Фонд Содействия Занятости
Департамент молодежной политики и туризма ЯНАО
ГБУ «Окружной молодежный центр»

КАРМАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВОЖАТОГО

Авторы-составители:
Лаптева Екатерина,
Севостьянов Никита,
Суворов Кирилл,
Содружество вожатых Ямала.

Санкт-Петербург
2014

Список литературы:

1. Кулаченко М.П. Учебник для вожатого. Ростов-на-Дону: Феникс, 2008
2. Кулеченко М.П. Методическое пособие для вожатого. Ростов н\Д: Феникс, 2008
3. Шаламова Л.Ф., Ховрина А.Ю. Вожатый – старт в профессию. Кипарис-12. Учебно-методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2005.
4. Лобачева С.И., Жиренко О.Е. Справочник вожатого. – М.: ВАКО, 2007
5. Теория развития детского коллектива «Артека». Учебно-методическое пособие для педагогов-организаторов детских лагерей МДЦ "Артек"2004/5 год.
6. Сайт www.summercamp.ru
7. Что делать с детьми в загородном лагере Изд. 3-е Авторы: Афанасьев С.П., Комарин С.В., Тимонин А.И. Дата выпуска: 2001 год
8. Безопасность жизнедеятельности: Учебник для вузов, 2-е изд./ Под редакцией Михайлова Л.А. - СПб.: Питер, 2008. - 461 с.: ил.
9. Безопасность жизнедеятельности: учебник для студ. высш. уч. зав. / Л.А. Михайлов, В.М. Губанов, В.П. Соломин. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. - 272 с.
10. Народное образование №3, 2001г.
11. Оказание первой медицинской, первой реанимационной помощи на месте происшествия и в очагах чрезвычайных ситуаций, И.Ф.Богоявленский.- СПб., 2003г.
12. «Орленок». Книга вожатого/ Хуснутдинова И.- М., «Собеседник», 2005г.
13. Основы безопасности жизнедеятельности , А.Т.Смирнов.- М, 1997г.
14. Основы реаниматологии, И.В. Ремизов, Ростов на Дону, 2005г.
15. Педагогика школьных каникул: [текст]: методическое пособие/составитель и научный редактор С.В. Тетерский.- М., Академический проект, 2003г.
16. Первая медицинская помощи при несчастных случаях и в экстремальных ситуациях М. Шляпцева, Кострома, 2006г.
17. Позывные лета: Калейдоскоп летнего отдых детей: [текст]- М., Илекса, Ставрополь: Сервисшкола 2000г.
18. Страна чудес Лето: [текст].-М.,1997г.
19. Сысоева М.Е., Основы вожатского мастерства. Курс лекций. Рабочая тетрадь: [текст]/М.Е Сысоева, С.С. Хапаева. - М., Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002г.
20. Триста [300].-игр: сборник/ Под ред. А.М. Рудко, Т.В. Губиной.- Вологда, 2003г.
21. Фантазия +Творчество = Каникулы: [текст]: методические и практические материалы в помощь организаторам оздоровительного отдыха детей и подростков. - М, 1994г.
22. Хочу быть лидером!: [текст]: выпуск 1: - Нижний Новгород, 2002г.
23. Шмаков С.А. «Дети на отдыхе». –М.,2001г.
24. Шпаргалка для вожатого/Маслова А.А. –Омск, 2003г.
25. Штейнберг Е.Б. «Надежда»-мой компас земной. Ж-л Вожатый, №4, 1975г.
26. Штейнберг Е.Б. «Горизонты лета». Программы тематических смен в летнем оздоровительном центре для детей и подростков., М., 1997г.
27. Штейнберг Е.Б. Педагог и подростки. Трудности и радости совместного бытия. (пособие для студентов, педагогов и родителей) М., МЗ-Пресс, 2002г.
28. Курсовые работы выпускников Санкт-Петербургской школы вожатых Ямала
29. Методические разработки Содружества вожатых Ямала
30. Авторские мероприятия члена Содружества вожатых Ямала Севостьянова Н. Г.
31. Учебные лекции Санкт-Петербургской школы вожатых Ямала

Содержание

Список литературы: 2
АННОТАЦИЯ 5
1. ИГРЫ 6
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО *6*

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ *13*

ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ *18*

ИГРЫ ПОДВИЖНЫЕ, ДВОРОВЫЕ *29*

ИГРЫ С ЗАЛОМ, БОДРЯЧКИ *35*

ИГРЫ НА ДЕЛЕНИЕ ПО ПАРАМ И ГРУППАМ *47*

2. УПРАЖНЕНИЯ 49
3. ВНУТРИОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ 65
4. ОГОНЬКИ 93
ОГОНЁК - АНАЛИЗ ДНЯ *93*
ТЕМАТИЧЕСКИЕ ОГОНЬКИ *96*

5. МАСТЕР-КЛАССЫ 101
6. МЕРОПРИЯТИЯ 112

7. ЭКСТРА 125

ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА *125*

МЕТОДЫ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ *133*

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ *136*

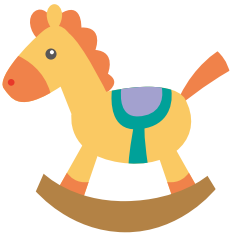
ОКАЗАНИЕ ПЕРВОЙ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ *138*

РАБОТА ВОЖАТОГО НА МЛАДШИХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ИНСТРУМЕНТОВ ПООЩРЕНИЯ, НАКАЗАНИЯ, ОРГАНИЗАЦИОННОЙ ФУНКЦИИ И ДОНЕСЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ *142*

КРОСС-ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАВЫКИ ВОЖАТОГО *157*

РАБОТА СО СЛОЖНЫМИ ДЕТЬМИ *167*

ДЛЯ ЗАМЕТОК 172



АННОТАЦИЯ

Наверняка у каждого вожатого найдётся несколько разных сборников, методичек и пособий «для чайников» о том, как правильно работать вожатым. Но, прежде чем отыскать в них действительно хорошую игру или материал, необходимо проштудировать сотни страниц. Вы держите в руках книгу, автор которой проделал всю эту работу за вас. Данное издание содержит в себе все основные игры и упражнения, отобранные и проверенные временем и реальным практическим опытом автора и опытнейших вожатых, другими словами – это выдержка знаний и достижений вожатской деятельности. В книгу вошли так же авторские игры и мероприятия вожатых, которые вы не найдёте ни в одном другом сборнике.

В энциклопедии собраны самые удачные примеры форм игр, упражнений, отрядных огоньков и внутриотрядных мероприятий, используя которые, вы сможете самостоятельно выстроить качественную отрядную работу, адаптировать и сконструировать новые форматы. Это каркасы, которые вы можете наделять своим неповторимым содержанием, видоизменять, добавлять, маркировать, подстраивать под определенные цели, особенности вашего отряда и под собственный стиль.

В дополнение к практическому блоку, издание содержит теоретическую часть для того, чтобы вы могли понимать, что происходит в отряде в течение всей смены, какую игру выбрать, зачем и почему в неё играть, какую форму деятельности применить и когда. Каждому вожатому необходимо освоить закономерности развития временного детского коллектива, которому и посвящена последняя глава книги. Прочитав её, вы сумеете узнать, какие периоды проходит ваш отряд, его психологическое состояние, потребности и задачи вожатого в тот или иной период.



1. ИГРЫ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Игры на запоминание имен

ZippZapp

Описание: Участники игры сидят в кругу, водящий стоит в центре. Он подходит к одному из участников, говорит «Zipp» или «Zapp» и быстро считает вслух до десяти. При слове «Zipp» участник должен назвать имя соседа слева прежде, чем водящий сосчитает до десяти. Если слово «Zapp» - необходимо назвать имя соседа справа. Если участник не успел назвать имя, он становится водящим. Когда произносится фраза «Zipp-Zapp», все участники должны поменяться местами, а водящий успеть занять освободившееся место.

Комментарий: Для младших отрядов вместо Zipp и Zapp можно использовать слова Цип и Цап.

Покрывало

Инвентарь: Покрывало

Описание: Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Вожатые натягивают между ними покрывало. По одному человеку от команды подходят со своей стороны покрывала. Вожатые считают до трех и резко опускают покрывало. Участникам необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Тот, кто позже назвал имя, переходит в команду соперников. Побеждают те, кто «перетянет» к себе как можно больше игроков.

Комментарии: Если имена прозвучали одновременно, раунд переигрывается, но уже с другими участниками.

Муха

Инвентарь: газета или журнал

Описание: Отряд становится в круг. Вожатый предлагает участникам представить, что у игрока, чьё имя назовет водящий, на плече сидит муха. Водящий говорит имя и бежит к нему с внешней стороны круга, чтобы газетой «убить муху» на его плече. Игрок, чьё имя названо, не должен этого позволить: он «передаёт» её другому игроку, сказав «муха у .... (назвать имя)». Тот, на ком убили муху, становится водящим, а бывший водящий становится на его место и говорит у кого «муха» теперь. Называть имя соседа справа или слева нельзя.

Комментарий: Начиная игру, водящий должен назвать имя участника, находящегося как можно дальше от него.

Ритм

Описание: Участники сидят в кругу. Ведущий показывает ритм: 2 хлопка по коленям, 2 хлопка в ладоши. Все подхватывают ритм. Во время первых двух хлопков

в ладоши игрок называет свое имя два раза, во время вторых хлопков свое имя и имя кого-либо из круга (за один хлопок - своё имя, за второй – другого участника), тем самым передавая ход. «Поймавший» передачу повторяет то же самое. Тот, кто сбился - начинает заново или выходит из круга (по усмотрению вожатого).
Комментарии: Ритм должен отбиваться всеми участниками постоянно в течение игры.

Прошепчи имя

Описание: Все участники свободно передвигаются по площадке в течение 2-5 минут, стараясь подойти к большему числу участников и прошептать на ухо свое имя. Затем задание меняется. Теперь нужно подойти к большему числу участников и прошептать каждому на ухо его имя.
Комментарий: Игра может быть использована при знакомстве большого количества людей. Вожатый объясняет 2-е задание только после выполнения первого.

Назови себя, назови меня

Инвентарь: Мяч
Описание: Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии в шеренгах или линиях. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя своё имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя своё имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет своё имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадёт в руки 1-му игроку 1-й команды.
Комментарий: Можно усложнить игру тем, что при неверном названии имени или потере мяча, участники начинают игру заново



Ветер дует в сторону…

Инвентарь: стул для каждого игрока
Описание: Участники садятся в круг. Водящий говорит: «Ветер дует в сторону того, кто…» (умеет плавать, считает себя умным, любит читать, пишет стихи, умеет играть на гитаре, занимается спортом и др. характеристики) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего, должны поменяться местами, а водящий старается занять освободившееся место. Кто не успел занять стул, тот становится водящим.
Комментарий: Если нет стульев на всех или игра проводится не в помещении, можно нарисовать места мелом или обозначить бумажным скотчем.

Интервью

Инвентарь: стул
Описание: Участники разбиваются по парам (по принципу с кем менее знакомы) и в течение 5 минут рассказывают друг другу о себе. Затем пары поочередно занимают импровизированную сцену. Один из напарников садится на стул, второй становится за него. Тот, кто стоит за стулом, в течение 1 минуты должен рассказать о своем напарнике всем остальным участникам. Сидящий не может комментировать или подсказывать. Затем напарники меняются.
Комментарий: Игра проходит интереснее и веселее, если участники рассказывают о напарнике от 1-го лица (т.е. становясь на время им самим), при этом остальные задают вопросы, на которые отвечает только рассказчик.

Туалетная бумага

Инвентарь: рулон туалетной бумаги
Описание: Ничего не объясняя, ведущий предлагает каждому участнику отмотать от рулона ленту любого размера. Далее вожатый поясняет, что каждый по очереди выходит на сцену, заматывая свою ленту в трубочку, одновременно рассказывает о себе до тех пор, пока лента его туалетной бумаги не будет полностью замотан в рулончик.
Комментарий: Игра способствует веселому настроению и раскрепощению.

Построение

Описание: Ведущий предлагает участникам построиться в шеренгу по:

- цвету глаз (от самых светлых до самых тёмных)
- числам и месяцам рождения
- первым буквам имён в алфавитном порядке
- цвету волос
- размеру обуви
- знаку зодиака и т.д.

Комментарий: Можно поделить отряд на 2 команды и устроить соревнования, кто быстрее построится по тому или иному признаку.

Дорога вопросов

Описание: Вызывается любой участник. Определяется дистанция от старта до фи-

ниша. Задача участника пройти дистанцию, а задача остальных не дать ему это сделать, задавая вопросы о нем. Во время ответа участник должен стоять на месте и двигаться только тогда, когда никто не задает вопросов.
Комментарий: Вожатому необходимо модерировать процесс т.к. возможно вопросы будут задаваться одновременно.

«Меня зовут, я люблю себя за…»

Описание: Каждый по очереди в кругу повторяет и заканчивает фразу «Меня зовут, я люблю себя за…»
Комментарий: Если ваш отряд раскрепощен и активен, то игру можно разнообразить просьбами продемонстрировать (по возможности) то, за что они себя любят.

Формула личности

Инвентарь: ватман или флипчарт, маркер, лист бумаги и ручка для каждого участника.
Описание: Формула – элемент точных наук. Участникам необходимо описать себя, свои принципы, свой характер в виде формулы. Можно придумать свои символы и их обозначения, а можно использовать знакомые: = + - ( ) * / и т.д. После выполнения, каждый участник прописывает формулу на флипчарте и презентует ее отряду.
Комментарий: Игру лучше проводить тогда, когда отряд более или менее уже знаком друг с другом. Хорошо если вожатый вместе с участниками выведет формулу отряда.

Клубок

Инвентарь: Клубок ниток
Описание: Ведущий наматывает кончик клубка себе на палец и кидает клубок ниток сидящему напротив участнику, называя свое имя и то, что любит делать. Поймавший клубок так же наматывает нитку на палец и перекидывает клубок другому участнику. Клубок должен вернуться к ведущему. Затем происходит обратный процесс. Последний возвращает предыдущему клубок, называя теперь его имя и любимое занятие. Таким образом, клубок сматывается обратно.
Комментарии: Вожатый объясняет 2-е задание только после выполнения первого.

Записки

Инвентарь: лист бумаги А4 и ручка на каждого участника, ножницы
Описание: Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-тью разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает все записки. Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто собрал все шесть частей первым.
Комментарий: Важно сделать акцент на том, что записками можно только меняться и нельзя отдавать просто так. Чтобы придать азарта игре, подготовьте какой-нибудь бонус победителю.

Уличное знакомство

Описание: Все участники игры разбиваются на пары (мальчик-девочка). Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

Комментарий: Если мальчиков не хватает, то можно объединить участников в тройки (две девочки и 1 мальчик) или поставить определенную цель знакомства (сын потенциального работодателя, инвестор для проекта,...), в общем сделать так, чтобы пары мальчик-мальчик и девочка-девочка не чувствовали себя неуютно.

Рассказать о себе в трех словах

Описание: Каждый участник, сидящий в кругу, называет 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

Комментарий: В завершении игры участниками могут сформулировать черты, которые должны характеризовать их отряд.

Три факта

Описание: Каждый участник, сидящий в кругу, рассказывает о себе 3 факта, один из которых ложный. Задача остальных участников догадаться где правда, а где ложь. После того, как все факты разгаданы, участники передают приветы по услышанным правдивым фактам (например, я передаю привет Алеше, у которого 2 брата).

Комментарий: Вожатый объясняет 2-е задание только после выполнения первого.

Танец имен

Описание: Все участники игры становятся в круг. Участники по очереди делают шаг вперед называют свое имя и показывают какое-нибудь танцевальное движение. Следующий игрок называет имя предыдущего, повторяя его движение, затем называет свое имя и показывает свое движение (по принципу «снежного кома»). В конце отряд исполняет танец всех имен и движений.

Комментарий: Этот танец впоследствии может стать визитной карточкой отряда.

Игры на знакомство для младших отрядов

Я змея, змея, змея

Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня «держит» в руке «цветочек» и «передает его всем. Все хором говорят: «Ваня! Спасибо за цветочек!». Далее следующий игрок представляется и дарит подарок.

Комментарий: После того, как все представятся и «подарят подарки», вожатый может предложить всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки.



Я змея, змея, змея

Описание: Участники стоят в круге (желательно через одного - мальчик, девочка). Начинает вожатый, подходя к ребенку со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом? Как тебя зовут?». Ребенок называет имя, вожатый повторяет его вслух, а ребенок проползает между ног вожатого (позиция: ноги на ширине плеч), становясь хвостом змеи. Змея продолжает движение, слова змеи и имя каждого нового хвостика нужно произносить всем вместе, кто уже стал ее частью.

Комментарий: В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!» Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут частью змеи. Закончить игру можно поимкой хвоста.

Сказка

Описание: Отряд нужно разбить на 2-4 группы по 5-8 человек. Затем им даётся 7-10 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку (колобок, репка) или придумать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал "на сцене" и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время "спектакля" не менее 3(4, 5, 6)-ти раз. Например: Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая.

Запомни имена

Комментарий: Помимо того, что участники быстро запоминают имена друг друга, эта игра направлена так же на развитие творческих способностей, выявление лидерских качеств, сплочению коллектива. Участники всегда смеются выполняя это задание, а как известно, смех-лучшее средство для возникновения комфортной обстановки.

Описание: Несколько участников становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

Комментарий: Если у водящего возникают трудности с запоминанием имен, вожатому нужно аккуратно помогать ребенку, чтобы тот не растерялся.

Мой лохматый серый песик

Описание: Участники образуют два круга – внешний и внутренний – и начинают кружиться под слова: Мой лохматый серый песик у окна сидит, Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго! Бинго! Да, Бинго звать его» На слове «его» берутся за руки те, кто в этот момент оказывается в паре напротив друг друга. Эти люди пожимают друг другу руки и называют свои имена. Игра продолжается до тех пор, пока все не познакомятся.

Комментарий: Проявите творчество, придумайте слова, которые подойдут именно вашему отряду.

