Мы знаем, наша помощь им нужна,
Ребятам с любопытными глазами.





Десятый шаг. Пробуй! Твори! Играй!

(Игровые программы и коллективно-творческие дела)

Игровая программа «Великолепная семерка»



Королева нашего вечера – «семерка». В нашей жизни очень часто встречается эта цифра. Когда-то очень давно Бог создал человека именно на седьмой день. Поэтому по сей день это число считается самым счастливым. А насколько оно станет счастливым для наших участников, мы узнаем в ходе сегодняшней игры «Великолепная семерка». Команды состоят из семи участников, все приготовленные испытания, которых также 7, связаны с

семеркой, и даже жюри у нас сегодня магическое – их ровно 7. За каждое выполненное задание команда-победитель получает лепесток от цветика-семицветика. Победит команда, набравшая большее количество лепестков. Но прежде, чем мы начнем, хочется проверить сплоченность команды.

Конкурс «Нитка-иголка»: задача команд – на скорость продеть сквозь одежду нитку.

1 испытание: Все мы знаем, что на земле 6 континентов. Представим, что открыт еще один, седьмой, что же это за континент, что на нем находится, какое он носит название (оно должно состоять из семи букв), мы сейчас узнаем у наших команд. Кстати, название континента послужит названием командам.

Командам дается несколько минут на обдумывание, выслушиваются версии, жюри оценивает работу команд.

2 испытание «Семь нот»: Даже в музыкальной октаве всего семь нот. Следующее ваше испытание песенное. Задача участников – угадать мелодию по картинке. Команда, первой угадавшая и исполнившая песню, зарабатывает заслуженный балл. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

3 испытание «Аукцион»: В этом испытании мы узнаем, насколько интеллектуальны жители континентов. Вспомните и назовите пословицы, поговорки, фильмы, сказки, в названиях которых встречается цифра 7. Команды по очереди называют, побеждает команда, назвавшая последней.

4 испытание «Семеро с сошкой, один с ложкой»: Эту пословицу вы уже сегодня называли. А теперь проверим, как ее можно воплотить в жизнь. 1-й вариант: командам выдаются по кастрюле с кашей (водой, мороженым) и по ложке. Задача капитанов накормить команду. 2-й вариант: 2 ведра, 14 теннисных шариков, 2 ложки. Задача капитана – подбегать к ведру, взять ложкой один шарик и отнести команде. Побеждает самая быстрая команда.



5 испытание «Хочу все знать»: Насколько вы сообразительны, решит следующее испытание. Командам хаотично выдается набор букв «команда» (каждому по букве), ведущий задает вопрос, задача команд сложить из букв ответ.

Нас утром спозаранку
Ждала на кухне каша (*манка*).

Зимой на улицу пойдем,
Из снега слепим снежный (*ком*).

Погоуляем, а потом
Вернемся к обеду снова в (*дом*).

Вор в подъезд ваш не войдет,
На двери в подъезде (*код*).

Кто сдавал в багаж
Диван, чемодан, саквояж (*дама*).

Реальность это, а не сон,
Ростов стоит на речке (*Дон*).

Не толпа вы и не банда,
Вы единая (*команда*).

6 испытание «Семь чудес света»: А теперь мы поговорим о легендарных чудесах света. Слушая вопросы, задача команд дать правильный ответ.

1. Чудо света, сохранившееся до наших дней (*пирамида Хеопса*).
2. На его вершине, в открытой каменной беседке пылал костер, указывая путь кораблям (*Александровский маяк*).
3. Второе имя египетского фараона Хуфу (*Хеопс*).
4. Единственное чудо света на европейском материке (*Зевс в Олимпии*).
5. Монумент в честь любви (*1. Висячие сады: Семирамида и Навуходоносор; 2. мавзолей в Галикарнасе: Мавсол и Артемисия*). Чья любовь?
6. Почему храм Артемиды был построен на болотной почве? (*Она служила амортизатором при землетрясениях*).
7. «Слегка отклонившись, он всматривался вдаль, на голове – корона из расходящихся лучей» (*Колосс Родосский*).

7 испытание «Семеро козлят»: Все мы прекрасно знаем сказку «Семеро козлят». Вспомните, как волк обманывал козлят, изменяя голос? Мы обманывать никого не будем, но над голосом придется поработать. Каждый участник команды изобразит звуками животного для команды соперников, которая должна угадать зверя: *петух, утка, кошка, собака, гусь, ворона, свинья, лошадь, филин, мышь, волк, коза, рыба, муха*.



Дополнительные варианты конкурсов:

Цветик-семицветик: задача команд нарисовать на приготовленных листах бумаги несуществующий цветок и защитить его перед жюри.

Вопросы по теме «Радуга»:

- Есть сказания, мифы, в которых радуга – это черви, пьющие воду во время дождя? (да)
- Наши прабабушки и прадедушки думали, что радуга – это половник, сотканный иглой-молнией? (нет)
- Во Вьетнаме раньше представляли, что радуга – это язык небесного существа, похожего на козла? (да)
- Некоторые народы боялись радуги, считали, что она приносит несчастья? (да)
- Славяне верили, что через радугу тучи наполняются водой? (да)
- В мифах людей, живущих у Балтийского моря, радуга – это ожерелье (бусы) ведьмы Лаумы? (нет, они думали, что это ее пояс)

Загадки, в ответе которых 7 букв:

1. Стоит матрешка
На одной ножке,
Закутана, запутана (*капуста*)
2. Я красна девица,
Зеленая косица!
Собой горжусь!
И для сока и для щей,
Для салата и борщей,
В пироги и винегрет,
И... зайчишкам на обед! (*морковь*)
3. Красная мышка с белым хвостиком
В норке под зеленым листиком (*редиска*)

Гиннесс-шоу

Задумывались ли вы когда-нибудь о том, сколько интересного в мире? Существуют удивительные места, люди, происходят невероятные и загадочные события. Конечно, узнать обо всем и сразу непросто, но попробовать можно! Об этом снимают репортажи и пишут в книгах. Среди множества занятных книг есть и такая, в которой собрано невероятное количество самых неслыханных и удивительных рекордов, совершаемых людьми и природой. Она называется Книга рекордов Гиннесса.

ИЗ ИСТОРИИ:

10 ноября 1951 года сэр Хью Бивер охотился в местности под названием Северная Грязь на юго-востоке Ирландии на золотистых ржанок. Охота не удалась, и тогда Хью с друзьями задумались, а не является ли золотистая ржанка самой быстрой птицей Европы? Так возникла идея о создании книги, куда бы записывались все рекорды.

В 1955 году вышел 1-й экземпляр Книги рекордов Гиннеса. А вы когда-нибудь ставили настоящие рекорды? Сегодня у вас есть этот шанс.



Условие: соревнуются 2 команды по 5–6 человек.

Рекорд 1: Какая команда быстрее всех сложит из букв слово, которое будет названием команды.

(победителям вручается жетон)

Рекорд 2: Сейчас мы выявим рекордсмена, который дольше всех просидит на стуле с поднятыми ногами, не помогая себе руками.

(жетон победителю)

Рекорд 3: Ну а следующий рекорд такой. Каждому члену команды необходимо скатать из пластилина колбаску, а потом соединить их вместе. Чья длиннее – тот и победит.