Подарок

Описание: Все сидят или стоят в кругу. Первый игрок представляется и «дарит подарок»: «Я Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня «держит» в руке «цветочек» и «передает его всем. Все хором говорят: «Ваня! Спасибо за цветочек!». Далее следующий игрок представляется и дарит подарок.

Комментарий: После того, как все представятся и «подарят подарки», вожатый может предложить всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки.

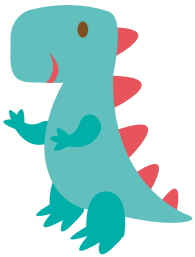
Давай-ка познакомимся

Описание: Участники становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

«Как я»

Описание: Участникам необходимо за 30 секунд найти человека с таким же именем, за следующие 30 секунд найти человека, у которого такой же размер обуви, далее – рост, вес, цвет глаз, любимое блюдо, любимый фильм и т.д.





ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Театр Кабуки

Описание: Театр кабуки – традиционный японский театр. Все участники делятся на 2 команды и выстраиваются в две линии параллельно друг другу. Команда договаривается, кого они будут показывать из персонажей театра. По сигналу вожатого (на счет 3) команды одновременно показывают этого персонажа. В раунде побеждает та команда, которая показала выигрышного персонажа (по принципу «камень-ножницы-бумага»):

Персонажи театра:

- Дракон (руками показывается раскрывающаяся пасть, рычание)
- Самурай (имитирует взмах меча и кричит как самурай)
- Принцесса (держится за юбочку и произносит «а-ля-ля-ля-ля-ля»)

Выигрышные комбинации:

- Дракон убивает принцессу
- Принцесса очаровывает самурая
- Самурай убивает дракона

Комментарий: Игра продолжается до 3-5 очков.

Портрет

Инвентарь: лист А4, фломастер, цветной карандаш или ручка на каждого участника

Описание: Участники садятся в два круга (внешний и внутренний) у каждого по листу бумаги и фломастеру. По сигналу вожатого участники в течение 30 сек. рисуют друг друга в парах. По окончанию времени, они обмениваются портретами, внутренний круг пересаживаемся по часовой стрелке, и уже следующие участники продолжают рисунок предыдущего художника. Переход должен осуществляться одновременно и по сигналу вожатого. Когда круг сделает полный оборот, получается портрет каждого участника, нарисованный половиной отряда.

Комментарий: Чтобы создать интригу и вызвать больше эмоций у ребят при виде своего законченного портрета, надо чтобы участники передавали портреты не друг другу, а соседу слева (внутреннему кругу) и соседу справа (внешнему) при условии, что внешний круг движется по часовой стрелке (т.е. пересаживаясь, движется в левую сторону, а портрет отдает соседу справа).

Скульптура чувств

Инвентарь: заранее приготовленные карточки с названием эмоций и чувств

Описание: Отряд делится на малые группы по 3-5 человек. Каждой команде по жребию на закрытых карточках достается название той или иной эмоции или чувства (грусть, гнев, удивление, презрение и т. д.). Задача групп представить свою эмоцию в

многофигурной скульптуре. После подготовки, скульптура показывается всей подгруппой, остальные группы пытаются назвать изображенное чувство. Можно вести счет.
Комментарий: Можно разделить игру на несколько этапов по уровню сложности эмоций

Ворота из глаз

Описание: Отряд становится в круг. Из участников выбирается один водящий, который выходит за дверь или отворачивается. Остальные берутся за руки и выбирают, чьи сцепленные руки будут воротами (одна пара рук). Водящий возвращается и заходит в круг. Его задача найти ворота по глазам, перемещаясь по кругу и вглядываясь в них. Взгляд участников должен говорить водящему, где находятся ворота, т.е. те, кто не являются воротами, должны всем своим взглядом (и только взглядом) показывать, что они не ворота, а ворота наоборот пытаются взглядом показать, что именно они и есть ворота. Водящему необходимо выйти из круга через ворота, поэтому выбрав сцепку рук, он подходит к ней плотнее и если руки поднимутся вверх, он сделал правильный выбор и может выйти из круга, однако если руки не поднялись, то у водящего есть еще 2 попытки.
Комментарий: Объясните ребятам, что указывать глазами на ворота нельзя, нужно использовать силу взгляда и его выражения. После игры необходимо провести рефлексию, особое внимание уделив участникам, которые искали ворота.

Тайный друг

Инвентарь: листочки и ручки на каждого участника
Описание: Многодневная игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девушек, в другую - юношей. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 3-4 дней. В конце последнего дня игры на вечернем отрядном огоньке тайные друзья разоблачаются.
Комментарий: Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому стоит периодически напоминать ребятам про игру и важности внимания друг к другу, независимо от того, кто им выпал по жребию. Так же можно придумать сюрпризы, которые вожатый будет рассылать он имени тайных друзей, если кто-то все-таки остался без внимания. Можно заранее подготовить бумажки с именами и оформить их.

Найди меня

Описание: Участники делятся по парам с наименее знакомыми. Каждая пара придумывает себе словосочетание или двойное имя (например, Баба-Яга). Одна часть имени достается одному игроку, вторая другому. Все участники закрывают глаза, а вожатые распределяют их по пространству как можно дальше друг от друга. Задача пар найти друг друга вслепую, используя лишь позывные в виде частей придуманного имени (- Баба!; - Яга!).
Комментарий: Чтобы усложнить игру, можно заранее составить список словосочетаний, одна из частей которых повторяется.
Например:
Мазай – Дед

Дед – Мороз
Мороз – Заяц
Заяц – Волк
Важно, чтобы участники нашли именно свою пару, несмотря на других участников с такими именами.

Сплетни

Описание: Вся группа выходит за дверь, в комнате остается один вожатый. По очереди ребята заходят в комнату. Первому участнику вожатый рассказывает подробную историю (нужно написать ее заранее и читать с листа). Второму участнику первый пересказывает эту историю. Второй пересказывает третьему и т.д. Когда последний участник окажется в комнате и произнесет историю в том виде, в каком получилось, вожатый зачитывает первоначальную историю. Можно обсудить, как рождаются сплетни и что они не всегда бывают правдивыми.
Комментарий: После упражнения нужно обсудить, как рождаются сплетни, как искажается информация и что они не всегда бывают правдивыми. Игру можно провести при возникновении или для профилактики конфликтов на почве сплетен.

Арам-шим-шим

Описание: В центре круга стоит водящий с закрытыми глазами и вытянутым указательным пальцем. Остальные начинают водить вокруг него хоровод (водящий крутится в обратную сторону) громко говоря: «Арам - шим-шим, Арам -шим -шим, Арамия - Зульфия, укажи-ка на меня!» Круг и водящий по окончании слов сразу останавливаются. Тот, на кого указывает рука водящего, выходит в центр круга. Обязательно лицо противоположного пола. (Если вдруг рука остановилась на человеке того же пола, то нужно смотреть по часовой стрелке до первого подходящего). Водящий и выбранный становятся спиной вплотную друг к другу. Круг начинает считать: «И - раз, и - два, и - три!». При счёте «Три» оба резко поворачивают голову в сторону. Если в результате лица пары обращены в одну сторону, то они целуются, а если лица обращены в разные стороны, то пара обменивается рукопожатиями. Водящий встаёт в хоровод, выбранный становится водящим, игра начинается сначала.
Комментарий: Лучше ограничится поцелуем в щечку.



Сказка

Инвентарь: мяч

Описание: Ведущий или кто-либо из игроков, держащий в руках мячик, начинает рассказывать какую-либо сказку или историю. Сказав несколько фраз, он неожиданно (можно в середине фразы) бросает мяч кому-либо из участников игры. Поймавший мяч должен сразу же продолжить сказку или историю и через несколько фраз также передать эстафету кому-либо из участников. Игра заканчивается тогда, когда сказка или история придет к своему логическому завершению.

Комментарий: Для самых маленьких отрядов можно упростить задачу, передавая мяч по кругу.

Рисунок в две руки

Инвентарь:бумага А4, фломастеры или цветные карандаши.

Описание:Участники делятся по парам (желательно те, кто меньше всего друг друга знают). По команде вожатого пара молча рисует свой совместный рисунок. Затем каждая пара, не договариваясь перед этим, выходит на сцену и презентует свой рисунок.

Комментарий: После игры можно обсудить, как негласно договаривались участники что рисовать, кто доминировал.

Тише - громче

Описание: Ребята сидят в кругу, а водящий выходит за круг и отходит подальше, повернувшись к нему спиной. У кого-нибудь из членов круга прячется какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-либо песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого предмета. Когда предмет найден, водящий меняется. По принципу игры «Холодно – горячо».

Комментарий: Вожатому лучше заранее подготовить список песен, которые знают все, иначе возникнет заминка.

Пчелы и змеи

Описание: Участники разбиваются на 2 команды. Одна команда – пчелы отходят в одну сторону площадки, другая – змеи в противоположную сторону. Каждая команда выбирает короля, который выходит или отворачивается от игрового поля. Ведущий прячет мед (губку) и ящерицу (карандаш). Король пчёл должен найти мед, а змей ящерицу. Команды направляют своих королей пчелиным жужжанием и змеиным шипением. Чем ближе их король к цели, тем сильнее издаваемые звуки, чем дальше, тем они тише. Побеждает та команда, чей король быстрее найдет свой предмет.

Комментарий: После игры следует провести рефлексию.

Телеграмма

Инвентарь: листы бумаги, ручки.

Описание: Участники делятся на несколько небольших команд.

Ведущий предлагает командам расшифровать любое не очень сложное слово так, чтобы каждая буква выбранного слова являлась начальной буквой вспомогательного слова.

Подбирая вспомогательные слова, команды стараются получить из них осмысленное предложение, похожее на короткое телеграфное сообщение - телеграмму.

Например, команда загадала слово "внучка". Зашифровала его телеграммой: "Выезжаю Новгород Утренним Чайник Купила Аня".

Превратить в веселые телеграммы такие слова, как: ЗАСТАВА, КУБАНКА, ФЛАГИ и др.

Комментарий: Если команды легко справляются с задачей, можно усложнить ее, задавая сразу 2-3 слова, из которых нужно придумать длинную телеграмму – целую историю.





ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ

Себе – соседу

Инвентарь: монетка, колечко или пуговица

Описание: Участники становятся в круг и учат движение: руки на ширине плеч, ладонь левой руки складывается ковшиком, пальцы правой ладони собраны (как будто что-то держат). Одновременно повторяя слова: «себе – соседу», игроки имитируют перекладывание предмета из рук в руки (правой рукой из левой ладони в левую ладонь соседа) небольшой предмет. Когда игроки выучили движения, выбирается водящий, он выходит из круга и отворачивается. Ведущий кладет маленький предмет одному из игроков в левую руку (ковшик). Водящий возвращается в круг и игра начинается. Задача водящего: угадать у кого в ладони предмет, задача остальных игроков незаметно для водящего передавать предмет

1-1, 1-2.

Описание: Все играющие сидят по кругу. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два хлопка в ладоши. Все повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер “один, один”. Затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго хлопка – произносит номер игрока, которому передает слово (например: “один, три”). Теперь этот игрок (под номером “3”), не выходя из общего темпа, ведет игру.

Слон, тостер, обезьяна

Описание: Участники стоят в кругу. Водящий неожиданно на кого-нибудь показывает и говорит одно из слов (слон, тостер, обезьяна, скунс, жираф, птица). Игрок, на которого указали и сосед справа и слева от него должны показать определенные движения, если кто-то замешкался или сделал не ту фигуру, выбывает из игры или становится водящим.

Фигуры и движения:

•Слон - игрок делает из рук хобот, а соседи уши к нему.

•Тостер - игрок прыгает на месте, а соседи замыкают его в миникруг, взявшись за руки.

•обезьяна – игрок изображает обезьяну, а соседи делают вид, что копаются у него в голове.

•Скунс - игрок водит ногой по земле и стесняется, а соседи изображают эмоции типа «фуууу...»

•птица – сам игрок делает клюв из рук, а соседи подгибают одну ногу, дальнюю от игрока, и отводят в сторону руку.

•жираф- то этот игрок поднимает обе руки вверх, а его два соседа – справа и слева должны присесть на корточки

Ритм

Описание: Все участники сидят в кругу. Ведущий задает определенный ритм (например, какой либо песни) хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

Я поеду на юг

Инвентарь: игрушка

Описание: Участники садятся полукругом или кругом. Ведущий говорит, что скоро он поедет на юг и возьмет с собой самого внимательного. Ведущий говорит «Я поеду на юг и возьму с собой ...(называет предмет) возьми, пожалуйста» и передает соседу игрушку. Сосед так же начинает и продолжает фразу. В конце круга вожатый говорит, кого он возьмет с собой (тех, кто сказал «возьми, пожалуйста»). Круг повторяется до тех пор, пока все не сообразят, что в конце фразы нужно сказать «возьми, пожалуйста».

Три предмета

Описание: Все садятся в полукруг. Вожатый называет любые три предмета и спрашивает, кого он загадал. Участники пытаются понять по какому принципу вожатый загадывает того или иного человека и как связаны предметы, но оказывается, загаданным является тот, кто первый скажет хоть слово. Игра продолжается, пока все не догадаются.

Какое число (с ручками)?

Инвентарь: несколько ручек

Описание: Вожатый выкладывает на плоской поверхности перед игроками несколько ручек и спрашивает, какое число он загадал. Игроки пытаются найти связь разложенных предметов. Разгадка проста: выложив ручки, вожатый незаметно показывает определенное количество пальцев, что и является отгадкой, это и должны заметить игроки.

Поза

Инвентарь: стулья

Описание: Двое игроков садятся на стулья в каких-нибудь необычных позах. Водящему предлагается запомнить позы игроков (в теч.20-25 секунд), затем он выходит из комнаты или отворачивается. Двум из оставшихся игроков предлагается изменить позы сидящих на стульях. Водящий, вернувшись в комнату, должен восстановить по памяти первоначальные позы игроков. Кстати, сами игроки должны запомнить свои первоначальные позы.

Zippzэppzapp

Описание: Игроки стоят в кругу. Первый игрок (обычно вожатый) передает кому-то при помощи направленного хлопка и скольжения руки слово «zip», тот, кому отправили слово, должен дальше таким же образом передать слово «zэp»,следующий пе-

редает слово «zap». Каждый раз передается последовательно zipzэpzap. Постепенно темп ускоряется и кто ошибся (например, вместо zap сказал zэp) или не увидел, что ему передают ход, выбывает. Игра продолжается до одного победителя.

Крест – параллель

Описание: Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Задача игроков разгадать о чем идет речь. Для этого каждый по круг, начиная с ведущего, говорит соседу слева одно из положений, пытаясь догадаться об их значении. Ведущий говорит «верно» или «не верно» было сказано. Игра продолжается пока разгадка не будет найдена каждым из игроков.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги или руки соседа, а параллель – не скрещенные ноги или руки. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги и руки соседа. Например, у соседа ноги скрещены, а руки нет, я говорю ему: крест-параллель.

Пиф-Паф

Описание: Игроки становятся в круг. Ведущий называет имя любого игрока, сложив руки пистолетиком «стреляет» в одного из участников. Названный должен присесть, уклоняясь от выстрела. Его соседи справа и слева начинают дуэль. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф" или другие звуки стрельбы. Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника. Если игрок, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Победители становятся двое оставшихся. Можно устроить дуэль и между ними.

«Сантики–Фантики–Лимпомпо»

Описание: Участники становятся в круг. Выбирается водящий, который отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет показывать танцевальные движения. После этого водящий возвращается и встает в середину круга, а остальные, создавая танцевальный темп из слов «Сантики – Фантики – Лимпомпо» повторяют показываемые выбранным игроком движения, который незаметно для водящего меняет движения. Игроки должны быстро перестраиваться с одного движения, на другое, чтобы водящий не вычислил показывающего. Цель водящего – угадать показывающего.

Ассоциации

Описание: Ведущий произносит два случайных слова (апельсин и чемодан). Один из участников вслух описывает образ, соединяющий второе слово ведущего с первым (например, апельсин выкатился из чемодана). Затем участник, создавший образ, предлагает своё слово следующему игроку, тому, кто сидит от него по левую руку. Например, слово кофе. Этот игрок связывает третье слово со вторым словом ведущего (апельсин попал в кофе и оставил след на одежде), а свое собственное слово - уже четвертое в этой цепочке - передает в качестве задания своему соседу слева.

Мафия

Инвентарь: карточки с названиями ролей

Описание: Существует некий город. Играющие представляют собой жителей этого города. Каждый играет свою роль: комиссар, доктор, мирные люди и мафия. Роли распределяются тайно перед началом игры. Выбирается также ведущий.

Ведущий ведет игру, объявляет смену дня и ночи (когда «ночь» - все закрывают глаза), знакомит мафию между собой, сообщает комиссару верно или нет его подозрения к причастности жителей города к мафии (все знакомства происходят ночью, глаза открывают только по просьбе ведущего), ведет дневное обсуждение возможных кандидатур на «изгнание из города».

Мафия каждую ночь «убирает кого-либо из честных людей (в крайнем случае, можно убирать своих). Днем мафия, наравне с честными жителями, участвует в обсуждении возможных кандидатур на «изгнание из города»; вычисляют и «убирают» комиссара, доктора, равно как и всех честных людей.

Доктор после ночного «выстрела» мафии может предотвратить «убийство», если верно укажет на выбранную мафией кандидатуру.

Комиссар, ночью может наверняка узнать про одного: принадлежит ли он к мафии или нет. Днем, руководствуясь полученной ночью информацией, может влиять на исход обсуждения, в случае преждевременной смерти может оставить завещание с указанием имен мафии.

Мирные люди в ходе дневных обсуждений предлагают кандидатуры на «изгнание из города» возможных членов мафии, как-то обосновывая свое решение. Внимательно наблюдая друг за другом, делая выводы из поступков, суждений и высказываний окружающих, стараясь вычислить и обезвредить мафию.

Игра заканчивается, когда-либо мафия, либо мирные люди погибают.

Контакт

Описание: Один из игроков загадывает слово и произносит букву, на которую оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий загадал слово «лопата» и говорит игрокам, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Тот, кто догадался, о чем речь, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово одновременно. Если слова оказались разными, игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "о" и тогда образуется слог "ло". Теперь игроки начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Если ведущий отгадывает слова, которые участники характеризуют, он говорит «нет, это не...(называет слово, которому дали характеристику игроки)». В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

Жаба

Описание: Все садятся в круг. Выбирается один водящий, который отходит (можно отвернуться или закрыть глаза). В это время из игроков выбирается «жаба». Водящий возвращается и садится в середину круга. Его задача вычислить жабу, а задача жабы незаметно для водящего «убивать» остальных игроков, показывая им язык.

Все игроки кому был показан язык театрально «умирают», при этом, произнося звук «бееее...» и остаются в таком положении до конца игры. Выигрывает или жаба или водящий.

Показуха

Описание: Водящий загадывает первое слово одному из игроков, который мимикой и жестами показывает слово остальным игрокам. Необходимо угадать, что показывает водящий. Тот, кто угадал, становится следующим водящим, а предыдущий загадывает ему слово.
Командный вариант:Можно устроить соревнования. Поделить ребят на 2 команды (например, девочки-мальчики), а слова подготовить заранее и положить в шляпу. В свой ход представитель команды выходит и показывает слово, которое ему досталась. Вожатый засекает время, которое понадобилось команде, чтобы отгадать слово. В конце подсчитываются результаты.

Бумажки

Инвентарь: большое количество бумажек небольшого размера и письменные принадлежности на каждого
Описание: Все разбирают по небольшой стопке бумажек, на которых пишут знаменитых личностей (героев, писателей, артистов, политиков, исторических личностей и т.д.), на каждой бумажке по одной личности. Главное, чтобы эту личность знали как минимум 2 участника. Затем все бумажки в свернутом состояние складываются в одну тару (например, шляпу). Поочередно от команды выходит человек. Ведущий засекает время – 1 минута, за которое этот участник должен объяснить, что за личность написана на бумажке, не называя его имени и фамилии. Чем больше за минуту отгадано личностей, тем лучше. Когда все бумажки закончатся, подсчитывается количество бумажек у каждой команды.
Вариант:Удобно, когда команды садятся друг напротив друга и в свой ход каждый из членов команды берет из общей тары бумажку (не раскрывая ее). В течение минуты сначала первый игрок открывает бумажку, объясняя своей команде личность, если команда отгадала, бумажка переходит в их актив, затем следующий член команды открывает свою бумажку и объясняет. Если участник не знает, кто написан на бумажке, то бросает ее обратно в тару, берет другую и ждет своей очереди.

11 вопросов

Описание: Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Игроки могут задать 11 вопросов, на которые ведущий может давать ответы только «Да» или «Нет». После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

15 камешков

Инвентарь: 15 камешков
Описание: Выкладывается 15 камешков, каждый по очереди берет не более 3-х штук, проигрывает последний.

Обломилка

Описание: Первый играющий говорит положительное высказывание, например "Чи-

тал анекдоты..." Второй играющий должен «обломать» положительное высказывание первого, например "...оказалось сводка новостей" . После "облома" игрок должен сказать свое положительное выражение, например: "Пошел спать" И т.д. по кругу.

Угадай песню

Описание: Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают песню. Каждый по очереди разбирает одно слово из строчки этой песни. Водящий возвращается и по очереди задает любые вопросы играющим, которые должны ответить на вопрос так, чтобы использовать слово из песни, которое ему досталось. Водящий должен при помощи ответов догадаться, какая песня была загадана.

Герой над головой

Описание: Один водящий садится или встает перед всей остальной группой. Ведущий пишет имя какого-либо героя на листе бумаги (Чебурашка, Иван Грозный, Сальвадор Дали), встает за спиной водящего и показывает лист группе (над головой водящего, чтобы тот не видел). Водящий задает вопросы, на которые группа может отвечать только «да» или «нет» до тех пор, пока водящий, не догадается, какого героя загадал ведущий. Затем водящий может стать ведущим, а место водящего займет другой игрок.

Песенные вопросы

Описание: Один игрок (или группа) задает вопрос, пропев строчку из песни (например: «зачем ты это сделала?») кто-то из игроков (или группа) отвечают на вопрос так же песней («Потому, что есть Алешка у тебя»).

Да - нетки

Описание: Логические загадки. Вожатый рассказывает краткую историю (фабулу). Участники должны догадаться, что произошло, задавая наводящие закрытые вопросы (ответами, на которые могут быть только «да» или «нет»). Иногда, для упрощения задачи может говорить "не важно", если это не относится к разгадке. Причем ведущему очень важно точно соблюдать формулировку загадки, так как одно неверное слово может все изменить.
Истории:
•Не уснуть.Мужчина не может уснуть. Ходит по комнате. Звонит, разговаривает, ложит трубку и спокойно засыпает.
Ответ: Шумели сосебди. Он звонил соседям с просьбой прекратить шуметь, они перестали шуметь, мужчина спокойно уснул.

•Ромео и Джульетта. Сквозняк. Ветер гуляет по комнате. Звон разбитого стекла. Ромео и Джульетта умерли.
Ответ: Ромео и Джульетта – это рыбки. Стекло – аквариум. Его сбило окно.

•Пеликан.Мужчина заходит в кафе. Заказывает блюдо. Пробует его. Уходит из кафе и заканчивает жизнь самоубийством.
Ответ: Мужчина долго плавал в море, его корабль сбился с пути. Еда закончилась, его друзья решили съесть одного человека, это была жена этого мужчины. Он этого

не знал, ему сказали, что это альбатрос. Он заказал в кафе альбатроса и понял что случилось.

•Ковбой.Скачет ковбой. Подъезжает к трактиру, кричит «Хозяин!», выходит хозяин, «Стакан воды мне!», вместо этого хозяин достает револьвер и стреляет в воздух. Ковбой сердечно благодарит его и уезжает.
Ответ:Ковбой икал.

•Адвокат.Мужчина в строгом костюме и с дипломатом в руке бежит к двери, над которой лампочка. Лампочка вдруг моргнула, он разворачивается и медленно идет назад.
Ответ: Мужчина адвокат. Он бежал спасти от электрического стула заключенного, но опоздал.
•Двое и лодка. Подходят два человека к берегу, у берега одноместная лодка. Тем не менее реку переплывают оба.
Ответ: Они подошли к разным берегам.

•Ежик – дурак зашел в горящий танк и погиб. Зачем он это сделал?
Ответ: потому, что он дурак.

•Воздушный шар. Посреди пустыни летит труп голого мужчины, в руках спичка
Ответ: мужчина был на воздушном шаре, который начал падать. Сбросили все, включая одежду, но этого оказалось мало. Было решено сбросить человека, он вытянул жребий (короткую спичку).

•Собака и веревка.Собака была привязана к 10 метрам веревки, а прошла 300 метров. Как ей это удалось?
Ответ: Веревка ни к чему не была привязана

•Он бежал от опасностей, но погубила его доверчивость
Ответ: сказка про колобка

•Билл умер из-за зеркала
Ответ: Билл собирался отравить любовника жены - своего соседа за столом, но был вынужден насыпать яд не глядя в нужную сторону. Смотрел в зеркало, соответственно перепутал право и лево и ошибся стаканом. Отравился...

•Том умер, потому что шёл дождь.
Ответ: Решил высушить своего вымокшего кота в микроволновке

•Старшеклассник выходит из большого дома. Несет в руке предмет.навстречу ему другой. Спрашивает: "Шесть?" - "Нет, семь!" О чем разговор?
Ответ: Гитара

•Я встретил ее случайно. Я пытался ее достать, но она уходила все дальше и дальше. Я принес ее домой в руке. Объясните.
Ответ: Это была заноза

•Профессор смотрит в замочную скважинуи видит: отец сына профессора ругается с сыном отца профессора. Кто с кем ругается?
Ответ: Профессор - женщина. Ее муж ругается с братом.

•Удар, промах, еще удар, кровь... Потом все спокойно заснули.
Ответ: Убили комара

•Два человека вошли в комнату, увидели убийцу, его окровавленную жертву, обменялись мнениями и спокойно вышли.
Ответ: Они посмотрели в Третьяковке картину "Иван Грозный убивает своего сына".

Поймай пальчик

Описание: Игра на двоих. Большой палец руки (у одного правой у другого левой) поднимается вверх (знак «во!»), остальные четыре пальца захватывают пальцы соперника. Задача каждого игрока — производя энергичные движения большим пальцем, увернуться от нападения соперника и прижать его большой палец к боковой стороне указательного.

Рыбалка

Описание: На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Подмигиши

Описание: Половина участников (желательно девочки) садятся на стульях так, чтобы был образован круг, один стул свободный. Позади каждого сидящего за стулом стоят игрок. Игрок, стоящий за пустым стулом, должен незаметно подмигнуть любом из сидящих. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Задача игроков, стоящих за стулом не упустить своих подопечных. Для этого им нужно успеть положить руку на плечо сидящему, когда подопечный попытается занять свободный стул.

Раз коленка, два коленка

Описание: Участники сидят тесно друг к другу в линии или в круги. Каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Затем начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти хлопок рукой, лежащей на ней. Сначала - правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д. Последний участник в линии делает двойной хлопок, запуская волну в обратную сторону. 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.

Бросаемся словами

Инвентарь: игрушка или мяч

Описание: Точнее, не словами, а слогами. Игроки садятся в кружок так, чтобы можно было перебрасывать друг другу какую-нибудь мягкую игрушку или мяч. Бросающий произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов.

Например:

Са!..

Рай!

Ответив, игрок сам называет начальный слог. Нельзя повторяться. Тот, кто задумался более чем на 3 секунды (или вообще не впопад ответил), выбывает из круга. Круг соперников сужается, кто-то один в конце одерживает победу.

Заумь

Описание: Берется любой словарик (например, толковый словарь Даля) и выписываются заумные слова типа “блювал” “колабашка”. Участникам выдают листки бумаги и говорят все слова, после чего они, не показывая друг другу, пытаются придумать определения к этим словам, чтобы они были как можно более правдоподобными (чтобы остальные участники приняли это определение за правду). Когда все закончили, бумаги сдаются вожатому и он начинает читать определения вразнобой и при этом в какой-то момент он вставляет правильное определение. После повторного прочтения каждый человек должен выбрать версию которая ему кажется верной (свою нельзя!). Вожатый называет правильный ответ и подсчитывает очки: за одного обманутого 1 очко, а за правильный ответ 2 очка.

Типография

Инвентарь: бумага, ручки

Описание: Ведущий произносит достаточно длинное слово, скажем, «фломастер». Каждый записывает это слово в своем листке, и засекается определенное время, например, 10 минут. После этого каждый игрок составляет слова из букв, содержащихся в слове «фломастер», причем только существительные в единственном числе, именительном падеже. Когда время истекло, слова, «извлеченные» из заданного, сравнивают следующим образом: каждый из игроков зачитывает весь свой список, и те слова, которые имеются у всех остальных, — всеми вычеркиваются. В результате остаются только те слова, до которых додумались не все, а лишь некоторые из игроков. Иногда заранее договариваются не писать двухбуквенных и трехбуквенных слов, т.к. они часто совпадают. Далее идет подсчет очков. Для этого считают количество букв в оставшихся словах:

5+4+3+7+3=22 очка.

Выигрывает тот, кто набрал максимальное количество очков. Иногда специальный приз выдается за самое длинное слово.

Слово в шляпе

Инвентарь: Буквы алфавита из бумаги, шляпа
Описание: Нарежьте на квадратики несколько слоев плотной бумаги; на этих квадратиках напишите буквы алфавита. Разных букв должно быть не одинаковое количество: более часто встречающихся - больше, а менее употребительных - меньше. В шляпу кладут заготовленную азбуку. Игроки по очереди запускают руку в шляпу и вытаскивают наудачу оговоренное число букв. Скажем, десять. Из этих букв надо составить слово. Если сумеешь пустить в дело все буквы, заработаешь 10 очков. Чем меньше букв будет использовано, тем меньше очков записывается на твой счет. После оговоренного числа попыток (каждый раз вытащенные буквы возвращаются в шляпу) подсчитывают, чей результат лучше.

Применение

Инвентарь: стул
Описание: Перед участниками ставится стул. Задача игроков выходить по одному называть и показывать по способ применения на один выход. Кто последним показывает способ применения, тот и выигрывает. Можно использовать и другие предметы.



Посикота

Инвентарь: платочек

Описание: Игра для младших отрядов. Дети встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только песня закончится, ведущий задевает платком, таким образом разбивая круг в любом месте, и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова: «Посикота, посикота»,- и скорее бежать на свое место, каждый старается первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится водящим.

Птица, рыба, зверь, насекомое

Инвентарь: Мяч

Описание: Ведущий стоит внутри круга и бросает кому-либо из участников мячик, называя при этом одно из слов «птица», «рыба» или «зверь». Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать представителя фауны. Например, если ведущий кричит “Птица!”, то тот, кому был брошен мячик, быстро называет какую-либо птицу. В том случае, если участник, поймавший мяч, долгое время не может дать ответ или повторяет то, что уже было названо ранее, он проигрывает, при этом либо выбывает из игры, либо выполняет “фант”, либо получает “штрафное очко” (получивший наибольшее количество “штрафных очков” затем, например, выполняет какое-нибудь задание).

Цап!

Описание: Водящий слегка поднимает руку и вытягивает ее: выпрямленная ладонь направлена вниз. Играющие приставляют указательные пальцы к его ладони снизу, водящий произносит слова:

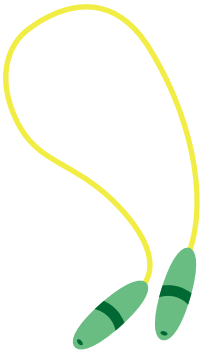
Кто под крышей?
Кошки, мыши,
волки, зайцы,
прячьте пальцы.
Папа, мама, жаба: цап!

Услышав слово ЦАП, нужно быстро отдернуть пальцы, иначе водящий схватит палец зазевавшегося.

Найди предмет

Инвентарь: мелкий предмет (ручка, карандаш)

Описание: Участникам игры показывается предмет, который они впоследствии должны будут найти. Участники выходят из комнаты. Предмет кладется на видное со всех сторон место. Все участники заходят в комнату и глазами ищут предмет. Кто находит, тихо садится на свое место. Игра продолжается, пока последний из участников не обнаружит предмет.



ИГРЫ ПОДВИЖНЫЕ, ДВОРОВЫЕ

Вышибалы

Инвентарь: волейбольный мяч

Описание: Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.

Картошка

Инвентарь: волейбольный мяч

Описание: Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удается поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга.

Летел гусь

Описание: Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. Летел-гусь-кричал-женюсь - на ком? - на тебе-сколько раз ?- число; или: летела-ворона-в голубых-панталонах-читала-газету-под номером-число; или: летели-дракончики-ели-пончики-сколько-пончиков-съели-дракрнчики?- число. Игрок называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считаются. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает.

Я знаю v имен

Инвентарь: Мяч

Описание: По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): «Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять, Я знаю 5 ...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока

возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы.

Шаги

Описание: Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники. Водящий подбрасывает мяч как можно выше и все разбегаются как можно дальше от круга. Поймав мяч, водящий кричит "стоп", выбирает «жертву» и назначает количество шагов до нее (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"). Если водящему, после выполнения назначенных шагов, удается дотронуться до водящего, то «жертва» становится водящим. Названия некоторых шагов: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе. Остальные можно придумать самим.

Море волнуется раз...

Описание: Водящий стоит спиной к игрокам, которые изображают различные фигуры в движении и произносит слова: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается тот, кто не успел замереть или пошевелился первый, становится водящим.

Фанты

Описание: У игроков собирается по одному любому предмету, которые складываются в мешок. После чего, одному играющему завязываются глаза; ведущий вытаскивает вещи по очереди, а игрок с завязанными глазами придумывает задание для вытащенной вещи, хозяин которой должен его выполнить. Задания могут быть самыми различными: спеть песню, станцевать и пр. Только фантазия может ограничить вас в выборе.

Кис - брысь

Описание: Водящий стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к Водящему). И произносит: «Кис?». Если Водящий отвечает «брысь», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ «мяу», то ведущий спрашивает что, должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает Водящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание. Например: танцует, поет, изображает известный памятник, рисует связанной парой ног и др. Далее Водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.

Удочка

Описание: Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться

«удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

Чай-чай выручай

Описание: Есть водящий (или несколько), который пятнает участников. Тот человек, которого он запятнал, встает на месте и начинает говорить: "Чай-чай выручай!" Не пойманные игроки пытаются выручить товарища, пытаясь до него дотронутся. Если это удается, то осаленный игрок освобожден и снова в игре. Суть – поймать всех.

Xii Палочек

Описание: Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.



Машина ехала ехала

Описание: Один участник стоит спиной к остальной группе на достаточно большом отдалении. Водящий произносит: «Машина ехала, ехала…(может много раз говорить «ехала»), в это время остальная группа начинает двигаться по направлению к водящему. Водящий неожиданно говорит «стоп» и резко поворачивается и кто не замер, возвращается на место (или все сразу). Ведущим становится тот, который быстрее дойдет до водящего.

Домики

Описание:. На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, водящий обходит домики, собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет (например, "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее придумать)" после команды "по домам" (в любом месте рассказа) все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим.

Дед Мазай

Описание: Водящий отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: - Дед Мазай вылезай. - Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? - Где мы были мы не скажем, а что делали - покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.

Замри

Описание: Участники прыгают в такт музыке. Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге ни останется лишь один играющий.

Вороны и воробьи

Описание: На земле чертят две параллельные линии в трёх шагах одну от другой. Отступив от них в обе стороны на 20-25 шагов, проводят ещё две черты. Играющие делятся на две команды: одна из них называется "вороны", другая "воробьи". Они становятся двумя шеренгами на средних линиях, повернувшись лицом в противоположные стороны. В ходе игры, ведущий громко говорит "вороны" или "воробьи" произнося последний слог отрывисто, делая перед ним паузу. Названная команда бежит к дальней черте, находящейся перед нею, а другая команда, повернувшись, преследует противника. Надо запятнать убегающего раньше, чем тот достигнет черты. Посчитав тех, кого запятнали, команды занимают исходное положение и игра повторяется четыре-шесть раз. Выигрывает команда запятнавшая большее число "противников".