(жетон победителю)

Рекорд 4: Четвертый рекорд сложнее. Кто дольше всех произнесет звук «а» на одном дыхании. Участвуют обе команды одновременно.

(победителю жетон)

Рекорд 5: А этот рекорд театральный. 1-я команда покажет артистов балета, 2-я – людей с приступом радикулита.

(победителю жетон)

Пока команды готовятся, рекорды могут установить и наши зрители. Сейчас мы найдем:

- самого высокого мальчика
- самую маленькую девочку
- человека, у которого на одежде больше пуговиц.

(призы победителям)

Рекорд 6: У каждой команды стакан и трубочки, кто быстрее выпьет воду из стакана.

(жетон победителю)

Рекорд 7: И последний рекорд. Кто больше сумеет воткнуть кнопок в простой карандаш за 1 минуту.

(жетон победителю)

Та команда, которая соберет больше жетонов за всю игру, победит!

Вы можете придумать свои конкурсы, главное, задействовать всех присутствующих, не забыть призы, создать позитивную обстановку и хорошее настроение!





Конкурс актерского мастерства (КАМ)

Участники – 9–12 ребят из отряда

Реквизит: – стулья по количеству участников
– карточки для 2-го тура для каждого конкурса
– номерки на грудь участникам.

Условия игры:

Три тура, после каждого тура выбывает определенное количество человек. По окончании 3-го финального тура выбирается победитель.

Конкурсы:

1 тур. В нем участвуют 9 человек

Конкурс № 1. Жующий человек.

- семечки
- грушу с червяком
- недожаренный шашлык
- костлявую рыбу
- батон хлеба
- суп с мухой
- коктейль через соломинку
- банан
- плов руками
- молоко с пенкой
- длинные макароны
- арбуз

Конкурс № 2. Походка.

- первоклассник идет в школу
- ботинки малы, натерли ногу
- очень хочется в туалет
- вас вызвали к директору
- пьяный пытается идти прямо
- манекенщица на подиуме
- политик на манифестации

Конкурс № 3. Крик.

- бабушка с балкона видит, как ее внука бьет большой мальчик
- чабан пытается согнать непослушных овец в стадо
- вожатый видит, как после отбоя фигура в простыне крадется к окну
- парень вызывает девушку, стоя под балконом
- прораб видит, как крановщик ставит плиту не туда
- человек, провалившийся в канализационный люк, зовет на помощь
- больной требует утку от медсестры, которая ушла пить чай
- рано утром человек с похмелья видит, как сосед допивает его пиво
- автолюбитель с балкона видит, как с его машины снимают колесо

Выбывают 3 человека



**2 тур. В нем участвуют 6 человек****Конкурс № 1.**

А теперь участникам предлагается выполнить следующие задания.

Сядьте на стул, как:

- обезьянка
- наказанный Буратино
- космонавт в скафандре
- пчела на цветок
- усталый лесник на ежа
- страстный болельщик футбола

Конкурс № 2. Разговор животных.

Необходимо в одном лице изобразить диалог-звукоподражание (карточки):

- курица и петух
- лев и баран
- свинья и корова
- собака и кошка
- большая собака и маленькая собачка
- бабуин и мартышка
- гусь и рыба

Конкурс № 3. За кулисами (на репетиции, тренировке, разминке) (карточки).

В полной мере изобразить действия профессионала предлагаемого образа перед выходом:

- | | |
|---------------|---------------|
| – балерина | – наездник |
| – жонглер | – конькобежец |
| – канатоходец | – певец |
| – балалаечник | – легкоатлет |
| – штангист | – пловец |
| – боксер | – йога |

Выбывают 2 человека**3 тур. В нем участвуют 4 человека.****Конкурс № 1. Шумы.** По парам озвучить.

– Полустанок. Путь обходчик, отдуваясь и причмокивая, пьет и пьет чай. Умеренно тикают ходики. Вдали слышится гудок приближающегося паровоза. Тяжело вздыхая, обходчик встает: нечаянно роняет стул. Он выходит на крыльцо. Мимо проносится скорый поезд. Восходит солнце.

– Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Свинья взвизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай выпрашивает сахар. Солнце заходит.

– Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря с криком выпархивает ворона. Косарь со злостью сплевывает, выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся корова удивленно мычит и, топая, убегает. Восходит солнце.



– Дождливый вечер. За кулисами цирка слышится нечеловеческий хохот клоуна. Зрители оценивают его овациями. Испуганно рычат тигры. Слон от неожиданности громко трубит. Слышен звук сирены «скорой помощи» вой тормозов и звон разбившегося стекла. Заходит солнце.

Конкурс № 2. Люди – манекены. Каждый работает сам за себя и изображает то, что говорит ведущий.

– Женщина. Маленького роста. Толстовата. С кривыми ногами. Без зубов. С большими ушами. С короткой прической. Очень веселая. Часто смеется, похрюкивая. Смех легко переходит в рыдание.

– Старушка. По возрасту близкая к веку. Занимается спортивной ходьбой. Голова и ноги трясутся. Подслеповата. Спина прямая. Походка прыгающая. Часто оглядывается. Страдает застарелым кашлем курильщика.

– Ребенок. В возрасте от 2 до 3 лет. С большой головой и тонкой шеей. Языком постоянно пытается достать нос. Часто падает в лужи. Жизнерадостный. Даже слишком. Страдает насморком.

– Женщина. Рост выше 180 см. Пониженной упитанности. Правая нога короче левой. Позвоночник искривлен в трех местах. Язык не умещается в рот. Одна бровь выше другой. Плачет. Плач легко переходит в смех.

Подведение итогов.

КТД «Мисс отряда»

Участники: ребята отряда, возраст – 10–12 лет.

Реквизит и оформление: карточки с вопросами, номерки от 1 до 6, конверты, жетоны «улыбки», пакеты для мусора, веревка, цветная бумага, прищепки, ножницы, листы бумаги, ручки, маркеры; ленты или медали для награждения, грамоты, музыкальные фонограммы, магнитофон.

Жюри: мальчики отряда, вожатый или др.

Вожатый: Здравствуйте! Мы рады вас приветствовать на игровой программе «Мисс отряда». Сегодня мы приветствуем всех девчонок нашего отряда, но предстоит нам с вами наконец-то узнать имя той единственной, которая будет полноправно обладать титулом «Мисс отряда».

Все взяли с собой хорошее настроение? Тогда приготовим ладоши, потому что мы начинаем.

Кастинг

Приглашаются все желающие девушки пройти кастинг. Им нужно будет быстро ответить на вопросы по самой актуальной «женской» теме. Итак, «экскурсия по кухне». Вопросы кастинга.





1. Самый благородный сорт стекла (ХРУСТАЛЬ)
2. Сосуд, предназначенный для того, чтобы в него ставили цветы (ВАЗА)
3. Бумажные или льняные квадратики для вытирания рук и губ после еды (САЛФЕТКИ)
4. Набор посуды для чая, кофе или обеда (СЕРВИЗ)
5. Плоская подставка, на которую ставят сразу много посуды, чтобы подать ее к столу (ПОДНОС)
6. Бывает кухонным, бывает и пиратским (НОЖ)
7. Приспособление для раскатывания теста (СКАЛКА)
8. Емкость для соли (СОЛОНКА)
9. Большая салфетка, которой покрывают стол (СКАТЕРТЬ)
10. Универсальный прибор для резки, шинковки и взбивания продуктов (КУХОННЫЙ КОМБАЙН)

Выбывают участницы, ответившие на меньшее количество вопросов.