Выше ножки от земли

Описание: Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

Поймай хвост

Описание: Играющие выстраиваются в две колонны. В колонне соединяются друг с другом руками по принципу паровозика. Начало колонны называется головой, конец колонны - хвостиком. Голова должна поймать хвост команды - противника.

Заколдованный замок

Описание: Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

Город катастроф.

Описание: Для начала строим город. Все объединяются в тройки. Двое крыша, другой житель. Это домики. Еще один герой бомж. Он вне всего этого. Может произнести одну из трех фраз:
1.Пожар – меняются местами крыши
2.Наводнение – меняются местами жители
3.Землетрясение – все меняются
В этом участвует и бомж тоже. Тот, кто не успел, становится бомжем.

Капканы

Описание: Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

Пчелы и змеи

Описание: Игроки разбиваются на две команды. Одна команда (пчелы) отходит к окну, другая команда (змеи) отходят к стене напротив. Каждая группа выбирает ко-

роля. Они выходят. Ведущий прячет предметы: губку и карандаш. Король пчел должен найти мед (губку), а змеиный король ящерицу (карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Пчелы жужжат, а змеи шипят. Чем ближе их короли к цели, тем громче шипение и жужжание. Побеждает та группа, чей король быстрее найдет свой предмет.

Два медведя

Описание: На площадке отмечается место, где будет "берлога". Выбираются два водящих - "медведя". Медведи, взявшись за руки, выходят из берлоги и, не расцепляя рук, стараются поймать остальных игроков. Если удалось, то пойманного игрока "медведи" отводят в "берлогу".
Игра заканчивается тогда, когда "медведи" поймают всех участников игры.





ИГРЫ С ЗАЛОМ, БОДРЯЧКИ

Сто пионеров

Описание: Все учат слова: «У нас в отряде 100 пионеров, 100 пионеров у нас в отряде. Они играют и поют и вместе весело живут».
Затем водящий поочерёдно называет части тела, которыми необходимо активно двигать или трясти (правая и левая руки, ноги, плечи, голова, туловище). Таким образом, через несколько повторений слов играющие становятся похожи на «тараканчиков», что вызывает у участников прилив положительных эмоций.
Тетя мотя

Описание: Условия такие же, как в игре «100 пионеров», слова : «У тети моти 4 сына, 4 сына у тети моти, они играют и поют и вместе весело живут»

Ипподром

Описание: Ведущий говорит: “Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной". Участники повторяют движения за ведущим. "Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!») двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек (трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

Хи–хи, ха-ха

Описание: Участники произносят счет «1,2,3,4,5» делая движения руками (как бы стуча в дверь сначала правой, потом левой рукой, сначала на уровне выше головы левой рукой, потом правой, затем на уровне ниже пояса так же левой и правой рукой). Дальше наклоняются вперед и говорят 5 раз «ХИ», затем назад и 5 раз «ХА». Убыстряя темп, постепенно сокращая количество стуков и наклонов 4, 3, 2, и 1.

Футбол

Описание: Встречаемся на «стадионе». Предложите ребятам небольшую футбольную разминку. Ведущий делит зал на 2 половины и каждой присваивает название команды (Динамо и Спартак). Ведущий говорит слова: «Над полем футбольным колышется флаг, играют команды...» Одна часть зала хором скандирует «Динамо», другая вторит ей: «Спартак».

Ведущий вращает кистью руки по часовой стрелки, на каждый оборот зал должен скандировать «гол,гол,гол». Ведущий ускоряет вращение рукой и неожиданно останавливает вращение, в это время обе команды должны замолчать, та команда, со стороны которой в этот момент прозвучало «гол» зарабатывает гол. Игра продолжается до 3-5 очков.

Регулятор звука

Описание: Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (покричать или похлопать в ладоши), причем громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего — когда рука опущена до конца вниз, должно быть тихо, когда же в самом верху — наоборот, зал должен шуметь изо всех сил. Погоняв волну шума вверх вниз и подергав рукой туда-сюда, можно разделить зал на две половины, каждая из которых будет регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом «затушить» шум, успокоив зал.

Сердце красавицы

Описание: Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни: «Сердце красавицы склонно к измене и к перемене, как ветер мая» и спеть песню всем залом. Слова заменяются по очереди движениями, каждый слово на жест. После введения каждого жеста поется вся песню, пока не все слова не будут заменены жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди — «сердце». Обводим руками контур своего лица — «красавицы». Делаем наклон корпусом — «склонно». Изображаем над головой рожки — «к измене». Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую — «и к перемене». Дуют — «как ветер». Вытягивают ладонь с пятью пальцами — «мая».

Охота на львов

Описание: Ведущий предлагает залу поохотится на льва. Для этого всем нужно просто повторять за ним слова и некоторые движения.
- Мы охотимся на льва! - стучим себя кулаком в грудь.
- Не боимся мы его! - мотаем головой.
- У нас огромное ружье! - показываем руками что-то большое.
- И длинный меч! Ух! - на «Ух!» делаем вид, что рубим что-то мечом.
- Ой, что это?! - приставляем руку козырьком к глазам.

После того, как зал спросит «Что это?!», ведущий отвечает залу:
- Болото! Над ним не пролететь! (показывает руками обход поверху) Его не обойти! (показывает руками обход вокруг) Под ним не проползти! (показывает проползание под) Дорога напрямик!!! (показывает рукой вперед) Затем весь зал вместе с ведущим идет по болоту, повторяя «Чап-чап-чап!» и хлюпая ладонями. Потом повторяем все сначала, но по дороге нам встречаются: Лес. Говорим «Хрусть-хрусть-хрусть!» и руками раздвигаем ветки. Море. Говорим «Буль-буль-буль!» и делаем вид, что плывем.
Пустыня. Говорим «Шшш-шшш-шш!» и делаем вид, что идем по пустыне.
И вот, наконец, сам лев: ведущий неожиданно кричит «Р-р-р-р!!!», все пугаются и в обратном порядке быстро-быстро убегают по пустыне, морю, лесу, болоту. Затем все отирают пот со лба, славно, мол, поохотились.

Репка

Описание:
Вариант 1:
На сцену приглашаются семеро добровольцев из зала. Их задача — под руководством ведущего изобразить сказку про репку. Между семерыми распределяются роли, каждый персонаж получает характерные для него фразу и движение.
Репка: - А вот она я! - показывает руками над головой ботву.
Дедка: - Тэкс-тэкс-тэкс! - потирает руки.
Бабка: - Убыла бы! - грозит кулаком.
Внучка: - Я готова!- жеманно.
Жучка: - Лай-лай-лай! - лает в сторону кошки.
Кошка: - Ну полай на меня, полай... - мурлыкая.
Мышка: - Чё надо? - грубо.
Дальше ведущий рассказывает эту всему известную сказку, задача же каждого из персонажей изображать свое движение и говорить свою фразу каждый раз, когда ведущий его упоминает.
Вариант 2:
Вместо слов, участникам необходимо присесть каждый раз когда, упоминается его персонаж. Далее ведущий начинает долго и красочно рассказывать сказку, щедро употребляя повторы. Разумеется, вместо «Репки» можно рассказывать и какую-нибудь другую сказку, главное, чтобы персонажей было много и они часто упоминались.

Колобок

Описание: Условия те же, что и в игре «Репка»
Старик: - Не вопрос! - уверенно.
Старуха: - Не судьба! - вздыхая и разводя руками.
Амбар: - Напрягись! - напрягаясь.
Сусеки: - Ага-ага! - извиваясь и хихикая.
Колобок: - Чай, кофе, потанцуем! - изображая официанта.
Заяц: - Который час? - растерянно.
Волк: - Еду я домой... - изображая гитару.
Медведь: - А чего вы тут делаете? - с глупым лицом.
Лиса: - Я не такая! - опять же жеманно.

Тыр-тыр

Описание: Все участники произносят слова, сопровождая их движениями:
"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")
Выше крыши самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)
Бац! - артиллерия, (хлопок)
Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)
Ура!"
Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Дыра на дне морском

Описание: Ведущий произносит слова и показывает движения. Залу необходимо повторять:
- Дыра на дне морском! дыра на дне морском! дыра, дыра, дыра на дне морском! (рука открытой ладонью вниз двигается под темп слов)
- Бревно в дыре на дне морском…(двумя руками изображаем, будто держим в руках ствол дерева, но на словах «в дыре на дне морском» изображаем первое движение)
- Дупло в бревне в дыре на дне морском… (дупло изображается, соединив пальцы руки с большим пальцем, образовав круг)
- Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском…(червяк изображается согнутым пальцем).

В итоге получается: «Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском, Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Червяк, червяк, червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Я разыщу его везде я разыщу его везде и он язык покажет мне». Все повторяется в ускоренном темпе. Получается коллективная скороговорка.

Скороговорка

Описание: Ведущий делит зал на 3 группы:
1 группа говорит «Расскажите про покупки»,
2 группа «Про какие покупки?»,
3 группа «Про такие покупки».
Все «Про покупочки (3 раза) мои»,
И так начинаем постепенно темп увеличивать.

Шар

Описание: Говорить слова и показывать движения руками.
Летит, летит по небу шар
По небу шар летит,
Но знаем мы, до неба шар,
Никак не долетит
(постепенно убирать слова и заменять их движениями рук)

Армянский хор

Описание: Каждая часть зала исполняет свою партию:
1 часть зала – «тумба»
2 часть зала – «тумба швили»
3 часть зала – «тумба швили вили виливадзе»
Ведущий поднимает руку вверх и все хором
« о-о-о-о-о-о Бахчесарай»

Колена-рамина

Описание: Участники произносят слова, сопровождая их движениями: «Глава, рамина, колена, пальцы, колена, пальцы, колена, пальцы, глава, рамина, колена, пальцы, уши, очи, уста, нос».Движения: «глава» - положить руки на голову, «рамина» - положить руки на плечи, «колена» - положить руки колени, «пальцы» - сделать щелчок пальцами в воздухе, «уши»— коснуться руками ушей, «очи» - закрыть глаза руками,

«уста» - закрыть рот руками, «нос» - закрыть нос руками. Постепенно темп убыстряется до «космической» скорости.

Птичка-макарачка

Описание: Зал повторяет за ведущим слова и движения:
- Это птичка-макарачка (ладони сложены ковшом, правая рука сверху, левая снизу, будто держите птичку в руках)
- мне она по нраву (положение рук меняется, правая снизу, левая сверху)
- у нее такие перья (руки распрямляются в локтях по диагонали, при этом ладони раскрываются левая рука вверх правая вниз, показывая какие большие перья)
- сама така мала (руки возвращаются в исходное положение ковшиками)
- така мало (меняется положение рук - правая сверху, левая снизу)
- таки перья (руки снова раскрываются, но уже правая рука вверх, а левая вниз)
- это птичка макарачка (руки возвращаются в исходное положение ковшиками)
- мне она по нраву (положение рук меняется, правая снизу, левая сверху)

После того, как зал выучил слова и движения, скорость исполнения увеличивается.

Копеечка

Описание: Ведущий подкидывает монетку, зал кричит, пока она в воздухе, при этом чем выше монетка, тем громче, чем ниже, тем тише.

Дождик

Описание: Ведущий предлагает послушать шум дождя? Ведущий говорит и показывает, а все повторяют движения за ним. Перед дождем обычно все затихает, давайте услышим эту тишину. Зал затихает

Ведущий: И вдруг с неба стали падать первые капельки (пальцем правой руки ударяем по ладошке левой руки), и вот уже начался мелкий дождик (ударяем 2-мя пальцем по ладони) он постепенно усиливается (ударяем 3-мя пальцами), он усиливается (4-мя пальцами) и превращается в ливень (ударяем 5-ю пальцами). Он льет и льет (как можно сильнее бить в ладоши) и тут дождь начинает стихать (4 пальца) и становится все тише (3 пальца) и тише (2 пальца), но некоторые капельки упорно падает, слышите (1 палец) и дождь прекращает лить. Выглянуло солнышко, улыбается всем радуга и у всех хорошее настроение. В зале стало тихо.

Дом, который построил Джек

Описание: Зал повторяет за ведущим слова и движения:
Вот дом, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
А это пшеница(руками показываем горы пшеницы),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
А это веселая птица синица(взмахиваем руками и вертим головой),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем» воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
Вот кот(потягиваемся),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем» воздух пальцами),

Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
Вот пес без хвоста(машем рукой у себя за спиной),
Который за шиворот треплет кота(потряхиваем кистями рук, пальцыскладываем щепоткой),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем» воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
А это корова безрогая(машем руками над головой),
Лягнувшая старого пса без хвоста(«лягаемся» ногами),
Который за шиворот треплет кота(потряхиваем кистями рук, пальцы складываем щепоткой),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем»воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
А это старушка седая и строгая(грозим пальцем),
Которая доит корову безрогую(имитируем пальцами доение коровы),
Лягнувшую старого пса без хвоста(«лягаемся» ногами),
Который за шиворот треплет кота(потряхиваем кистями рук, пальцы складываем щепоткой),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем» воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится (ладонями закрываем глаза)
Вдоме, который построил Джек (руками очерчиваем контуры дома).
А это ленивый и толстый пастух (медленно прохаживаемся, выпятив животик),
Который бранится с коровницей строгою(машем рукой перед ртом),
Которая доит корову безрогую (имитируем пальцами доение коровы),
Лягнувшую старого пса без хвоста («лягаемся» ногами),
Который за шиворот треплет кота(потряхиваем кистями рук, пальцы складываем щепоткой),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу («пощипываем» воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).
Вот два петуха(размахиваем прямыми руками),
Которые будят того пастуха(хлопаем в ладоши),
Который бранится с коровницей строгою(машем рукой перед ртом),
Которая доит корову безрогую(имитируем пальцами доение коровы),
Лягнувшую старого пса без хвоста(«лягаемся» ногами),
Который за шиворот треплет кота(потряхиваем кистями рук, пальцы складываем щепоткой),
Который пугает и ловит синицу(прыгаем и делаем хватательные движения),
Которая часто ворует пшеницу(«пощипываем» воздух пальцами),
Которая в темном чулане хранится(ладонями закрываем глаза)
В доме, который построил Джек(руками очерчиваем контуры дома).

Комментарий: Эта игра основана на полном тексте Самуила Маршака, для игры с залом достаточно использовать 2-3 четверостишья, однако для младших отрядов можно провести его полностью внутри отряда т.к. оно очень нравится малышам и развивает координацию речи и движений.

Моль

Описание: Зал повторяет за ведущим слова и движения:
Моль, моль, моль – ядовитая букашка,
Моль, моль, моль – это маленький жучок (показываем пальцами какая она маленькая).
Моль, моль, моль – ядовитый таракашка,
Который поедает все вдоль и поперек (движения руками по диагонали сначала слева на право, потом наоборот)
Моль, моль, моль – съела папины штанишки (по коленкам хлопаем),
Моль, моль, моль – съела мамино пальто (по плечам),
Моль, моль, моль – съела плюшевого мишку (показываем мишку).
Приоделась (будто накинули одежду на плечи) и пошла в кино (развернулись и зашагали)

Дядя Ваня

Описание: Зал повторяет за ведущим слова и движения:
Дядя Ваня (показывается указательными пальцами усы)
На диване (руками в воздухе показывается диван)
Он сидит (рука в кулаке, указательный палец к щеке, вторая рука под локтем, как в русском народном танце)
И кофе пьёт (движение как будто пьёт)
Телевизор он включает (движение руки, включающий телевизор)
Бутерброд жуёт-жуёт (рука до локтя кладется на одну руку, потом на другую)
Постепенно темп ускоряется.
Комментарий:Жуёт-жуёт надо говорить так, как будто рот полный еды.

Look

Описание: Перед проведением ведущий предлагает вспомнить Английский язык:
Как будет по Английски слово - Смотреть?
Зал отвечает Look
Правильно!
Теперь все вместе Look(указательные пальцы прикладываются к глазам а потом показывают вперёд, как будто ты на что то показываешь)
А теперь следующее слово - Укроп (пальцы растопырены ладони вверх как будто показываете ёлочку, но наоборот)
и последнее слово – Чеснок - (Пальцы вместе и в воздухе рисуем овал или форму похожую на чеснок)
Теперь необходимо объединить слова и движения вместе - Лук, укроп, чеснок. Зал повторяет движения и слова, постепенно ускоряя темп.

Шикака

Описание: Участники поворачиваются в левую сторону и кричат как можно громче

«А-а-а-а-а-а!», затем в правую сторону и кричат «А-а-а-а-а-а!», потом поворачиваются прямо перед собой и громко-громко кричат «Шика-а-а-а-а-а-а-а-ка!»

Салют

Описание: Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму - роль спички. Стоя в середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головой по коробку, загореться. Ведущий приглашает зрителя в ярко - красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, пушка должна суметь громко сказать «бах». И, наконец, из зала приглашаются 5-8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки должны будут встать со словами «тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют, ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

Ухо, нос

Описание: Ведущий объясняет нужно взять себя правой рукой за кончик носа, а левой за правое ухо, затем хлопнуть в ладоши и переменить руки так, чтобы теперь левая рука держалась за кончик носа, а правая рука за левое ухо. Нужно добиться синхронности в зале.

Веселые мартышки

Описание: Зал повторяет за ведущим слова и 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.
- Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску.
- Оттопырим ушки, хвостик на макушке.
- Шире рот откроем, гримасу все состроим.
- Как скажу я цифру 3 – все с гримасами замри.

Движения соответствуют словам.

Я-Наташа

Описание: Ведущий посвящает игру из детей любого отряда, вожатому, директору или любой другой личности в лагере. Далее зал повторяет за ведущим слова и движения: Например, игра посвящается девочке Наташе:
Я-Наташа, я-Наташа (руки на поясе)
Тёмные волосики - можно рыжие или светлые в зависимости от цвета волос человека, эту игру посвящаете (указательным пальцами показываете на свои волос).
Я-Наташа, я-Наташа – (руки на поясе)
Носик мой курносенький (указательным пальцами показывают на свой нос)

Я-Наташа, я-Наташа - Темненький глазки - светленькие, голубые, зелёненькие (показывать на глаза)
Я-Наташа, я Наташа - говорю всем классно! (говорится бодро, при этом обеими руками показывается жесте «во!»)
Комментарий: Во время игры можно вызвать человека, которому посвящается игра. С помощью нее можно выделить какого-то из ребят, ввести в ситуацию успеха.

Глобус

Здравствуйте, я глобус!
Сунул руку в океан
Ох, там мокро, ох, там холод,
Все замерли там!
Здравствуйте, я глобус!
Сунул руку я в вулкан.
Ох там жарко, ох как жарко,
Все сгорают там!
Здравствуйте, я глобус!
Ох, устал я тут и там.
Здравствуйте, я глобус!
Остаюсь я здесь
Тут тепло ведь здесь ЯМАЛ!

Бабушка вяжет

Итак я приглашают вас в свою школу бытовых танцев, каждое движение в нашей жизни-это танцевальное движение, итак, на движение: Чистим зубы (трем носочком ноги о землю, сперва правым, потом левым, потом обоими).
Следующее движение : Бабушка вяжет (как будто бабушка вяжет, локти в стороны и машем в верх и вниз), а теперь, БАБУШКА ОЧЕНЬ БЫСТРО ВЯЖЕТ и смешиваем вместе как мы чистим обувь и бабушка вяжет.
Отлично, теперь : Вертикальный, горизонтальный дай пять! (Даем пять с начала поднятыми руками, а теперь руки перед собой и снова даем 5!). А теперь вертикально-горизонтальный дай пять и чистим обувь одновременно!
Теперь мы идем в магазин, и, по пути заходим в качалку! Вот это поворот! Покачаем ноги, слегка поприседаем несколько раз.
Хорошо, теперь заходим в магазин, видим что продавщица ушла и начинаем пробивать хлеб (берем как будто хлеб в 1 руку и машем перед собой, будто пробиваем хлеб, только очень широкими жестами), вот и вторая ушла, берем хлеб в обе руки, становимся боком и начинаем так же широкими жестами пробивать его.
Отлично, забираем пакет хлеба и нечем его домой, останавливаемся и еще немного качаем ноги. Заходим в дом, режем хлеб (ставим ладошки лицевой стороной друг к другу и «ребрами» рассекаем воздух как БЕШЕНАЯ ХЛЕБОРЕЗКА!)

Рыбка

Выходит ведущий и представляет бодряк, параллельно с этим выходят еще 2е людей с натянутой тканью, а 2е других сидят за этой тканью. Ведущий говорит : Представьте, что это аквариум и в нем плещутся рыбки, одна большая(рыбка обозначает себя) вторая маленькая(обозначая себя).

По жесту ведущего в зависимости от высоты поднятия руки, более или менее, появляется большая или маленькая рыбка.
При появление маленькой рыбки участники бодряка начинают хлопать, при появлении большой рыбки зрительный зал начинает хлопать и притопывать ногами(чем громче тем лучше).
Данные вариации могу рассматриваться по разному и их можно варьировать в разных направлениях, пример такого варианта разделение зала на две половины, в данном случае выигрывает та часть зала которая была наиболее активна

Великан

(смена тональности(великан, жена великан, ребенок великан), скорости)
Я большой великан (встает в стойку: ноги колесом, плечи назад, пузо вперед)
Я вот так иду, иду (шагает тяжелыми шагами)
Животом вот так трясу (руками показывает живот, подпрыгивая вперед)

Чайка

Чайки (машем руками) весла (руки над головой складываем домиком) охраняли (Руки скрещиваются на груди)
Чайки (машем руками) весла (руки над головой складываем домиком) потеряли (руки в стороны)
Чайки (машем руками) весла(руки над головой складываем домиком) не нашли(смотрим в даль)
Чайки (машем руками) встали (подпрыгиваем) и ушли(обходим вокруг себя)

Миньоны

Мы миньоны, мы миньоны (показываем жестами рук миньона)
И у нас большие попы (плавно показываем поступательные движении тазом, цензурное!)
Мы худеем, мы худеем. (Показываем талию)
Все равно мы потолстели (Показываем полную талию)
Но на все нам наплевать (Взмах рукой)
Лучше будем хохотать. (Держимся за животики)

Порше

Президентом стать мечтал (Движение поправляет галстук)
Автослесарем вдруг стал (Движение вытирает руки о себя)
Вот сижу я в гараже (разводит руки)
И чиню свое порше (Эмоционально)
Чиним порше
1,2,3,4;
1,2,3,;;
1,2;
1;
Я чиню свое порше Ха Ха ХаХа
Чиню свое порше Хи, Хи, Хи, Хи

Тра-та-та

Тра-та – та, тра-та- та (бьем соседа справа по плечу)
Тили-тили- тили (бьем соседа слева по плечу)
ТРа-та – та (бьем соседа справа по плечу)
У-А-У-А (делаем полукруг руками туда-обратно)
Тили-тили- тили (бьем соседа слева по плечу)
ТРа-та – та (бьем соседа справа по плечу)
С каждым кругом добавляется действие

Мы качаем

Мы качаем стерео
Мы качаем моно(изображаем dj)
Мы качаем в тачке (крутим руль)
Мы качаем дома (руками изображаем крышу над головой)
Как говорят нам вожатые (показывает на себя)
Повторяют дети (руки в зал)
Обана, обана, обана (качаем рукой)

Шашлычок

Шашлычек (изображаем ладошками закидывание шашлычка в рот)
Тудудудудуф (бьем барабанными палочками)
И лучек (вытаскиваем длинный зеленый лук изо рта)
Тудудудудуф(-----)
На природе (поднимаем руки вверх)
При погоде (поднимаем руки вверх и крутимся вокруг себя)
Тудудудудуф (-------)
Из свинины (из носа делаем пятачек)
тудудудудуф (------)
Из баранИны (показывает рожки)
Тудудудудуф (-----)
Слюнки текут (изображаем)
Тудудудудуф (-----)
А гости ждут (вытягиваем ладошку)
Тудудудудуф (-----)

Макаронина

Если с дерева (В воздухе рисуем руками круг)
Упала (поднимаем ладошку вверх и резко опускаем вниз) макаронина (рисуем пальцем в воздухе спираль)
Значит эта макаронина (----) Воронина (руками изображаем крылышки)
Проворонила (разводим руки в стороны и удивляемся) ворона (---) макаронину (--)
Чайка съела (изображаем руками клюв, вытянув их перед собой и делая хлопок)
Макаронину (---) воронину (----)

Я Дукалис

Большими пальцами обеих рук показываем на верхнюю часть груди и говорим слова: Я Дукалис! Затем размещаем руки над головой и говорим: я дурак я дурак я дурак.

Потом изображаем что держим автомат и молвим: у меня есть автомат. Затем произносим слова : Ну ка на пол живо все,- и в этот великолепный момент встаем на четвереньки и прикрываем руками голову. Далее нам необходимо встать, произнося слова: а ни то шмалять начну. И с криком: ааааааа- вновь делаем вид что стреляем из автомата. Ну и на последок поклон!!!!

Рыбка-2

Ведущий начинает, участники заканчивают.

Если это рыбка - у нее улыбка.
Если это рыбочка - у нее улыбочка.
Если это рыбонька - у нее улыбонька.
Если это рыбище - у нее улыбище.
Если это рыба - у нее улыба.

Это вот лукошко, в нем сидит кошка.
Это вот лукошечко, в нем сидит кошечка.
Это вот лукошенько, в нем сидит кошенька.
Это вот лукошище, в нем сидит кошище.

Общий сбор «А поэтому поводу ...»

Формат общего сбора, когда после объявления режимных моментов дня фразой «А поэтому поводу у (Имя Фамилия вожатого) есть стихотворение/бодряк/танец и т.д» вызывается вожатый,который импровизирует на заданную тему. Вариация излюбленной вожатыми «игры-подставы», которая отлично заряжает эмоциями деток на общих сборах.
Виды заданий : песня,танец, скороговорка,пантомима, стихотворение,бодряк, частушка,





ИГРЫ НА ДЕЛЕНИЕ ПО ПАРАМ И ГРУППАМ

Встреча взглядами
Описание: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз. По коман¬де ведущего они одновременно поднимают головы. Их задача - встретиться с кем-то взглядом. Та пара игроков, которой это удалось, покидает круг.

Молекула
Описание: Участники хаотично двигаются по площадке, пока ведущий не скажет «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки).

Зоопарк
Описание: Каждому участнику сообщается название животного. Участники, изображая звуки этих животных, должны как можно быстрее объединиться со своим «стадом».

Puzzle
Описание: Разрезать несколько картинок (сколько требуется команд) по количеству участников. Раздаются кусочки, участником надо собрать картинки и соответственно собраться в команду.
Варианты:
Календарь – собраться по числам месяца, по месяцам года
Цвета - цветная бумага режется и раздается. Нужно собраться по цветам
Ленточки - нарезать по цветам ленточки

Судьба
Описание: Выбирается один человек, поворачивается спиной к группе и лицом к вожатому. Вожатый указывает на кого-либо, а стоящий спиной определяет, в какую команду пойдет тот или другой человек.

Цвета
Описание: Первому игроку на ухо говорится цвет, например красный. Второму игроку - другой цвет, например зеленый. Далее вы опять говорите красный, и так далее чередуете цвета. После того, как у каждого будет свой цвет, на счет раз-два-три каждый должен найти свою команду по цвету. В зависимости от того, на сколько команд вам надо разделить группу, столько и берется цветов.

Шишечка, ёлочка, палочка

Описание: Ведущий идёт вдоль участников и перечисляет "шишечка, ёлочка, палочка ...", указывая на игроков. Затем "шишечки" образуют первую команду, "ёлочки" - вторую, а "палочки" - третью.Можно подобрать любые слова.

Суета

Описание: Каждому играющему ведущий на ушко говорит, что ему нужно сделать (ущипнут, пожать руку, щелкнуть по носу и т.д.). Количество разнообразных действий зависит от количества команд. Игроки ходят молча и по действиям ищут членов своей команды.

Круглый год

Описание: Ведущий просит ребят объединиться в группы в зависимости от времени года, когда они родились. Таким образом, получится четыре группы: зима, весна, лето, осень

Пара ног

Описание: Каждый находит себе пару:

- По размеру ноги: у кого меньше в одну команду, больше – в другую
- По росту
- Один человек из пары присел: те, кто присел в одну команду, те, кто стоит – в другую





2. УПРАЖНЕНИЯ

Экскурсия

Инвентарь: по одному платку на пару для завязывания глаз
Описание: Все участники разбиваются на пары. Вожатый рассказывает легенду игры «Вы с другом решили посетить город, в котором вам так давно хотелось побывать, но внезапно друг «ослеп». Но вы все равно сделаете все возможное, чтобы ваш друг смог «увидеть» город вашими глазами. Вы должны водить друга за руку и рассказывать, что происходит вокруг, предупреждать его о препятствиях. В паре сначала один становится слепым, выбирая город в котором он хотел бы побывать, а зрячий проводит экскурсию в течение 2-3 минут. Затем участники меняются.
Комментарий: При обсуждении поговорить с участниками, насколько они доверяли друг другу, что понравилось, что нет, смогли ли они представить и ощутить рассказ напарника.

Дрозд

Описание: Участники образуют два круга - внутренний и внешний. Игроки внутреннего круга спиной в центр, образуются пары. Участники повторяют слова и движения за ведущим:
«Я дрозд, ты дрозд» - открытой ладонью показывают на себя и соседа
«У меня нос и у тебя нос» - прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа
«у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» - теребят свои и щёчки соседа
«Мы с тобой два друга» - пожимают руку
«любим мы друг друга»- обнимаются.
Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, упражнение продолжается пока пары не вернуться на исходные места.
Комментарий: Движения проделываются одновременно со словами. Это упражнение проводится к середине смены, но не на этапе знакомства.

Моечная машина

Описание: Участники разбиваются на пары и встают в колонну лицом друг к другу – это сама «моечная машина». Одна пара разбивается и один из них встаёт в начале колонны – это «вещь», которую необходимо отмыть, а другой – в конце – это «сушилка». «Вещь» начинает медленно двигаться внутри колонны, а все её гладят, трогают, говорят ласковые слова т. д., то есть «моют». «Сушилка» принимает в свои объятья вымытую «вещь» и «сушит» её, крепко-крепко обнимая. Затем «вещь» и «сушилка» меняются местами. Игра продолжается до тех пор, пока через «моечную машину» не пройдёт каждый участник игры.
Комментарий: Упражнение должно проходить динамично, чтобы ее темп не снижал-

ся.Проводить можно ближе к середине смены, особенно при ухудшении общеотрядного настроения.

Неваляшка

Описание: Участники разбиваются на пары, становятся один позади другого. По команде ведущего, первый падает (колени не сгибать), второй ловит первого. Далее меняются местами.
Комментарий: Важно предусмотреть место проведения и контролировать расстояние между падающим и ловящим. Помимо этого следует учесть, что упражнение проводится на этапе формирования доверительных отношений в отряде.

Маятник

Описание: Все участники встают в круг, а один — в центр круга. Очень важно, чтобы у тех, кто стоит в кругу, одна нога была поставлена чуть вперед, для устойчивости. У участника, стоящего в центре круга (по очереди все побывают в этой роли) ноги должны быть вместе, руки скрещены на груди, глаза закрыты (по желанию). После того как стоящий в центре участник получит утвердительный ответ на вопрос «Все ли готовы?», он опускается на чьи-либо руки и группа плавно передает его по кругу или аккуратно перекидывает его. Участнику, стоящему в центре, следует не забывать о том, что ноги его должны быть все время вместе и не сгибаться.
Комментарий: Участнику-маятнику необходимо полностью довериться отряду, а отряду принять на себя ответственность за сохранность маятника. Так же важно предусмотреть место проведения.

Сплетни

Описание: Вся группа выходит за дверь, в комнате остается один вожатый. По очереди ребята заходят в комнату. Первому участнику вожатый рассказывает подробную историю (нужно написать ее заранее и читать с листа). Второму участнику первый пересказывает эту историю. Второй пересказывает третьему и т.д. Когда последний участник окажется в комнате и произнесет историю в том виде, в каком получилось, вожатый зачитывает первоначальную историю. Можно обсудить, как рождаются сплетни и что они не всегда бывают правдивыми.

Комментарий: После упражнения нужно обсудить, как рождаются сплетни, как искажается информация и что они не всегда бывают правдивыми. Игру можно провести при возникновении или для профилактики конфликтов на почве сплетен.

Космическая скорость

Инвентарь: теннисный мяч
Описание: Команда становится в круг и перекидывает друг другу мяч, называя имена (см.упражнеие «Три предмета»). Когда мяч вернется к первому участнику и зафиксируется порядок передачи, команде дается задание передать мяч из рук в руки как можно быстрее. Ведущий фиксирует время и объявляет результат. Далее ведущий задает время прохождения, постепенно снижая количество секунд. Для начала оно может соответствовать количеству членов команды (например, 25 секунд для 25 человек). Если команда справляется с заданием, время сокращается вдвое.

Далее ведущий дает задание пройти упражнение за 3 секунды. Задача команды максимально сократить время прохождения. Задание считается пройдённым, если команда сократит время прохождения до трех секунд. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

Угадай кто ты

Инвентарь: маркер, стикеры или бумага А4 с анг.булавками

Описание: Каждому участнику на спину вешается бумажка с названием животного или предмета. Для того, чтобы догадаться о том, что на бумажке написано, участники передвигаются по площадке и задают вопросы с ответами только на да и нет остальным игрокам (Например, У меня есть перья?, Я хищник?, Я живу в воде?). Одному участнику могут отвечать сразу несколько игроков. Те, кто угадал, что написано на его спине, помогают отвечать на вопросы.

Вариации игры:
•Участник показывают игроку жестами и мимикой что за животное или предмет на его спине. Тот в свою очередь перечисляет свои догадки до тех пор, пока не отгадает.
•Все сидят в кругу, бумажка с названием пишется игроками и клеится на лоб соседу слева, затем игроки по очереди задают вопросы с ответами на да и нет соседу справа, пытаясь отгадать кто он (я травоядное?, я живу в Африке?). Если сосед отвечает да, то можно задавать следующий вопрос, если нет, ход переходит к отвечающему и далее он задает вопросы своему соседу справа.

Комментарий: Для младших отрядов лучше использовать не названия, а картинки с изображением животных или предметов, а для старших имена известных людей.

Передай пантомиму

Описание: Команда становится в шеренгу в затылок друг за другом, ведущий просит повернуться первого игрока к нему лицом и говорит ему слово, игрок получивший слово, поворачивает следующего и пантомимой показывает слово. Пантомима переходит от игрока к игроку, но только последний должен произнести слово (по принципу испорченного телефона).

Комментарий: После игры можно обсудить вопросы взаимопонимания между людьми и в отряде в частности.

Ха – ха – ха.

Описание: Все участники ложатся на пол (землю), кладя голову на живот другому участнику, образуя длинную цепь, первый играющий говорит: «Ха», второй: «Ха-ха» и т.д. Игра начинается заново, если кто-нибудь засмеется.

Комментарий: Важно предусмотреть место проведения. Проводится на этапе доверия и хороших отношений в коллективе. Возможно использование как стрессосни-

мающего упражнения.