Слово жюри

Вожатый: Для оставшихся претенденток – новое задание. Оно называется

Фоторобот

Нужно узнать сказочного героя по описанию (*выбывают участницы, давшие меньше ответов*)

1. Голова его набита опилками (ВИННИ-ПУХ)
2. У него на голове зеленый хохолок, подергав за который, заплачешься (ЧИПОЛЛИНО)
3. Полосатый свирепый хищник, ненавидевший Маугли (ТИГР ШЕРХАН)
4. Девочка-кукла, волосы которой были необычного голубого цвета (МАЛЬВИНА)
5. Этот сказочный персонаж всегда носил с собой масленку, чтобы не заржаветь во время дождя (ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК)
6. Этот столяр носит прозвище «Сизый Нос» (ДЖУЗЕППЕ)
7. Эта смелая девочка шла к бабушке через дремучий лес (КРАСНАЯ ШАПОЧКА)
8. Русский трехглавый дракон (ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ)
9. От укуса паука он стал супергероем (СПАЙДЕРМЕН)
10. Хлебобулочное изделие, любившее петь песенки в лесу (КОЛОБОК)

Слово жюри (должно остаться 6 девочек)

Итак, вы видите 6 участниц, которые будут бороться за звание «Мисс отряда». Давайте с ними познакомимся:

№ 1

№ 2.....и т. д.

Вожатый: Участницы получили номерки и конверты. За каждое хорошо выполненное задание вы будете получать вот такие «улыбки» (другие варианты – сердечки, цветочки и т. д.). А в финале мы подсчитаем, кто больше набрал «улыбок», тот и станет «Мисс отряда». Посмотрим, какие вы хозяйки.

После каждого конкурса жюри раздает «улыбки» в конверты участниц.



Конкурс «Уборка»

Собрать спички (шишки и т. д.) в пакеты для мусора, рассыпанные по полу, с завязанными глазами, кто больше.

Конкурс «Стирка»

На веревке прищепками прикреплены листы бумаги; не снимая листы с прищепок, вырезать белье (брюки, майку и т. д.), так, чтобы оно осталось висеть на веревке, и можно было узнать, что это.

Конкурс «Друзья»

За каждой участницей паровозиком выстраиваются болельщики, поддерживающие ее, они двигаются под разные мелодии, которые меняются часто; большее количество «улыбок» получают участницы с самым «дружным паровозиком».

Конкурс «Сонет»

Участницы должны сочинить четверостишие с заданными рифмами и прочесть его (лето – Света, усатый – вожатый, отдыхают – загорают).

Пока наши участницы заняты поэзией, болельщики могут принести им дополнительные баллы. Все зрители делятся на 6 групп по количеству претенденток на звание «Мисс отряда» и участвуют в аукционе.

Аукцион песен с женскими именами

(Каждая группа по очереди исполняет несколько строк песни, в которой встречается женское имя; если в течение 5 секунд группа не готова спеть очередную песню, она выбывает; группа, исполнившая песню последней побеждает и приносит дополнительный балл участнице, которую сама выберет)

Подведение итогов конкурса «Сонет»

Конкурс «Парень твоей мечты»

Участницы, держа перед собой лист бумаги на твердом планшете, маркером, зажатым в зубах, рисуют портрет.

Жюри оценивает портреты.

А теперь участницы должны показать себя во всей красе. Они получают пакет с элементами костюмов и нарядов и отправляются за кулисы для подготовки к финальному дефиле, но это нужно сделать быстро, за 1 минуту.

Жюри подсчитывает количество «улыбок». Выбирает победительницу, а остальных участниц награждает по номинациям (самая очаровательная, привлекательная, остроумная, яркая, находчивая и т. д.).

А пока конкурс для зрителей **«Угадай мелодию»**.

Дефиле участниц. Награждение.



Конкурс молодых семей

Участники: шесть пар (мальчик + девочка)

Реквизит: – листочки и ручки для объявлений
– раздаточные карточки на каждый конкурс
– жетоны для жюри
– грамоты паре победителей

Условия игры: участники разбиваются на пары, после каждого конкурса пара получает жетон. В итоге пара, собравшая наибольшее количество жетонов, объявляется победительницей.



Конкурсы:

1. Разбивка на пары с помощью объявлений.

Мальчикам вручаются листочки и ручки, они пишут объявление в газету на страничку «Знакомства». Девочки, прочитав объявления, выбирают наиболее понравившееся. Таким способом и образуются пары.

2. Знакомство. Обыграть ситуацию знакомства

- в библиотеке
- в бассейне
- в парикмахерской
- у стоматолога
- в автобусе
- в театре

3. Признание в любви. Парень говорит своей девушке о любви, но при этом:

- он хочет в туалет
- у него депрессия
- он чистит зубы
- он тонет
- она глухая и слепая
- ведет машину

4. Знакомство с родителями. Из зала выбираются родители, садятся на стул. Девушка знакомит парня со своими родителями и просит согласие на свадьбу, но...

- он чукча
- Маугли
- инопланетянин
- бомж
- король/президент
- профессор

5. Ситуация в род. доме. В род. доме пластиковые окна, поэтому ничего не слышно на улице. Жене надо передать отцу ребенка с помощью пантомимы следующую информацию:

- мальчик, 4 кг 50 г, принести: велосипед, цветы, деньги в конверте
- девочка, 3кг 100г, принести: цветы, подушку, шампанское
- двойня, каждый по 3 кг, принести: памперсы, соску, тумбочку
- тройня, все по 2 кг, принести: пеленки, вино, расческу
- мальчик и девочка, 4кг и 3 кг, принести: вентилятор, кошелек, туалетную бумагу
- девочка, 5кг 300г, принести: книгу, ручку, шкаф.

6. В завершение игровой программы можно провести финальный конкурс-игру «Большая семейная фотография» (см. Восьмой шаг «Поиграем?!», «Игры на выявление лидера»).

7. Подведение итогов «Конкурса молодых семей».

**КТД «Путешествие на поезде»**

Участники – 2 команды детей по 10 человек

Реквизит: – 2 лавочки для команд

– 6 больших вагончиков на веревке с названием конкурсов

– 20 маленьких нарезанных вагончиков (жетоны)

– 2 швабры

– 2 стула

– 2 платка на глаза

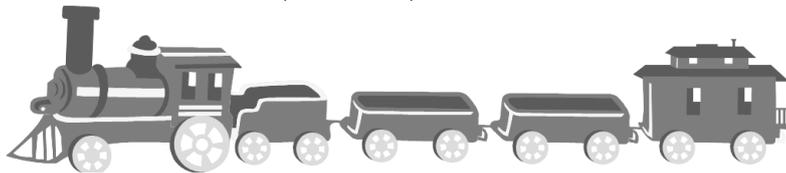
– мел

– подобрать 10 песен для конкурса «Угадай мелодию»

– для театра-экспромта листочки с ролями

– музыка – фанфары и подвижная на танцевальный, художественный, спортивный конкурсы

– грамоты команде победителей



Условия игры: Ребята отправляются в путешествие в поисках сокровищ на поезде из 6 вагонов, каждый раз они выбирают тот вагон, в котором поедут. Вагон имеет название и подразумевает под собой тот или иной конкурс, за победу в котором команда получит вагончик (жетон). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество вагончиков, но сокровищем является настоящая дружба и командный дух.

Конкурсы:

1. Танцевальный – «Танцы животных» – всем вместе станцевать, изображая одного животного:

– крокодил

– трехглавый дракон

– слон

– корова

– жираф

– сороконожка

– чудо-юдо

2. Театральный – «Театр-экспромт» (см. приложение)

3. Песенный – «Угадай мелодию»

4. Интеллектуальный – «Самый умный» (по 5 вопросов каждой команде)

– какими нотами можно измерить пространства *ми-ля-ми*

– из какой посуды нельзя есть *из пустой*

– как далеко заяц может забежать в лес (*до середины, дальше будет выбегать*)

– когда человек бывает в комнате без головы (*когда он выглядывает в окно*)

– город, где прописан юмор (*Одесса*)

– самоходка Емели (*печь*)

– место отсидки 1 сентября (*школа*)

– место с легким паром (*баня*)

– птица, попавшая в суп из-за своих дум (*индюк*)

– цитрус с 6 нулями (*лимон*)

5. Художественный – «Ну как, похож?» – художникам выдается мел и завязываются глаза. Остальным показывают рисунок. Художник должен нарисовать его на асфальте по подсказкам своей команды (*можно использовать ватман и маркер*).



6. **Спортивный** – «По пути к Гарри Поттеру» – эстафета на швабрах. (1-й побежал, присоединился 2-й, затем 3-й и т. д.)
7. **Подведение итогов игры.**

Приложение № 1

Театр-экспромт для команды № 1

В одном дворе жил-был маленький ЦЫПЛЕНОК. Как-то рано утром он вышел из курятника и стал ходить по дорожке. Он копал лапкой землю и вытаскивал из нее червяков. Увидел лужу и напился воды, а потом подошел к ЗАБОРУ.

В заборе была большая дыра. Цыпленок заглянул в нее и понял, что с другой стороны забора – другой двор. Там тоже кипела жизнь: вот прошла, похрюкивая, СВИНЬЯ и, обнаружив корыто, принялась есть. Шипя, пронесся ГУСЬ и спрятался за углом. Маленький КОТЕНОК вышел погреться на солнышке. Он растянулся на ступеньке и заснул, а через некоторое время вышла МАТЬ-КОШКА, она помахивала хвостом. Обнаружив свое детище, кошка потащила его в дом. По двору с важным видом прогуливался ПЕТУХ. Каждые 15 секунд он кричал: «Кукареку».

Пробежал ЩЕНОК. Он увидел цыпленка и остановился с другой стороны забора. Теперь они смотрели друг на друга сквозь дыру в заборе. Щенку захотелось поиграть с цыпленком, и он решил пролезть в его двор, но в дыру прошла только голова. Щенок пытался, пытаясь пробраться, но ничего у него не выходило. Тогда цыпленок решил помочь. Ухватив пса за ухо, он потянул изо всех сил. Щенок залаял. Теперь цыпленок решил попасть в другой двор и без труда проскочил в дыру.

Вдруг выскочил гусь. Ни с того ни с сего он подбежал к цыпленку и клюнул его в голову. Цыпленок упал, а щенок рассердился и прогнал гуся со двора. Вечером все обитатели двора легли спать. И цыпленок подумал: «Как хорошо, что у меня появился настоящий друг».

Театр-экспромт для команды № 2

На лесной опушке росла одинокая ЕЛКА. Она была высокая, стройная и зеленая, совсем-совсем юная. По ночам, когда трещал мороз, елка мерзла и ежилась.

Но вот рано утром выглянуло СОЛНЦЕ. Оно улыбнулось елке и стало прогревать. Елка приободрилась, расправила свои ветки и потянулась к солнцу. Так продолжалось полдня.

Однажды к елке прибежал ЗАЯЦ. Он оббежал дерево, принюхался, почесал за ухом и стал грызть кору. Елка была страшно возмущена, она легонько стукнула зайца по макушке, и тот ускакал.

Затем появилась БЕЛКА, она сразу вскарабкалась на самый верх, где росли шишки, и начала есть.

Вдруг, откуда ни возьмись, прибежали ДЕТИ. Они весело смеялись и водили хоровод вокруг елки. Но тут на полянку выбежал ВОЛК. Он страшно зарычал и погнался за детьми. Они бегали, бегали и спрятались под деревом, а елка укрыла их своими ветвями. Волк страшно разозлился, он кидался на дерево, царапал когтями землю и, в конце концов, выгнал детей из-под елки. Прогнав их, он вернулся и завыл. Перепуганная белка свалилась с елки и скрылась в кустах.





Вечером в лес пришел ДРОВОСЕК. Он оглядел елку со всех сторон, подергал ее за ветки и принялся пилить. После этого взвалил деревце на плечо и понес домой.

Так закончился день.

Игровая программа «Крестики-нолики»

Реквизит: игровое поле, состоящее из девяти секторов, таблички (по размеру сектора) X и 0.

Ведущий: А теперь я объясню правила нашей игры. Каждая команда по очереди выбирает сектор и выполняет задание, скрытое за ним. Та команда, которая, по мнению жюри, выполнит задание лучше, та и победила. И на данный сектор мы вешаем знак этой команды.

«Черный ящик»

В ящике находится предмет (воздушный шарик, ручка, игрушка и т. д.). Команды по очереди, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», должны угадать, что там находится.

«Буриме»

Из предложенных зарифмованных слов команды должны составить стихотворение: привет – ответ, варенье – день рожденья, лето – котлета, обед – омлет и т. д.

«Спортивный»

Капитаны наугад вытягивают карточку с буквами «к» и «с». Командам необходимо за 2 минуты собрать как можно больше вещей на эту букву.

«Кобра»

Команда получает набор букв «КОБРА». Ведущий задает вопрос, команда выкладывает из этих букв ответ:

1. Отгадать вопрос пора –
Одежда дерева (*кора*).
2. Продолжается игра.
Один из видов люстры (*бра*).
3. Вправо, влево, кувырок,
Может заколоть и (*бок*).
4. Продолжается игра
Есть уж, гадюка, (*кобра*).

«Танцевальный»

Все разбиваются по парам, запоминают 4 фигуры:

1. «Гномики» – танцы спина к спине
2. «Паровозики» – в виде паровоза, взяв друг друга за талию
3. «Русский народный» – кружатся, взявшись под руку
4. «Кавалеры» – один приседает на колено, а другой бегаёт вокруг

Звучит музыка, ведущий называет только номер фигуры, пытаясь запутать танцующих.



«Художественный»

Необходимый реквизит: ватман, маркеры, две повязки на глаза, картинки. Условие: выбрать из команды «художника», завязать ему глаза. Задача художника с помощью подсказок команды изобразить рисунок по картинке.

«Музыкальный»

Песенный аукцион по теме «Лето». Команды по очереди исполняют песню с упоминанием этого времени года. Побеждает команда, исполнившая песню последней.