Прорыв

Описание: Ведущий говорит: Способны ли вы добиться своего, не взирая ни на какие препятствия? Способны ли вы защитить свои позиции, отстоять своё, несмотря на мощный натиск противника? Сейчас мы можем попробовать свои силы в этих двух направлениях. Давайте разделимся на две половины и образуем два круга – внутренний и внешний. По моему сигналу участники, стоящие во внутреннем круге, начинают двигаться по часовой стрелке, а те, кто находится во внешнем круге, - против часовой стрелки. По сигналу ведущего – хлопку – останавливайтесь. Образовались пары. Задача "внешнего партнёра" любыми доступными ему средствами (это могут быть слова, физическая сила в пределах приличия, хитрость и т. п.) прорваться в центр. Задача "внутреннего партнёра" – не пустить ни за что. Он также применяет все имеющиеся у него на вооружении способы препятствия своему противнику. Итак, если задание понятно, то мы можем приступить к первому поединку. Игра повторяется несколько раз. В конце определяются самые настойчивые игроки.

Комментарий: После окончания игры можно обсудить целеполагание человека, настойчивость в достижении цели, какие методы применяли ребята и какие в жизни способствуют достижению цели.

Три предмета

Инвентарь: 3 предмета разной величины и объема (например: скотч, мяч, маркер)

Описание: Участники становятся в круг. Вожатый кидает первый предмет игроку, стоящему напротив, называя его имя. Игрок, поймавший мяч так же перекидывает его следующему, называя его имя. Нельзя передавать предмет рядом стоящему. Каждому игроку в руки должен попасть предмет, пройдя всех вернуться обратно вожатому. Каждый игрок запоминает, кому передает предмет, т.е. устанавливается четкая последовательность. Запомнив последовательность, игра начинается с одного предмета. Постепенно в игру добавляются остальные 2 предмета и в итоге все 3 предмета одновременно участвуют в игре. Задача группы вернуть по цепочке все предметы, не уронив ни один из них. Если хоть один предмет упал у кого-то из игроков, все начинается заново.

Комментарий: Возможно увеличения количества предметов, постепенное, по согласованию с группой, когда с 3мя предметами участники справляются легко, можно задать вопрос «А 4 сможете?, а 5? А 6? » механизм игры такой же. Главное что может показать упражнение, что всегда есть к чему стремится, даже супер – сплоченному коллективу.

Башня из коробков

Инвентарь: Пустые спичечные коробки по количеству участников.

Описание: По команде ведущего участник подходит к столу и ставит один коробок, с другим пустым коробком возвращается к команде и передает его следующему

участнику. Тот должен положить коробок на предыдущий и т.д. Если башня падает, упражнение выполняется с начала.

Комментарий: Упражнение лучше проводить в закрытом помещении. Для младших отрядов лучше использовать полные коробки, но контролируйте чтобы дети не пользовались спичками. Упражнение можно включить в качестве конкурса в общелагерное мероприятие.

Хрю

Описание: Участники стоят или сидят в кругу. Задача группы по очереди произносить слово «хрю», постепенно ускоряясь дойти до минимального количества времени на весь круг.
Комментарий: Можно использовать как разгрузочно – релаксационное упражнение. Или заменить «хрю» на «победим» и проделывать каждый раз перед какими либо соревнования или мероприятиями.

Гомеостат

Описание: Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся упражнением. Участников просят встать в круг, вытянуть вперед руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Комментарий: Упражнение позволяет вожатым выявить лидеров, под которых подстраиваются большинство, одиночек, которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных

Броуновское движение

Инвентарь: теннисные мячи

Описание: Участники встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга 3 теннисных мячика. Они не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, мячи можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют задание, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей.

Комментарий: Количество мечей можно увеличить, тем самым установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

Плетень

Описание: Группа вместе с ведущим встают в круг и берутся за руки. Затем ведущий даёт команду: повернуться всем на 180 градусов, не расцепляя рук. Необходимо зафиксировать это положение. Затем по команде “раз” нужно снова развернуться и

встать в первоначальное положение, так же не расцепляя рук.

Комментарий: Упражнение проходит эмоционально, требует массу нестандартных движений, что приводит к внутреннему раскрепощению.

Путанка

Описание: Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя браться за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо рас¬путаться. В результате распутывания должен получиться круг.

Комментарий: Упражнение можно сделать игрой, если добавить азарта и соревновательности: разделить отряд на 2 команды и из каждой выбрать по водящему, который выходит из комнаты или отворачивается. Участники команд запутываются самостоятельно, взявшись за руки. После чего водящие возвращаются и должны распутать круг команды-соперников, кто быстрее.

Расслабься и летай

Описание: Одного из участников укладывают на ровную поверхность. Остальные поднимают его при помощи двух пальцев каждой руки на счет 1, 2, 3.

Комментарий: прежде, чем поднять лежащего участника высоко, в целях безопасности необходимо приподнять его слегка над землей.

Падай в толпу

Описание: В этом упражнение каждому участнику предстоит падать с высокой поверхности на руки своей команде. Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Вожатый становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине. Если у вас большая сильная команда, вы можете быть вне линии. Вожатый проверяет падающего:

- Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
- Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;
- Голова немного откинута назад;
- Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

- падающий: "готовы страхующие?"
- страхующие: "страхующие готовы?"
- вожатый: "падай".

После приземления покачайте участника на руках - проявите ласку.

Комментарий: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я"). Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого: Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после? Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе? Так же вожатый может встать напротив падающего участника, взять его за руки и помочь настроится на падение, при этом отпуская его руки в момент падения. Нельзя исключать падение из-за габаритов участника.

На колени

Описание: Участники стоят в замкнутом паровозике. Задача команды – на раз, два, три сесть другу на колени и продержаться в таком состоянии заданное количество времени (2-3 минуты)
Комментарий: Упражнение можно усложнить добавлением задач (спеть песню, читать стих, двигаться по кругу и др.)

Кошка - собака

Инвентарь: два маркера разных цветов

Описание: Участники садятся или становятся в круг вместе с ведущим. Ведущий: ребята представьте, что у вас проблемы с памятью, все, что вам говорят, сразу забываете, поэтому приходится переспрашивать у доктора (ведущего).
Затем ведущий передает в одну сторону предмет, а участник прежде, чем взять его спрашивает «что это?», ведущий отвечает «собака». Получивший предмет, передает его следующему, который задает тот же вопрос, однако первый не отвечает, а (он как бы по сценарию уже не помнит) спрашивает у ведущего, который дает ответ «собака». Первый игрок передает «собака» второму игроку, только после этого 2 игрок может взять предмет в руки и протянуть его следующему. Таким образом, каждый раз передавая предмет, прежде чем его взять в руки, надо задать вопрос «что это» и получить ответ из уст в уста от ведущего. Получив ответ, можно взять предмет. Когда один круг пройден, игра запускается заново, однако в этот раз в одну сторону передается предмет с условным названием «собака», а во второй «кошка».

Комментарий: Упражнение направлено на взаимодействие друг с другом, умение слушать окружающих и координацию совместных действий. Если у отряда не получается пройти упражнение, прервите игру и дайте им минуту на обсуждение дальнейших действий.

Башня

Инвентарь: набор для каждой группы: 1 пачка скрепок, 2 набора соломки для коктейля, 10 листов бумаги, 1 скотч.

Описание: Отряд делится на 2-3 группы, которым выдается одинаковый набор мате-

риалов для строительства «башни». Группе необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой. 10 минут дается на обсуждение задания, 10 минут на постройку башни, при этом все члены группы должны сохранять молчание. Затем идет представление моделей башни.

Комментарий: Если отряд не большой (до 15 человек), то лучше не делить ребят по группам, а выполнять задание всем вместе.

Встаньте в круг

Описание: Ведущий просит участников собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по комнате, стараясь не наступать друг на друга и жужжа, как пчелы, чтобы не слышать направления перемещения друг друга. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, и играющие должны мгновенно замолкнуть и замереть на месте. Два хлопка – не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Очень важно почувствовать окружающих людей. Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось.

Ядерный реактор

Описание: На полу обозначается маленький и большой круга, радиус от центра маленького круга должен составлять средний рост участников (чтобы нельзя было легко в одиночку добраться до центра).Участники оставляют в маленьком кругу по одному своему предмет. Задача группы достать каждый свой предмет, при этом касаться поверхности большого круга нельзя ни частями тела, ни предметами. Участникам дается время обсудить свои действия т.к. упражнение проводится в полной тишине. Если кто-то из участников заговорит, все начинается сначала.

Комментарий: Если вожатые видят, что отряд легко справится с этой задачей, то задание можно усложнять, вводя дополнительные условия и увеличивая дистанцию.

Досчитать до

Описание: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, есте¬ственно, не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:
во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.
Общей целью группы становится уве¬личение достигнутого числа при уменьшении количества попыток.

Комментарий: Упражнение можно повторять изо дня в день, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, до¬вить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промол¬чать или пришла пора озвучить число.

Одновременно

Описание: Участникам одновременно и не договариваясь необходимо выполнить какое-либо действие: топнуть, сесть, встать, сказать да, нет и т.д.

Варианты: Участники сидят в кругу. Водящий называет число и одновременно должно встать столько человек, какое число было названо. Если не получилось, водящий называет другое число до тех пор, пока не получится. Далее ход переходит по кругу к следующему участнику.

Комментарий: Это упражнение развивает ментальную связь членов группы, поэтому если отряду долго не удается его пройти, давайте им подсказки что нужно не только слушать, но и стараться чувствовать друг друга. Так же упражнение можно использовать для психологической разгрузки отряда после прохождения ряда упражнений т.к. выполнение некоторых из них требует преодоления многих личностных барьеров, поэтому члены группы могут чувствовать себя уставшими и раздраженными. В этом случае, группа не должна делать что-то синхронно, а просто вместе вдохнуть и выдохнуть, крикнуть "А-а-а!", «Да-а-а!» или "Все!".

Разгоняем паровоз

Описание: По кругу каждый участник делает по два хлопка в ладоши. Задача группы - постепенно уменьшать интервал между хлопками до команды ведущего, затем обратный процесс.
Комментарий: Важно чтобы участники слышали хлопки (место)

Номерки

Описание: Члены команды выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к ведущему, который прикрепляет каждому на спину в хаотическом порядке заранее заготовленные номерки (по количеству участников), после чего все разворачиваются лицом к ведущему. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.

Комментарий: Упражнение помогает определить роли в отряде и выявить лидеров. Правила объясняются команды перед самым стартом упражнения, когда уже прикреплены таблички и нельзя разговаривать.

Узелки

Описание: Перед началом упражнения команда выстраивается в шеренгу. Перед ней лежит веревка, на которой завязаны на равноудаленном расстоянии три обычных узла. Все игроки вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача отряда - не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы.

Комментарии: Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но не бельевые.

Веревочка

Описание: Для проведения этого упражнения, возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают вокруг веревки и берутся двумя руками за нее. Не выпуская из рук веревку, группе необходимо построить какую-либо геометрическую фигуру (треугольник, круг, квадрат, прямоугольник, ромб, эллипс и т.д.). Упражнение проводится молча и с закрыть глаза. Если кто-то из участников заговорит или откроет глаза, упражнение начинается заново.

Победный клич

Инвентарь: 3 гимнастических обруча

Описание: Ведущий раскладывает обручи на различном расстоянии друг о друга. Участники берутся за руки и, не разжимая их, должны пролезть через все три, лежащих на земле обруча, после чего необходимо всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и,

придумав себе боевой клич, прокричать его трижды.
Комментарий: Данным упражнением можно завершить командные испытания на позитивной ноте.

Монстры

Описание: Отряду предлагается пройти 25-30 метров таким образом, чтобы земли касалось только определенное количество ног. Это число рассчитывается по формуле: N = n – 3, где N – число ног, которые могут касаться земли, n – число людей в данной группе. Например, если в группе 10 человек, то им нужно пройти дистанцию на 7 ногах, причем каким угодно способом.

Комментарий: Упражнение можно включить в качестве конкурса в общелагерное мероприятие, при этом оценивается дружность, согласованность действий, оригинальность.

Преграда

Инвентарь: веревка

Описание: Ведущий натягивает веревку (необходимы два столба или ствола дерева) на уровне талии участников. Отряду нужно пройти под веревкой, не задев ее, нельзя касаться земли руками. На втором этапе задание усложняется – веревка опускается вниз до уровня колен участников.

Комментарий: Возможны так же вариации с подъемом веревки до уровня глаз участников, важно выбрать правильное время и место для проведения упражнения.

Паутина

Описание: Между двух деревьев или столбов натягиваются веревки в виде паутины на уровне щиколотки, по низу, и на уровне шеи, по верху (можно натянуть две

параллельные веревки, а между ними резинки). Задача команды без единого слова пролезть через паутину. Через одну ячейку может пролезть только один участник. Касаться веревки (резинки) нельзя. Если хоть один участник касается паутины или произносит слово, все возвращаются на исходную позицию. Если ячеек меньше, чем членов команды, то можно использовать ячейки по два раза только после того, как все будут использованы по одному разу.

Комментарий: Упражнение имеет высокую степень травмо-опасности,поэтому стоит предусмотреть место проведения

Эскалатор

Описание: Участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в "хвост" группы. Группе необходимо переправить таким образом всех участников, при этом:

•переправляющим участникам нельзя вставать;

•переправляемый участник не должен касаться земли (пола);

•при падении или касании земли (пола) передаваемым человеком упражнение выполняется всей группой с начала.

Браслет

Описание: Участники становятся в кругу друг за другом левым боком к центру. Правой рукой берутся за левую руку впереди стоящего участника, а левую руку подают между своих ног сзади стоящему участнику. Ведущий надевает на запястье веревку диаметром около метра как браслет одному из участников в кругу. Задача команды передать этот браслет через весь круг и вернуть на руку первого участника.

Отжималки

Описание: Участники разбиваются на группы по 4 человека. Их задача – отжаться от земли, чтобы в нее упирались только руки, и продержаться не менее 5 секунд. Удобнее всего, если группа ляжет на землю животами, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа), но об этом они должны догадаться сами.

Комментарий: Детям, имеющим проблемы со спиной лучше не участвовать в упражнении в полной мере, а только в процессе обсуждения.

Переправа

Описание: Команда выстраивается на бревне или длинной скамье. Первый участник при помощи остальных перебирается с одного в другой конец бревна, таким образом первый становится последним. И так далее до тех пор, пока все участники не переберутся на другую сторону и вернуться на те, же места, что и в самом начале. Упражнение проводится в тишине.Если кто-то заговорит, упражнение начинается заново.

Комментарий: Ширина бревна или скамьи не должна превышать стопы, а для млад-

ших отрядов 1,5. Лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

Покрывало на изнанку

Описание: Все участники становятсяна покрывало. Задача команды: перевернуть покрывало на изнаночную сторону, не касаясь земли. Упражнение выполняется молча. Если кто-то заговорит или заступит за покрывало, упражнение начинается с начало.

Все на борт

Описание: Необходимо выбрать площадку средней величины (лист коробочного картона, брусок, небольшое покрывало). Задача участников: уместиться всей командой на данной площадке и удержаться минимум пять секунд.

Комментарий: Для усложнения упражнения после выполнения, можно дать 2-е задание, уменьшив площадку.

Лабиринт

Описание: Участники становятся паровозиком, все завязываются глаза кроме замыкающего. Задача группы: преодолеть препятствия, держась друг за друга. Замыкающий видит все препятствия и должен объяснить жестами, как их преодолеть, не произнося при этом ни слова. Например, хлопок по правому плечу означает — шаг вправо, по левому — влево. Участникам дается время на обсуждение условных сигналов и тактики перед началом движения. Разговаривать во время упражнения нельзя. Если кто-то из участников заговорит или заступит за линию лабиринта, упражнение начинается заново.

Комментарий: Можно усложнить упражнение, при этом участники проходят лабиринт по одному человеку. Заступ любого участника возвращает всю команду на исходную позицию.

Магические квадраты

Описание: Перед группой начерчена на полу сетка из квадратов 5х5. Группе необходимо по очереди перейти с одной стороны квадрата на другую, разгадав задуманный ведущим маршрут (в каждой линии только один верный квадрат). Если участник наступает на неверный квадрат, то звучит сигнал "бип", и он возвращается обратно. Наступает очередь пробовать пройти следующему участнику группы. Упражнение выполняется молча. Если кто-то из участников заговорит, все возвращаются обратно. Ведущий держит в руках схему прохода и ориентируется по ней.

Комментарий: Можно усложнить упражнение, увеличивая количество рядов или задав условия попыток прохождения только по очереди (не получилось, в конец очереди).
Треугольник

Описание: Между тремя деревьями на высоте 1,5 метра натянута веревка. Рассто-

яние между деревьями - 2 метра. Группа находится внутри "треугольника". Группе необходимо выбраться из треугольника над веревками. При этом упражнение проводится молча, нельзя касаться веревки и пролезать под ней. Если кто-то из участников заговорит или коснётся веревки, упражнение выполняется всей группой с начала.

Откос

Описание:Участники встают в колонну вплотную друг за другом. Ведущий с помощью одной веревки затягивает петли на правой ноге каждого участника (на уровне щиколотки). Длина веревки 10 метров. Необходимо не разрывая петель, пройти 100 метров.

Пенальти

Инвентарь: Футбольный мяч, ворота

Описание:На расстоянии 10 метров перед футбольными воротами шириной 3 метра установлен футбольный мяч. Группе необходимо забить ногой мяч в ворота 15 раз подряд с расстояния 10 метров, при промахе счет забитых мячей идет с начала.

Баскетбол

Инвентарь: баскетбольный мяч

Описание: группа находится на баскетбольной площадке. Каждому участнику с линии штрафного броска необходимо забросить в баскетбольную корзину баскетбольный мяч два раза.

Перекат

Инвентарь: покрывало, мячи для большого и настольного тенниса

Описание: Данное упражнение имеет множество вариаций:
Вариант 1: По покрывалу проделывается несколько отверстий. В середину кладется несколько шариков для настольного тенниса. Команда становится вокруг покрывала и берется за его края. Задача группы перекатить шарики таким образом, чтобы они попали в разные отверстия покрывала.
Вариант 2: В середину покрывала кладется теннисный мяч для настольного тенниса. Задача группы сложить покрывало так, чтобы мяч оставался на нем.
Вариант3: На покрывале рисуется дорога. Группе необходимо прокатить теннисный мяч по этой дороге, согласно пути, нарисованному на покрывале. В данномвариенте можно использовать игрушечную машинку.