«Театральный»

Необходимый реквизит: карточки с названиями героев.

Театр-экспромт «Вечер». За кулисами цирка слышатся бурные аплодисменты, нечеловеческий хохот **клоуна**. Испуганно рычат **тигры**. **Слон** от неожиданности наступают на ноги **смотрителю**. Слышны звуки сирены «**скорой помощи**». Заходит **солнце**.



«Утро». На обочине дороги резко тормозит **автомобиль**. Из проколотой **шины** резко, со свистом выходит **воздух**. Хлопнув **дверью**, из машины выходит **водитель**. Слышится мирный шум работающего **двигателя**. Неожиданно из машины раздается плач **ребенка**. Мимо проносится **грузовик**. Выходит **солнце**.

«Стоп-кадр»

Каждая команда должна за 2 минуты создать семейное фото и объяснить. Ведущий подводит итоги игры.

Дополни:



Психологические игры-тренинги

Упражнения для младших и средних детей

Расскажи стихи без слов

В эту игру можно играть бесконечно – ведь стихов, которые можно «рассказать» руками, всем телом, проиграть, великое множество. Эта игра позволяет детям раскрепоститься, почувствовать себя уверенными, способствует развитию коммуникативных навыков, установлению доверительных отношений. *(Варианты игры могут быть различными. Покажи настроение, покажи прошедший день, прошедшее мероприятие и т. п.)*

Этюды, направленные на развитие эмоциональной сферы

Детям необходимо проиграть героя сказки, который выражает определенную эмоцию.

1. **Баба Яга** (этюд на выражение гнева).

Баба Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтоб потом ее съесть, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет – сбежала. Рассердилась Баба Яга, что без ужина осталась, бегает по избе, ногами топает, кулаками размахивает. *(Дети изображают Бабу Ягу, могут контактировать из образа)*

2. **Фокус** (этюд на выражение удивления)

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было... Из чемодана выпрыгнула собака. *(Изобразить удивленного мальчика)*

3. **Золушка** (этюд на выражение печали).

Золушка возвращается с бала очень печальной: она больше не увидит принца, к тому же она потеряла свою туфельку...

4. **Один дома** (этюд на выражение страха)

Мама енотиха ушла добывать еду, а крошка енот остался один в норе. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Крошке еноту страшно: вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет прийти на помощь? *(Дети изображают крошку енота)*

5. **Лисичка подслушивает** (этюд на выражение интереса).

Лисичка стоит у окна избышки, в которой живет котик с петушком, подслушивает, о чем они говорят.

6. **Кот Васька** (этюд на выражение стыда).

Хозяйка испекла сметанный пирог к празднику и пошла наряжаться. Кот Васька прокрался на кухню и съел пирог. Хозяйка прибежала на шум и стала ругать Ваську. Ваське стало стыдно. *(Можно изобразить Ваську или проиграть этюд полностью по ролям)*

7. **Соленый чай** (этюд на выражение отвращения).

Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил себе чай и, не глядя, по ошибке, вместо сахара насыпал себе в чашку две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток. До чего же противно стало у него во рту!

8. **Новая девочка** (этюд на выражение презрения).

В группу детей пришла новая девочка. Она была в нарядном платье, в руках держала красивую куклу, на голове у нее был завязан большой бант. Она счи-



тала себя самой красивой, а остальных детей – недостойными ее внимания. Она смотрела на всех свысока, презрительно поджав губы (*изображают девочку*)

Варианты этого упражнения могут быть также разными. Можно брать отрывки из сказок, стихов, мультфильмов и фильмов. Каждый вожатый может применить здесь свое творчество и спонтанность. Во время игры дети проживают чувства, раскрепощаются, преодолевают смущение. Также игра может быть диагностической. В ней можно заметить артистичных детей, замкнутых и застенчивых, лидеров.

Упражнения для старших подростков

Взрослые и дети (по методу Пэнел)

Участники делятся на две команды. Те, кто ощущают себя взрослыми, и те, кто ощущают себя детьми. Затем роли меняются (уход от стереотипов). Команды выстраиваются в 2 колонны лицом к друг другу. По очереди участники то одной команды, то другой отвечают на вопросы.

а) Что мне нравится в моей позиции?

Пример. В позиции взрослого мне нравится, что взрослые могут приходить в любое время. И т. д.

В позиции ребенка мне нравится, что дети не несут никакой ответственности, как взрослые. И т. д.

б) Что мне не нравится в моей позиции?

Пример. Мне как взрослому не нравится то, что я должен каждый день ходить на работу. И т. д.

Мне как ребенку не нравится делать уроки. И т. д. (1–3 минуты.)

в) Что мне нравится в противоположной позиции?

Пример. Мне как взрослому нравится, что детям не нужно зарабатывать деньги и обеспечивать семью. И т. д.

Мне как ребенку во взрослых нравится, что они независимы. И т. д. (1–3 минуты.)

г) Что не нравится в другой позиции?

Пример. То, что дети не хотят выполнять обещаний. И т. д.

Во взрослых мне не нравится то, что они часто ругают детей за их проступки. И т. д. (1–3 минуты.)

д) Что я ценю в другой стороне?

Пример. В детях я ценю их прямую искренность. И т. д.

Во взрослых я ценю их трудолюбие. И т. д. (1–3 минуты)

е) Что я чувствую к другой стороне?

Пример. Я чувствую к детям любовь и восторг. И т. д.

Я чувствую к взрослым жалость из-за того, что у них много забот. И т. д. (1–3 минуты.)

ж) Что вы хотите от другой стороны?

Пример. Я хочу от детей понимания. И т. д.

Я хочу от детей уважения к моим мыслям, фразам. И т. д. (1–3 минуты).

Рефлексия: Что важного было для вас в этом упражнении?



Мастер-класс «Лидер и команда»

Цели: Узнать несколько составляющих эффективной работы команды и исследовать их в нижеизложенных упражнениях.

Упражнение № 1. Разминка «Цепочка»

Каждому из нас в жизни когда-то приходится быть лидером, за которым пойдет команда. Сейчас вам представится возможность побыть в разных ролях: лидер, ведомый, которого ведут. Попробуйте осознавать, какая позиция вам близка по жизни? Где вы себя чувствуете более комфортно?

Упражнение № 2. На каждую букву слова «команда» написать возможные качества команды.

На каждую букву слова «лидер» написать возможные качества лидера.

Затем по очереди две команды проговаривают эти качества.

1. Творчество вместо стереотипных действий. «Пересечение пустыни».

Эта игра связана с «двигательным творчеством». Ведущий просит всех участников игры и встать у одной стены комнаты. (Включается музыка)

Представьте себе, что перед вами безводная пустыня. Оазис с водой далеко, на том конце комнаты. Вам предстоит пересечь пустыню и оказаться у противоположной стены. Но пустыня не прощает повторов. Поэтому пересекать ее можно только по очереди, причем своим, неповторимым способом. И каждый авторский вариант пересечения пустыни мы будем сопровождать аплодисментами, а на повторы реагировать унылым посвистом.

Движение начинает один из участников игры. Когда он достиг противоположной стены, движение начинает следующий. И так происходит до тех пор, пока вся группа не окажется у противоположной стены. После этого движение продолжается в противоположном направлении. Группа возвращается обратно, так же демонстрируя разные способы пересечения «пустыни». Игру можно продолжать до тех пор, пока у игроков поддерживается интерес и играют они с азартом.

Вопросы для обсуждения:

1. Трудным ли было для вас задание?
2. В какой момент вы стали задумываться над его выполнением?
3. Постоянный поиск нового решения утомлял, раздражал или увлекал вас?
4. Чему может научить команду эта игра?

2. Креативность. «Задания для развития креативности».

Эти упражнения предназначены для актуализации и тренировки творческих способностей.

1. В течение 5 минут придумайте как можно больше способов использования шариковой ручки (граненого стакана, отвертки, зубочистки, скрепки, пуговицы, игральные карты, чехла от женского складного зонтика и пр.). Обсудив свои идеи с группой, коллегиально выберите наиболее оригинальный способ ее использования и придумайте историю, в которой будет использован выбранный вами способ.
2. Если бы вы были директором автомобильного завода, что бы вы предприняли для повышения конкурентоспособности ваших машин? Придумайте как можно больше способов.



3. Если бы вы были директором школы, что бы вы сделали, чтобы уровень подготовки выпускников был максимально высоким? Придумайте как можно больше способов.
4. Если бы вам предстояло выучить японский язык, что бы вы предприняли? Придумайте как можно больше способов.

3. Работа на общий результат.

Чтобы согласованно достичь результата, необходимо:

1. Услышать и понять задачу
2. Оперативно распределить функции между членами команды (кто руководит, кто в чем помогает)
3. Каждому подготовить свой участок работ
4. Совершить общие действия

«Построить дом».

В течение 5 минут членам команды предлагается построить дом их команды из того, что есть «под рукой», то есть находится в зале для занятий (стулья, столы, вешалки, бумага и пр.). Также можно использовать и «самих себя»: изображать отдельные части дома.

Затем представить свой проект.

Рефлексия по занятию: Что важного было для вас в занятии? Выразите это в одной фразе.



Психологический КВН

(тренинг навыков эффективного общения подростков)

Формирование команд. 1 этап – поиск лидеров (3–5 человек).

- Кто себя уважает – 2 шага вперед!
- Кто в себе уверен – шаг назад!
- Кто смущается – шаг назад!
- Интересные люди – шаг вперед!
- Находчивые – 2 шага вперед!

3–5 лидеров становятся капитанами команд, которые по очереди выбирают сами. Способы выбора могут быть различными (3 минуты).

Можно выбрать жюри (2-3 человека) и контролеров (6 человек) – самых справедливых и принципиальных. (Выбирайте жюри из тех, кто после первого этапа остался в числе последних. Этот шаг поднимет значимость ребенка, даст возможность почувствовать себя успешным).

Конкурс первый. Романтическое приветствие (10 минут)

Задание: дать название команде, придумать лозунг-девиз; представить это маленькой сценкой.

(Оценка до 5 баллов, оценивается оригинальность, романтичность, поэтичность)

Будьте внимательны к тому, чтобы в задании были включены все участники, пресекайте все попытки внутрикомандного давления.



Конкурс второй

На командную согласованность, т. е. умение понимать друг друга без слов (без переговоров, только за счет чувствования ситуации).

1) Построиться команде (без слов):

- а) по размеру обуви;
- б) по дням рождения и т. д.

2) Прыгнуть вправо или влево, на 90 или 180 градусов (команды построить друг напротив друга). Выигрывает та команда, где больше людей повернулись в одну сторону.

3) Команды выстраиваются в затылок друг другу. Передача сообщений по цепочке без слов, с помощью жестов и мимики: «Я не люблю тебя!», «Давай дружить!», «Ты мне нравишься!» и т. д.

Побеждает та команда, где более точная передача информации (на все 7–10 минут).

Конкурс капитанов

1. *Объяснение в любви.* Оценка до 5 баллов. Капитан мысленно выбирает девушку из другой команды и пишет ей объяснение в любви (3–5 минут). Ведущий узнает от капитана, кто эта девушка, и записывает на листок. После зачитывания команда девушки, к которой было обращено объяснение, угадывает, кому оно было адресовано (приготовить листы бумаги и ручки).

2. *Знакомство рук (ребята получают очень важный опыт телесного взаимодействия, т.к. даже обыкновенное прикосновение в этом возрасте вызывает смущение и стыд, а иногда просто негативные реакции).* Второй ведущий в это время перемешивает команды и выставляет их друг напротив друга. Командам завязывают глаза или просто закрывают глаза. Ведущие представляют участников в шеренгах. Глаза не открываются. Далее участники протягивают руки друг другу и делают следующее:

- руки знакомятся;
- руки ссорятся;
- руки мирятся;
- руки прощаются (по 10 секунд).

В конце каждая пара, не открывая глаз, угадывает своего партнера, говоря об этом ведущему. Оценивается большее количество командных угадываний по одному баллу (с помощью данного упражнения можно примирить конфликтующих в отряде ребят, поставив их в пары).

Затем капитаны зачитывают свои объяснения.

Конкурс четвертый. «Скульптура»

Упражнения на телесную коммуникацию очень сближают, дают заряд энергии, снимают напряжение.

Каждой команде на карточках выдается задание, имеющее отношение к взаимоотношениям юношей и девушек. По этому заданию команда выстраивает скульптуру (1 минута). По кругу команда соперников угадывает, что символизирует скульптура. Оценивается оригинальность и выразительность (5 минут).



Подведение итогов

Для победителей устраивают круг почета. А потом сами победители заключают в свои объятия всех участников команд по очереди (2–3 минуты).

Итого 35–40 минут.

Веселые старты «Кто во что горазд?»

Участники: команды (от 5 до 15 человек) и болельщики.

Реквизит: мел, скакалка, обруч, мяч, теннисная и бадминтонная ракетки с воланчиками и шариками, воздушные шары.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие девчонки и мальчишки! В этот прекрасный день собрались здесь любители спорта и физической культуры, чтобы посоревноваться в ловкости и быстроте. Итак, я приветствую самых ловких, быстрых, сильных ребят.

Игра с залом «Пятиборье»: все становятся спортсменами пятиборцами и выполняют движения (гимнастами, боксерами, пловцами, фигуристами, стрелками и т. д.).

Ведущий: Отлично! Болельщики готовы? Встречайте наши команды!

Ведущий: Попрошу представиться.

Представление команд.

За победу в каждом задании команды получают жетон.

I. Эстафеты со скакалкой.

1. Участники преодолевают свой этап, прыгая через скакалку.
2. Два участника крутят скакалку, задача команды – перепрыгнуть через нее, перебраться из одной части зала в другую.
3. Участвуют по одному представителю от команды: их задача – за определенный промежуток времени попрыгать как можно больше раз.

II. Эстафеты с мячом.

1. «Передай мяч»: над головой, между ног, из рук в руки.
2. «Боулинг»: прокатить мяч под выстроенными в ряд стульями, не зацепив их.
3. «Баскетбол»: набивая, довести мяч до финишной черты, вернуться обратно бегом и передать эстафету следующему участнику.
4. «Ручеек»: участники команды стоят друг за другом, ноги на ширине плеч, задача первого – прокатить мяч между ног команды и стать в конец шеренги, так до последнего игрока.
5. «Кенгуру»: участники по очереди, зажимая мяч между колен, прыгают до финишной черты и обратно.
6. «Тяни–толкай»: пара участников зажимает мяч между лбами, не помогая руками, пробегает путь и передает эстафету следующей паре.