Тролли

Инвентарь: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Описание: Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не

меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

Окно

Инвентарь:веревка
Описание: Из веревок между деревьев сооружается окно. Ведущий рассказывает команде легенду, что они пациенты больницы, в которой начался пожар и единственный выход через окно. Задача участников всем выбраться, не задев рамы окна. У каждого участника своя болезнь (сломана, рука или нога, эпилепсия, простуда и т.д.), которую он имитирует.

Транспортная схема

Описание: На земле чертится 9 квадратов в линию, квадрат посередине перечеркивается. Это – игровое поле. 8-мь первых участников занимают неперечеркнутые квадраты лицом к свободной ячейке («перекрестку»). Задача команды – занять ячейки с противоположной стороны «перекрестка», при этом:
•можно делать шаг вперед, если перед вами свободная ячейка.
•можно обходить одного впереди стоящего, если перед ним свободная ячейка.
•нельзя поворачиваться кругом.
•нельзя находиться вдвоем и более на одной ячейке.
•нельзя двигаться назад.
•нельзя двигаться одновременно.
Упражнение выполняется молча. Оно считается выполненным, если все обращены к «перекрестку» спиной. Команде дается время на обсуждение, как вы будите выполнять упражнение.

Веточка

Инвентарь: маленькая палочка или веточка

Описание: Команда выстраивается в линию. Задача группы передать маленькую палочку или веточку только указательными пальцами от одного участника к другому. Упражнение выполняется молча. Если кто-то из участников заговорит или палочка упадет, упражнение начинается сначала.

Дилемма узников

Инвентарь: 2 стула, ручки и карандаши, копия таблицы подсчета лет на большом листе, таблица для подсчета результатов, карточки А и В для команды красных и буквами X и Y для команды синих.

Описание: Ведущий делит команду на 2 подгруппы (кол-во человек в каждой из групп должно быть примерно одинаково); рассадить делегатов так, чтобы подгруппы сидели друг напротив друга. Ведущий говорит:
«В этом упражнении вы подвергнитесь некоторому риску. Сейчас каждый из вас должен почувствовать себя в роли узника, подвергающегося допросу. Узники подозреваются в преступном сговоре. Полицейские допрашивают группы подозреваемых

в разных помещениях. Каждой группе подозреваемых сказано, что группа их напарников уже созналась в преступлении, и, если обе группы подозреваемых сознаются, то их участь будет облегчена, и от их срока отнимется определенное количество лет.

Дилемма заключается в том, что вы рискуете признаться, когда этого абсолютно не следует делать, и не признаться, когда это действительно необходимо».
(Ведущий тактично избегает обсуждения целей).

Далее ведущий вывешивает таблицу подсчета лет. Две подгруппы расположены друг напротив друга. Ведущий говорит:
«Ваши подгруппы – красная и синяя – не могут общаться друг с другом, исключая те случаи, когда вы следуете указаниям ведущего».

Делегатам дается 3-5 минут на изучение правил и ознакомление с системой подсчета лет.
После обсуждения, ведущий объявляет первый раунд и говорит:
«У вас есть карточки, которые символизируют два варианта показаний и сейчас, в течение трех минут, вы должны принять общее решение – какую карточку вы поднимите. При этом вы не должны объявлять свое решение до соответствующего сигнала ведущего. По истечении трех минут, по моему сигналу вы должны будете поднять карточки».

После трех минут ведущий дает сигнал и команды поднимают карточки. Ведущий подсчитывает очки и записывает результаты в таблицу. 2 и 3 раунды аналогичны 1.
В начале 4 раунда ведущий говорит:
«Сейчас каждая подгруппа должна выбрать одного представителя для совместного обсуждения действий на этот раунд. У представителей будет 3 минуты на обсуждение. После обсуждения представители должны вернуться в свои подгруппы и в течение 3 минут принять вместе с остальными членами подгруппы окончательное решение».

Сразу, после возвращения представителей в подгруппы, ведущий говорит:
«Этот раунд специальный. Полученные результаты удваиваются. У вас есть 3 минуты, чтобы принять в подгруппах окончательное решение».
После трех минут ведущий дает сигнал и команды поднимают карточки. Ведущий подсчитывает очки, удваивает их и записывает результаты в таблицу.

Раунды с 5 по 8 аналогичны 1.

В начале 9 раунда ведущий говорит:
«Сейчас каждая подгруппа должна выбрать одного представителя для совместного обсуждения действий на этот раунд. У представителей будет 3 минуты на обсуждение. После обсуждения представители должны вернуться в свои подгруппы и в течение 5 минут принять вместе с остальными членами подгруппы окончательное решение».

Сразу, после возвращения представителей в подгруппы, ведущий говорит:
«Этот раунд специальный. Полученные результаты возводятся в квадрат. (При возведении в квадрат отрицательных чисел знаки будут сохраняться). У вас есть 5 минут, чтобы принять в подгруппах окончательное решение».

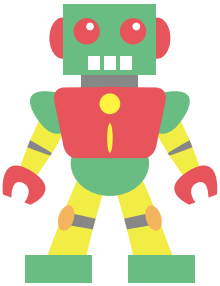
После пяти минут ведущий дает сигнал, и команды поднимают карточки. Ведущий подсчитывает очки, возводит их в квадрат (при возведении в квадрат отрицательных чисел знаки сохраняются), и записывает результаты в таблицу.
10 раунд аналогичен 9.

В конце ведущий подсчитывает общий результат для каждой подгруппы.
Таблица подсчета лет

AX	Обе команды получают по 3 года
AY	Красная команда теряет 6 лет, синяя получает 6 лет
BX	Красная команда получает 6 лет, синяя теряет 6 лет
BY	Обе команды теряют по 3 года

Комментарий: Упражнение проходит около часа. Необходимо достаточно места, чтобы группы могли спокойно общаться, не мешая друг другу. Упражнение направлено на исследование отношений и взаимодействия между членами группы, а так же….





3. ВНУТРИОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Шар - лото

Цель: сплочение отряда, формирование корпоративной культуры, возможность проявления творческих способностей участников

Описание: Отряд делится на творческие группы. Каждая творческая группа участников выбирает себе по пять цветных надувных шаров. Внутри шаров - записки с заданиями подготовить номера концерта в разных жанрах: цирковые, пантомима, пародии, балет, опера и т.д. Группы готовятся в течении дня (или за 40-50 минут), затем устраивается внутри отрядный концерт.

Двенадцать злобных слушателей ((по мотивам телеигры))

Цель: Раскрепощение, возможность проявить интеллектуальные способности, развитие у детей умения формировать и высказывать собственную позицию.
Инвентарь: 12 музыкальных треков

Описание: Игра заключается в поочередном обсуждении музыкальных произведений и выборе по итогам голосования самой «клевой» и самой «отстойной» песни.
Эта игра - своеобразное шоу. В ней очень многое зависит от ведущего, поэтому стоит тщательно подготовиться. Песни подбираются заранее и располагаются по порядку. Их не должно быть больше 10-12, причем это как стопроцентные хиты, так и заведомо непопулярные песни. Обсуждать песню может весь зал, но голосуют только «злобные слушатели». Не забудьте отметить самого «злобного».

Интеллектуальный футбол

Цель: Командное взаимодействие, сплочение, развитие эрудиции
Инвентарь: подготовленные вопросы

Описание: 2 команды, в каждой есть нападающие, полузащитники, защитники и вратарь. (Сколько кого зависит от того сколько человек нужно занять). Роли распределяются вначале игры (случайным образом или на выбор команды). Команды по очереди атакуют. Есть три комбинации, с помощью которых можно атаковать:

Угловой
Участвуют обе команды в полном составе. Ведущий (судья) читает вопрос и по-

мощник ведущего (боковой судья) смотрит, какая команда раньше подняла руку, сигнализируя, что знает ответ на вопрос. Поднявший руку, отвечает. Если он из атакующей команды и ответил верно - то гол, неверно - промазал, атака переходит к другой команде. Если он из защищающейся команды и ответил верно, то атака переходит к ним, ответил неверно - автогол.

Штрафной
Участвуют 2 из атакующих (форварды и полузащитники) и трое из защищающихся (защитники и вратарь). Команда сама выбирает, кто участвует в розыгрыше. Участники отходят чуть в сторону от команды. Атакующей команде задаётся вопрос. Если она отвечает в течение 30 секунды, то штрафной пробили. Если нет, то атака переходит другой команде (выше ворот). Если атакующая команда пробила, то вопрос даётся защищающейся команде, если они отвечают, то они отбились. Не отвечают - гол.

Пенальти
Аналогично штрафному, только один на один. (Нападающий - вратарь)
Вопросы - самые простые лучше использовать на угловые, посложней на штрафные, а самые сложные на пенальти. При обсуждении выяснилось, что девушки с трудом разобрались в правилах. Можно добавить атрибутику футбольного матча.

Можно использовать вопросы из игры «Спрут» или следующие шуточные вопросы:
1. Что у Бориса впереди, а у Глеба сзади? (буква "б")
2. Несла бабка на базар сто яиц, одно (а дно) упало. Сколько яиц осталось в корзине? (ни одного, потому что дно упало)
3. Когда человек бывает в комнате без головы? (когда высовывает ее из окна)
4. Чем оканчиваются день и ночь? (мягким знаком)
5. Какие часы показывают точное время только два раза в сутки? (которые остановились)
6. Что легче: килограмм ваты или килограмм железа? (одинаково)
7. По чему, когда хочешь спать, идешь на кровать? (по полу)
8. Что надо сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (снять с каждого по сапогу)
8. Ворона сидит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? (собака сидит на собственном хвосте)
9. Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? (когда дверь открыта)
10. В каком месяце болтливая Машенька говорит меньше всего? (в феврале, он самый короткий)
11. Растут две березы. На каждой березе по четыре шишки. Сколько всего шишек? (на березе шишки не растут)
12. Что случится с голубым шарфом, если его положить в воду на пять минут? (намокнет)
13. Как написать слово "мышеловка" пятью буквами? (кошка)
14. Когда коня покупают, какой он бывает? (мокрый)
15. У человека - одно, у вороны - два, у медведя - ни одного. Что это? (буква "о")
16. Летела стая птиц на рощу. Сели по две на дерево - одно осталось; сели по одной - одного не досталось. Сколько в роще деревьев, а в стае птиц? (три дерева, четыре

птицы)
17. Шла баба в Москву, навстречу ей три старика, у каждого старика - по мешку, а в каждом мешке - по коту. Сколько всего шло в Москву? (одна баба)
18. На четырех березах по четыре дупла, на каждом дупле по четыре ветки, на каждой ветке по четыре яблока. Сколько всего яблок? (на березе яблоки не растут)
19. Бежало сорок волков, сколько у них у шей и хвостов? (У шеи хвосты не растут)
20. Из какого полотна нельзя сшить рубашки? (Из железнодорожного)
21. Какие три числа, если их сложить или перемножить, дают один и тот же результат? (1, 2 и 3)
22. Когда руки бывают местоимениями? (Вы-мы-ты)
23. Какое женское имя состоит из двух букв, которые дважды повторяются? (Анна, Алла)
24. В каких лесах нет дичи? (В строительных)
25. Какое колесо автомобиля не вращается во время движения? (Запасное)
26. Без чего не могут обойтись математики, барабанщики и даже охотники? (Без дроби)
27. Что принадлежит вам, однако другие им пользуются чаще, чем вы? (Имя)
28. Когда автомобиль движется все время со скоростью поезда? (Когда он находится на платформе движущегося поезда)
29. Одно яйцо варится 4 минуты, сколько минут надо варить 6 яиц? (4 минуты)
30: Какой цветок имеет мужской и женский род? (Иван-да-Марья)
31. Назовите пять дней, не называя чисел и названий дней. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
32. Какая птица, потеряв одну букву, становится самой большой рекой в Европе? (Иволга)
33. Какой город назван в честь большой птицы? (Орел)
34. Назовите имя первой женщины в мире, освоившей летательный аппарат? (Баба-Яга)
35. Из названия какого города можно сделать начинку для сладких пирожков? (Изюм)
36. В каком году люди едят больше обыкновенного? (В високосном)
37. В каком геометрическом теле может закипеть вода? (В кубе).
38. Какая река самая страшная? (Река Тигр).
39. Какой месяц короче всех? (Май - три буквы).
40. Где край света? (Там, где начинается тень).

Спрут

Цель: Командное взаимодействие, сплочение, развитие эрудиции
Инвентарь:
- посадочные места для двух команд,
- место ведущего (стол, стул);
- список вопросов разной степени сложности (очень легкие, легкие, 50 на 50, сложные);
- прайс-лист;
-карточки с изображением револьвера (кольта, пистолета Макарова, духового ружья, берданки) - 2 шт.;
- пули (лучше нарисованные) - 5-7 шт.;

- бронежилеты (также подойдут нарисованные) - 5-7 шт.

Описание: Проецируется на разные возраста и уровни. Азартна. Вопросы подбираются такие, чтобы ответы были конкретные и краткие (Лучше всего брать вопросы из кроссвордов).

Правила игры:
Команда выбирает капитана, функции которого заключаются в поддержании дисциплины, бодрости духа и подачи сигнала на ответ.

Каждая команда за один ход имеет право выбрать один вопрос по степени сложности и ответить на него. В случае правильного ответа, набранные очки зачисляются в банк (можно назначить специальных банкиров для каждой команды). При любом исходе событий, следующий ход делает противоположная команда.

Если команда набрала достаточное количество очков для приобретения товара (пистолет, пуля, бронежилет), она может купить любой вышеперечисленный предмет (но только один за раз). Покупка осуществляется перед вопросом.

Когда команда приобретет пистолет, он остается у нее до конца игры. Из пистолета (при наличии пули) команда "убивает" игроков другой команды. Пуля после выстрела исчезает. Выстрел можно сделать перед вопросом (но только один выстрел).

Бронежилет нужен для защиты самого умного игрока команды. Если в этого игрока сделан выстрел, то его не убивают, но бронежилет аннулируется.
Игра заканчивается, когда все игроки любой из команд "убиты" или когда закончились все 500 миллионов вопросов у ведущего.

Золотые правила:
Ведущий всегда прав
Мертвые молчат

Прайс-лист - большая бумага с перечислением товара и цен на товар. Необходимо написать ее крупным шрифтом.
Примерные цены на товар:
Пистолет - 25 баллов
Пуля - 35 баллов
Бронежилет - 35 баллов

Примерные вопросы к игре СПРУТ

Надпись на кадре в кинофильме (титр)
Почетная известность (слава)
Настоящая фамилия Горького (Пешков)
Оливковое масло, употребляемое в церковном обиходе (елей)
Короткометражная кинокартина (ролик)
Цирковая площадка (арена)

Виноградный стебель (лоза)
Плотная шелковая ткань с разводами (муар)
Начало спортивных соревнований (старт)
Мера веса драгоценных камней (карат)
В старину: питейное заведение (кабак)
Грызун - символ шинанайцев (хомяк)
Жидкий металл (ртуть)
Часть Библии, содержащая рассказы о жизни и учении Христа (Евангелие)
Водяной удав (Анаконда)
Портовое сооружение для ремонта судов (док)
Бег по пересеченной местности (кросс)
Домашнее пиво (брага)
Газ, соединение трех атомов кислорода (озон)
Погонщик собак или оленей, запряженных в нарты (каюр)
Объявление о спектакле, концерте, кинофильме, лекции (афиша)
Доля, норма допускаемого (квота)
Корабельный повар (кок)
Подвижная часть электромотора (ротор)
Укрытие в виде глубокого рва с насыпью (окоп)
Растительный мир (флора)
Аппарат для искусственного выведения птенцов домашних птиц (инкубатор)
Учение о морали (этика)
Винтовой конвейер (шнек)
Измерительная шкала в угломерных инструментах (лимб)
Совокупность выразительных средств в творчестве художника (палитра)
Деньги, выдаваемые вперед, в счет заработка (аванс)
Абсолютная скорость исполнения музыкального произведения (темп)
Криволинейное перекрытие проемов в стене (арка)
Символ христианской веры (крест)
Орган власти в Древних Афинах (ареопаг)
Большой веер (опахало)
Шотландская овчарка (колли)
Текстильный банан (абака)
Белый хлеб в виде большой плоской лепешки (лаваш)
Водяные часы (клепсидра)
Диаметр снаряда, определяющий мощь огнестрельного оружия (калибр)
Серия рисунков, образующая связное повествование (комикс)
Деталь гусеницы танка (трак)
Длиннохвостый попугай (Ара)
Красная строка (абзац)
Священная книга у мусульман (Коран)
Ароматическая смола, применяемая при религиозных обрядах (ладан)
Крепкий спиртной напиток, который готовят из риса (арак)
Общая спешная работа на корабле (аврал)
Место стоянки и ремонта транспортных средств (парк)
Пасущийся скот (стадо)
Женская одежда в Индии (сари)

Черноморская парусная плоскодонная лодка (шаланда)
Лубяная или берестяная корзина (короб)
Продольные нити, идущие параллельно вдоль ткани (основа)
Деревянное гребное военное судно (галера)
Строение для хранения зерна, муки, припасов (амбар)
Лестница на судне (трап)
Большой рогожный мешок (куль)
Пожитки, имущество, домашние вещи (скарб)
Дословная выдержка из текста (цитата)
Обезжиренное молоко (обрат)
Общее название кровососущих насекомых (гнус)
Большой вязанный или тканый платок (шаль)
Русский живописец, автор панорамы "Бородинская битва" (Рубо)
Ребро чеканной монеты (гурт)
План предстоящих расходов и поступлений (смета)
Прибор для определения пройденного расстояния (одометр)
Водный покров Земли (океан)
Прибор для измерения атмосферного давления (барометр)
Ораторское искусство (риторика)
Небольшая железнодорожная станция (полустаночек)
Верхняя одежда древнеримских полноправных граждан (тога)
Шкура барана (руно)
Намеченные заранее мероприятия (план)
Ёлектрод электрических приборов (анод)
Толстая просмоленная нитка для шитья обуви (дратва)
Охотничья сумка для дичи (ягдташ)
Специальный стол для ручных работ (верстак)
Стремительное наступление (атака)
Королева спорта (гимнастика)
Двугорбый верблюд (бактриан)
Речь обособленной или профессиональной группы (арго)
Основной орган по управлению войсками (штаб)
Башмаки на деревянной подошве (сабо)
Стебель и листья корнеплодов (ботва)
Бог войны в греческой мифологии (Арес)
Монарх, его семья и приближенные к ним лица (двор)
Мюзикл с участием Лайзы Миннелли (Кабаре)
Сладкий картофель (батат)
Рабочий объем двигателя (литраж)
Вечерняя еда (ужин)
Кристалл вместе с интегральной схемой (чип)
Имя писателя Булычева (Кир)
Ил как лечебное средство (грязи)
Актриса, сыгравшая жену Берримора в фильме И. Масленникова УСобакаБасскервиллейФ (С. Крючкова)
Живот по - простому (пузо)
Маленький бутерброд (тартинка, канапе)

Ромашка

Цели: Раскрепощение, введение в состояние успеха, взаимодействие
Инвентарь: Ромашка, на каждом лепестке которой написано задание

Описание: Отряд делится на 2 -3 части (можно на несколько мини-групп по 5-6 человек), в каждой из которых выбирается название, командир, возможно, девиз. Вожатый пишет задания на лепестках ромашки (они должны быть простыми, рассчитанными на веселое исполнение, учитывать возраст детей и желательно неожиданными). Далее листки выкладываются ромашкой на столе заданиями вниз.