III. Эстафеты с обручем.

1. «Вертолетик»: бег по прямой, вращая обруч на одной руке над головой.
2. «Переправа»: капитан берет обруч, оббегает финишную черту, возвращается к команде, берет следующего игрока и «переправляет» до финиша, уже вдвоем возвращаются к команде и берут следующего игрока. Так до тех пор, пока все участники не окажутся в обруче.



3. «Кто больше»: задача команды – за определенный промежуток времени, сменяя друг друга, как можно больше раз прокрутить обруч.

IV. Эстафеты с кеглями

1. «Самый меткий»: участники команды по очереди, имея по одной попытке, пытаются сбить все кегли, установленные на финишной черте.
2. «Собери кегли»: первый участник бежит и собирает по пути расставленные заранее кегли, передает их следующему, следующий участник бежит и выставляет кегли, так до последнего участника.
3. «Цапля»: по очереди проскакать на одной ноге между кеглей до финиша и обратно, не сбив ни одной кегли.

V. Эстафеты с ракетками и шариками

- 1 «Воздушная кукуруза»: перебрасывание воздушного шара бадминтонными ракетками попарно.
2. «Не урони»: участники по очереди, положив круглый предмет на ракетку, должны пронести его до финиша и обратно, не уронив его и передать эстафету следующему участнику.
3. «Гоним тучи»: участники по воздуху с помощью теннисных ракеток перегоняют воздушный шарик до финиша и обратно, не уронив его.
4. «Прямо в цель»: задача участников, имея одну попытку, попасть теннисным шариком в ведро.

VI. Эстафеты без реквизита

1. «Поезд»: капитан бежит вперед до флажка и возвращается назад к команде, второй игрок крепко берется за пояс капитана, и путь до флажка они проделывают вдвоем. Затем капитан остается на месте, а 2-й участник возвращается и берет следующий «вагончик». Так до тех пор, пока вся команда не окажется около флажка.
2. «Страус»: бег вдвоем, причем голова одного находится под мышкой у другого.
3. «Рак»: участник встает на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегает до отметки и возвращается, передает эстафету следующему.
4. «Тараканьи бега»: в каждом забеге должны участвовать по 2 человека. Один встает на четвереньки, а второй кладет свои ноги на спину 1-го и сам будет «бежать» на руках. Таким образом, его руки будут первой парой «тараканьих лапок», а руки и ноги второго участника – 2-й и 3-й парой «лапок».
5. «Чехарда»: по очереди прыжки друг через друга.

6. «Египетский шаг»: ходьба, при которой пятка левой ноги приставляется к носку правой, а пятка правой ноги к носку левой.

7. «Черепаша»: участник становится на четвереньки, на спину кладется таз верх дном. Участник двигается, стараясь не уронить таз.





Сказочные эстафеты

«Лягушка-путешественница». Лягушка заставила уток взять в клювы палку, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. Участникам предстоит проделать то же самое. 2 сильных детей берут палку и кладут на плечи. 3-й берет за палку руками, ноги отрывает от земли. По сигналу все начинают движение вперед. Нельзя касаться ногами земли. Когда все добегают до финиша, висевший на палке отцепляется, а двое возвращаются на старт, чтобы взять нового, пока вся команда не окажется на финише.

«Колобок». В сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В эстафете первых трех заменяют кегли, а последнего – ведро. Участник будет катить «Колобок» между кеглями к ведру, которое лежит, и в него нужно загнать мячик, т. е. отправить «Колобка» в пасть «Лисы». Мяч из ведра вынуть руками и прибежать к следующему игроку, отдав мячик.

«Змей Горыныч». У него 3 головы, 4 лапы и 2 крыла. 3 участника встают рядом, кладут руки на пояс, ноги связываются. Получается 4 ноги. По сигналу «Змей Горыныч» начинает движение, крайние руки делают волнообразные движения. Добежав до финиша, тройка разворачивается и передает эстафету другой тройке. Побеждает та команда, которая закончит эстафету быстрее всех.

«Баба Яга». Непременными атрибутами Бабы Яги были ступа и метла. В качестве ступы можно использовать простое ведро, метлы – швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а другой – швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти дистанцию и передать «ступу и метлу» следующему.

«Волк и семеро козлят». Семеро козлят были заперты дома, но волк проник в дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половинки волейбольной площадки. Одна – дом «козлят» одной команды, вторая половина – дом другой команды. В каждой команде нужно выбрать 7 «козлят» и одного «волка». «Козлята» занимают свои дома и располагаются в них. По сигналу оба «волка» входят в дома противоположной команды и начинают ловить «козлят». Тот, кого поймали, уходит с площадки. Чей «волк» быстрее съел всех «козлят», та команда побеждает. Выскакивать за пределы своего домика нельзя.

«Лиса Алиса и кот Базилио». Лиса притворялась, что она хромая, а кот – слепой. Участники делятся на старте на пары. Один – «лиса», а другой – «кот». Тот, кто изображает «лису», сгибает ногу в колене и придерживает ее рукой, а другому, «коту», завязывают глаза. «Лиса» кладет свободную руку на плечи «коту», и по сигналу эта парочка преодолевает расстояние, возвращается и передает эстафету.

Веселые эстафеты

- 1. Бег со скакалкой.** Участники преодолевают свой этап, прыгая через скакалку.
- 2. «Тяни-толкай».** Команды разбиваются на пары, 2 участника становятся спиной друг к другу и, сцепив свои руки в замке, бегут к флажку, возвращаются и передают эстафету.



3. **Передача мяча.** Комбинируется передача мяча над головой, справа, слева и т. д.
4. **Обход флажка с мячом.** Участники обводят мяч вокруг флажков, как футболисты.
5. **Передача мяча между ног.** Один из участников, зажав мяч между ног, должен без помощи рук передать его другому участнику.
6. **«Страус».** Бег вдвоем, причем голова одного находится под мышкой у другого.
7. **«Поезд».** Капитан бежит вперед до флажка и возвращается назад к команде, второй игрок крепко берется за пояс капитана, и путь до флажка они проделывают вдвоем. Затем капитан остается на месте, а второй участник возвращается и берет следующий «вагончик» и т. д.
8. **«Тараканьи бега».** В каждом забеге должны участвовать по 2 человека. Один встает на четвереньки, а второй кладет свои ноги на спину первого и сам будет «бежать» на руках. Таким образом, его руки будут первой парой «тараканьих лапок», а руки и ноги второго участника второй и третьей парой «лапок».
9. **«Рак».** Участник встает на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегают до отметки и возвращается, передает эстафету следующему.
10. **«Слепой и поводырь».** Пара участников, у одного завязаны глаза и в руках маркер. Добегают до листа ватмана. «Слепой» по подсказке «зрячего» должен написать одну букву из слова «Спорт». Каждая пара записывает свою букву этого слова.

Мудрые мысли С.А. Шмакова:

- Нужно вожатской работе отдать все: ум, способности, силы, здоровье, годы. И вспоминать ее с удовольствием. Но если от нее не защежит в груди – это была не твоя работа.
- Никогда не кричи на ребят. Помни: тихий, убедительный, если надо, гневный голос сильнее крика.
- Если находишься рядом с детьми – пусть у тебя будут теплые руки, приветливое лицо и доброе сердце.
- Если ребенку плохо – поставь себя на его место.
- Если хочешь добиться успеха, советуйся с ребятами.
- Если ты не понимаешь шуток – пиши пропало.
- Если детей подбадривать и одобрять, они научатся верить в себя.
- Если дети вместе с тобой трудятся, играют, поют, смеются, ты – победитель.
- Если ты говоришь, что у тебя в отряде ужасные дети, ты прав, у тебя они не могут быть другими.
- **Если хочешь быть хорошим вожатым – будь им!**

**Оцени себя, вожатый!**

Необходимо оценить по десятибалльной шкале уровень овладения нижеперечисленными педагогическими умениями.

ПРОЕКТИРОВОЧНЫЕ УМЕНИЯ	ОЦЕНКА В БАЛЛАХ
1. Определить цель деятельности	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2. Составить план работы на смену	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3. Подобрать соответственно возрасту детей формы и методы работы	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4. Определить необходимые для работы средства	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УМЕНИЯ	
5. Организовать продуктивную деятельность детей	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6. Сочетать организацию индивидуальной и коллективной деятельности детей	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
7. Стимулировать интерес, инициативу и творчество	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8. Перестраивать свою деятельность в случае непредвиденных обстоятельств	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
9. Добиваться послушания детей и дисциплины в отряде	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
КОММУНИКАТИВНЫЕ УМЕНИЯ	
10. Установить контакт с ребятами, управлять собой в ситуациях педагогического общения	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11. Вести беседу, дискуссию	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
12. Наладить отношения с родителями детей	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ	
13. Определить интересы, способности детей, их положительные качества	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
14. Выявить неформального лидера в коллективе	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
15. Дать характеристику детского коллектива	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ УМЕНИЯ	
16. Работать с литературой по возникшей проблеме	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
17. Применять методы педагогического исследования (анкетирование, тестирование и др.)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
18. Анализировать и обобщать как свой педагогический опыт, так и опыт своих коллег	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Проанализируй, какие умения получили оценку ниже 5, и совершенствуйся!





В этом МИРЕ сказочного детства
 Есть один особый ориентир
 Глядя в детские глаза, скажи им честно:
 «Ты – вожатый ДСОЛ "Мир"!»
 Самый важный человек на свете
 Для трех десятков детских глаз,
 Тебе сердца доверяют дети,
 Чтоб огонь в их душах не угас.
 Ты – вожатый, в этом слове много
 Важного и сложного порой,
 Не суди детей ты слишком строго,
 Ты для них образчик и герой!

*Евгения Симоненко, вожатая 12-го отряда,
 1-я летняя смена, 2017 г.*



Лучший лагерь – «Мир», «Мир», «Мир»!
 И вожатый – наш кумир.
 Он поддержит, он поможет,
 Игры провести ведь сможет!
 Мы с вожатым хоть куда –
 Просто не разлей вода!

*Анна Кузьмина, Марина Томилина,
 6-й отряд, г. Санкт-Петербург*

Я открою вам один секрет!
 Кто в лагере лучший? Кого круче нет?
 Кто нам во всем и всегда помогает?
 Кто на секунду нас не бросает?
 Кто нас построит и полдник раздаст?
 Кто танец придумает и не предаст?
 Кто знает решение проблемы любой?
 К кому прибежим всегда мы с тобой?
 Кто в лагере главный, кого мы все любим,
 Кого мы в жизни никогда не забудем?
 Это вожатые – зовут их всех просто!
 Сережа, Азрет и Светлана – вы звезды!

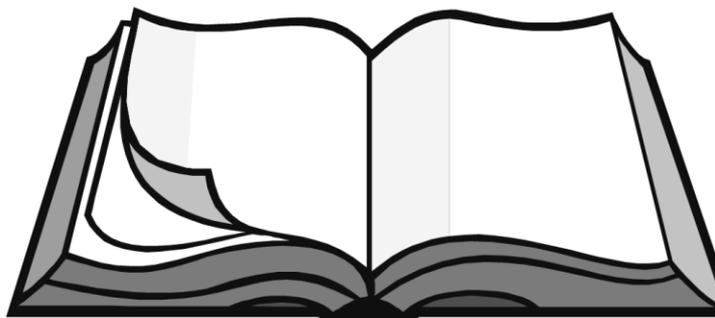
*Максим Кидалов, 4-й отряд,
 1-я летняя смена, 2017 г.*





Список литературы

1. Афанасьев С.П., Каморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – М.: Новая школа, 1994.
2. Афанасьев С.П., Каморин С.В. Триста творческих конкурсов. – М., 1997.
3. Афанасьев С.П., Каморин С.В. Сто отрядных дел. – Кострома, 1993.
4. Кулаченко М.Л. Веселое лето. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005.
5. Летний оздоровительный лагерь. Массовые мероприятия. – Волгоград, 2005.
6. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., 1986.
7. Настольная книга вожатого, сост. В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2015.
8. Несколько советов вожатому. – Оренбург, 2002.
9. «Орленок» – книга вожатого. – М., 2005.
10. Откроет целый мир вожатый. Книга отрядного вожатого «Орленка», под ред. А.В. Джеуса, – ФГБОУ ВДЦ «Орленок», 2015.
11. Палитра лета. – Ростов-на-Дону, Таганрог, 2001.
12. Подборка рекомендательного материала Всероссийского детского центра «Орленок», детских лагерей «Звездный», «Штормовой», – Санкт-Петербург: Союз детских организаций, Межвузовский исследовательский психолого-экологический институт, 1992–2002.
13. Сысоева М.Е., Хапаева С.С. Основы вожатского мастерства. – М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002.
14. Творчество в детском оздоровительном лагере. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002.
15. Титов С.В. Здравствуй, лето! – Волгоград: Издательство «Учитель», 2002.
16. Титов С.В. Ура, каникулы! – М.: Творческий центр «Сфера», 2002.
17. Шаламова Л.Ф., Ховрин А.Ю. Вожатый – старт в профессию. – М., 2002.
18. Шмаков С.М. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1993.
19. Шмаков С.М. Каникулы. – М., 1994.
20. Шмаков С.М. Лето. – М.: Магистр, 1993.
21. Шмаков С.М. Уроки детского досуга. – М., 1993.





Для вожатских заметок

A series of horizontal lines for writing notes.

Десять вожатских шагов,
или
Книга-помощник начинающего вожатого
(учебно-методическое пособие)

Авторы-составители
коллектив Детского санаторного оздоровительного лагеря «Мир»:

Косоголова Татьяна Николаевна
Твердова Мария Александровна

Корректор: Н.Н.Абраменко





Детский санаторный оздоровительный лагерь «МИР»

Ростовская область, Неклиновский район,

хут.Красный Десант, ул.Октябрьская, 1-в

8 (8634) 311-117

8-988-255-87-02

mir@center-mir.ru

www.center-mir.ru

Нам 10 лет!

2009 - 2019