Список заданий:

Младший возраст:

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.

2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.

3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.

4. Мелодию песни "Солнечный круг": - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).

5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.

6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.

7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентльмены.

9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.

10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".

11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарику, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне прийдут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:
а) Шла собака по роялю,
Говорит примерно так...
б) Вы слыхали? На базаре
Чудо-птицу продавали...
в) В зоопарке плачет слон -
Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -
Почему сердит Федот?
д) Царь издал такой указ:
"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, -стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

Старший возраст:

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" : - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - группы продленного дня, - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.

3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.

5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".
6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников", - "Все для злостных неносильщиков сменной обуви".

7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.

8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.

9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.

10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.

13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:
а) "Дятел высунул голову из дупла...
... В бухту входил эсминец".
б) "Дождь смыл все следы...
... На кровати лежал отбойный молоток".
в) "Костер давно потух...
... Балкон выкрасили в зеленый цвет".
г) "Кактус сбросил колючки...
... Начиналось лунное затмение".
д) "Айсберг возвышался над морем...
... Мухи попрятались в щели".

15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.

16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.

17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.

18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:
- Ромб, круг, зигзаг.
- шкворень, бублик, сироп.
- чур, ох, ура.
- балда, трюха, увалень.
- полено, кряж, бревно.

21. Пересказать сказку "колобок", используя лексику: - военных, - медицинскую, - юридическую, - педагогическую, - политическую, - тюремную.

22. Комплекс гимнастики для: - регулировщика дорожного движения, - сторожей вневедомственной охраны, - дирижеров оркестров народных инструментов, - проводников поездов дальнего следования, - крановщиков башенных кранов.

23. Речевка: -, - работников столовой, - работников медпункта, - работников прачечной, директора

24. Подписать открытку знаменитой личности по поводу: - 170 лет со дня открытия Антарктиды, - 200 лет со дня открытия саратовской макаронной фабрики, - 191 год со дня основания Урюпинска, - День морали и права, - 294 года со дня Указа Петра 1 о пользовании носовым платком, - 50 лет суда стахановцев-редисковедов.

25. Названия и правила игры, где одновременно используются:
- шайба, ракетка и акваланг;
- баскетбольный мяч, ядро, штанга;
- боксерские перчатки, велосипед, хоккейная клюшка;
- мотоцикл, теннисный мяч, лыжи;
- шест для прыжков в высоту, футбольный мяч, легкоатлетический барьер.
26. Этикетка(нарисовать):
- гусиные перья, бланшированные в масле;
- желуди в томатном соусе;

- паштет редисочный с мускатным орехом;
- бычки табачные в чесночной заливе;
- крылышки майского жука в собственном соку.

27. Изобрести способ:
- предотвращения замерзания носа в зимнее время,
- снятия лака с ногтей,
- предотвращения чихания,
- определения температуры тела без градусника,
- открывания банки консервов.

Комментарий: Перед мероприятием желательно провести пару игр на раскрепощение, снятие барьеров и комплексов.

Сафари

Цель: Командообразование, формирование системы самоуправления в отряде, позитивное настроение.

Описание: Эту игру можно проводить совместно 2-3 отрядам. Каждый вожатый придумывает себе какой-то псевдоним/животное и наряжается соответственно. Боевая раскраска на лицо и руки приветствуется. Для заключения пойманных зверей необходима «клетка». Место проведения игры: вся территория лагеря, исключая корпуса. В помещения прятаться запрещается.

"Звери" (вожатые) прячутся на территории. Главное, чтобы дети не видели где. После чего ведущим объявляется, что у нас в лагере есть несколько сбежавших из зоопарка животных, которых надо обнаружить и сопроводить в клетку. Осторожно, звери дикие, возможны даже бешеные особи.

После отмашки ВСЯ толпа детей устремляется на поиски. Через некоторое время, появляются первые трофеи. Обычно трофей берётся энтузиастами охотников за руки и ноги, и тащится к месту хранения. Жертва активно старается освободиться. В ход идут простые вырывания, симуляция отключки, уговаривание детей, что "Я больше не буду (заведомая ложь)" и т.д. В конце концов, жертву доносят до клетки и помещают к остальным зверям.

Ночь Триффидов

Цель: Психодиагностики через погружение в экстремально-условную среду выживания. Игра позволит лучше узнать некоторых детей и научить их слаженным действиям в критических условиях (тотальное "ослепление")

Инвентарь:
- тканевые повязки из плотного материала (по кол-ву участников);
- два фонарика;
- пара свечей;
- 0,5 литровая бутылка с шипучей газированной водой, на которой написано "H2O"-

ключ;
- шапка или другой головной убор;
- плакат 1 метр на 0, 5 метра с надписью "Если ты глазной врач - земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет - скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя";
- саквояж с хирургическими инструментами (мензурки, баночки, леденцы);
- магнитофон со специально подобранными записями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности;
скотч.

Описание: создана по мотивам произведения Джона Уиндема "День триффидов". Возраст участников игры колебался от 13 до 45 лет.

Игровая территория
Игровая территория - это условно замкнутое пространство, где ведутся игровые действия. Другими словами, это такая территория, за пределами которой игра запрещена и не ведется. Это может быть коридор с несколькими. Здесь важно смоделировать игровое пространство, выдержанное в нормах техники безопасности (не забывайте, что наши дети на игре ничего не видят, и лучше обезопасить их от травм). Необходимо выделить одну комнату для коллективных собраний, откуда мы и начнем игру. Лучше, если на полу будет лежать ковер.

За пределами игровой территории необходимо оборудовать ПРИСТАНИЩЕ, или штаб квартиру Инопланетян. Это может быть комната, находящаяся на другом этаже или просто изолированная от игровой территории. В ней должны находиться кресло, стол, несколько стульев, ваза с широким горлышком (двух-или-трехлитровая стеклянная банка). Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки.

Роли
Ролей у нас будет немного. Собственно, это игротехники:
- Мастер;
- Наблюдатели-помощники (2-3 человека);
- Звукорежиссер;
- Психолог (рекомендуем специалиста в области детской психологии "не по игре");
- Доктор (назначаем сами; им может быть взрослый, старший подросток, вожатый);
- Игроки: "ослепленные" (от 8 до 30 человек).

Начиная игру
Как уже было сказано, сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" по сути - вариант ночного сбора. Это объясняется тем, что в условиях "реальной" темноты проще смоделировать ситуацию "человека, внезапно лишенного зрения". Романтика ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной. Однако ничто не помешает провести вам игру и в вечернее время, и даже днем, необходимо лишь тщательно занавесить источники света. Игра может длиться 1,5 - 3 часа. Протяженность игры во времени напрямую зависит от размеров игровой территории (1,5 часа в комнате), 3 часа в коридорной сетке комнат.

Работа с игроками
Игровые приготовления лучше начать заранее. Игроков следует предупредить о том, что они на несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации заранее посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате и друг за дружкой должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами. Ребята должны сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Игрокам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени. После того, как в атмосфере полной тишины, свечка возвращается к началу цепочки Слово берет Мастер:

-Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема "День Триффидов"? Скорее всего, кто-то из детей читал книжку или смотрел фильм, но необходимо все же рассказать фабулу романа.

Погружение в сюжет
В романе Джона Уиндема "День Триффидов" мы сталкиваемся с необычным космическим явлением - дождь из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнули к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей - никто не хотел пропустить необычного зрелища, такого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе… До тех пор, пока… все, наблюдавшие это зрелище, не слепнут…

Мастер продолжает:

-Представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки условно и есть таинственные небесные вспышки. Сейчас я расскажу вам правила игры, которые следует выполнять неукоснительно. Включается фонограмма - убыстряющаяся, тревожная музыка: Мастера, находящиеся за спинами игроков, каждый по очереди объясняют 6 правил Игры.

Правила:

1) Объясните ребятам, где находится игровая территория, и где нельзя находиться во время игры.

2) Повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность.

3) Передвигаться по игровой территории можно вдоль стен, взявшись за руки или как удобно.

4) Запрещено подглядывать сквозь приспущенную повязку.

5) Если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, человек

парализован - стоит на месте, теряет дар речи и полностью подчиняется приказам Мастера. Когда фуражка снята - можно говорить.

6) За выполнением правил игроками будут следить наблюдатели.

После объяснения правил, необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Имейте в виду, что сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но, в то же время, не спадать. Игроки предупреждаются о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

Ребятам сообщается, что их самая главная задача - просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Доктора следует искать следующим образом: Настоящий доктор откликнется на вопрос:

- Ты доктор? Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену, чуть выше уровня глаз самого высокого игрока и окончательно отключают все источники света на игровой территории.

1 этап

Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей развести по игровой территории, напоминая, что только настоящий доктор откликнется на вопрос, направленный к нему непосредственно. После того, как игроки будут расставлены по территории, подается заранее обговоренный условный сигнал начала ИГРЫ. Это может быть громкая голосовая команда, школьный звонок, грохот барабана, звон будильника или что угодно. Именно с сигналом начала игры начинают действовать правила "Ночи Триффидов".

Предполагаемое развитие событий первого этапа:

Адаптация

В условиях "тотального ослепления" игроки сначала будут вести себя скованно. Все будет казаться немного несерьезным, до тех пор пока... все игроки не начнут передвигаться. Первые 15 минут они будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, задавать вопрос про доктора и выбирать варианты передвижения. Они могут быть разными:

- В ходе "движения" сначала отыскивают друзей, такие группы предпочитают держаться за руки.

- Это могут быть двойки-тройки из лидеров группы.

- Смешанные тройки и более - лидер + остальные.

- Неприсоединившиеся одиночки.Группы передвигаются, держась за руки или ориентируясь по стенам. Организаторам желательно избегать случайных контактов с

игроками, если что - предупреждайте, что вы Организатор. После того как произойдет некоторая адаптация к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, задавая вопросы другим группам.

Нахождение доктора

Игровому Доктору следует подождать момента адаптации игроков к моделируемой "слепоте" и, после того как он почувствует, что все игроки уже опрошены, необходимо "подвернуться" под руку одной из групп. Слепому доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

Рассказ о строении глаза

"Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз? Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окошка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть разных цветов и в центре пронзена зрачком. Позади зрачка, расширяющегося в темноте и сжимающегося на свету, находится структура размером с чечевичное зерно. Это хрусталик глаза. Работу хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фотоаппаратом: он позволяет видеть хорошо как далеко, так и вблизи. Позади хрусталика расположена сетчатая оболочка, которая выстилает внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв информация идет в мозг. Эластичность глазных мускул позволяет глазам адаптироваться. Это явление называется конвергенцией. Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза позволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все известные случаи наступления слепоты. Чтобы зрение было абсолютно четким, необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика передавали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возможно, что наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте и, как следствие, наступила полная слепота. Однако, наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и мой саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение".

Доктору, который оказывается профессором медицины (придумайте ему имя) в области микрохирургии глаза, необходимо в игровой форме общаться со слепыми. После того, как рассказ об особенностях человеческого глаза завершен, необходимо логично объяснить влияние вредоносного излучения на сетчатку глаза и ВСЕМ игрокам объяснить, что, будучи слепым, доктор ничего не сможет сделать для своих "пациентов" без зрячего ассистента и саквояжа с медпрепаратами и хирургическим инструментом. Во время лекции доктора в один из углов игровой территории ставится саквояж.

Поиск саквояжа и ассистента
Итак, Доктор сообщает, что нужно для начала найти:
- Его саквояж, утерянный в давке

- Зрячего ассистента.
- Игроки начинают обследование игровой территории в поисках саквояжа Доктора. Как правило, к этому времени группы уже определились с типом социальной организации. Это может быть:
- хаотическое движение;
- создание "мозга" и коллективно-комплексной системы общения.
Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

Нахождение саквояжа
Саквояж передается Доктору и теперь проблема упирается в Зрячего Ассистента. Ребята уверены, что зрячих среди них нет, и они скованы границами игровой территории. Здесь начинается второй этап игры.

2 этап
На втором этапе игры к делу подключаются наблюдатели, до этого лишь контролировавшие передвижение игроков и следившие за соблюдением правил игры и техники безопасности.

Похищение

Дальнейшее развитие игры упирается в поиск ассистента. Понятное дело, что никакого ассистента быть не может. Ведь это слишком просто. Как только найден саквояж, на арене появляется Тайная Третья Сила, роль которой играют организаторы игры. Из игроков выбирается кандидат на похищение. Игроку надевается на голову фуражка (см. Правила) и шепчется на ухо, что он парализован. Затем его аккуратно выводят или выносят из пределов игрового пространства. Такого игрока мы назовем Первым Похищенным. В нашем случае, мы сопровождали игрока аж на другой этаж.

Контакты

Здесь необходимо объяснить дальнейшее развитие сюжета. Организаторы игры перевоплощаются в некую Третью Силу, которая хочет помочь землянам, но не может вмешиваться. Из Мастеров выбирается Главный Представитель Силы, который будет общаться с несколькими похищенными при помощи вазы или стеклянного сосуда, также дающего эффект усиления голоса, придания ему иного оттенка звучания. Похищенных следует сопровождать, взяв под руки. Первый Похищенный вводится в специальную комнату-ШТАБ, находящуюся за пределами игровой территории, где Главный Представитель сообщает ему следующую информацию:

Тебя похитила третья сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне, сначала ослепившие людей. Среди людей есть предатель, и его нужно найти.

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. Настаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После этого отведите Похищенного на игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похи-

щенный и, привлекая внимание, сообщает услышанное им. Возможно, игра пойдет по пути поиска предателя. Возможно дублирование информации для Похищенных, если она не производит желаемого эффекта.

Проблема "предателя"

Как вы понимаете, предатель - это утка. Нет никакого предателя. Но есть знание того, что где-то Враг, Гад, Предатель. Эта модель вводится в игру с целью отследить, как отреагируют игроки на эту линию. Либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком "нас атакуют инопланетяне. Что делать?".

Тем временем Сила похищает второго игрока. Второй Похищенный также отводится в пристанище, где его спрашивают: нашли ли предателя? Также ему сообщается, что:

Тебя похитила третья сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению.

На одну из стен - на уровне груди, мы крепим с помощью скотча пластиковую бутылку с газированной водой. Можно поставить бутылку с водой кому-либо под ноги.

Второй Похищенный должен быть так же транспортирован на игровую территорию, где стоит перед выбором: сообщить ли все о ключе к спасению, либо самому отыскать его.

Третьему Похищенному таким же образом сообщается: КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ - это H20.

Следующий похищенный получает последнюю информацию: ключ способен вернуть зрение только одному землянину. Для этого достаточно его отыскать и сделать глоток инопланетянского снадобья.

Отслеживаем поступки последнего Похищенного. Слова "глоток инопланетянского снадобья" определяют, что ключ - это бутылка с водой.

3 этап

Наблюдаем за поведением игроков: в нашей практике в первом случае Третий Похищенный - девочка не стала распространять последнюю информацию, а сообщила своей подруге и они вдвоем пустились на поиски. Во втором случае, Похищенный нашел доктора и решил вернуть зрение именно ему, чтобы тот вылечил остальных. Возможно, что игроки поступят правильно, согласно запрограммированному нравственному выбору, то есть поделятся информацией со всеми, определят приоритеты - кого следует сделать зрячим в первую очередь. Если участники зададут вопрос: "Если кто-либо выпьет снадобье - сможет ли он стать зрячим ассистентом?", следу-

ет ответить: "Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить человеку".

Как только будет найден Ключ, определится претендент на восстановление зрения, и сделан первый глоток, наступает конец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия Ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз претендента на восстановление зрения. Как только повязка снята - игроку возвращено зрение. Необходимо фонариком осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок. Фоном включается торжественная музыка, извещающая о конце игры.

Конец игры

Суть игрового моделирования условно-экстремальной среды сводится к одному: научиться принимать решения и совершать поступки ради выживания всех, а не одного. То есть, логично представить, что доктор, вернувший себе зрение, с помощью инструментов сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть логичный, положительный, обдуманный шаг. Ведь, лишившись привычного способа отражения мира - зрения, - человек может доверять только своейсенсорике и сознанию. Потеряна возможность видеть, но никак - не думать. Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций.

Конец игры предполагает два финала: порабощение, вследствие предательства и спасение через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное верное решения на благо всех пострадавших.

Анализ игры и рефлексия

Ни в коем случае нельзя резко включать свет, заканчивая игру. Зажгите свечу, усадите игроков в круг и устройте обсуждение игры. Если принято правильное решение, зрячему доктору необходимо собрать в круг всех игроков и по очереди снять с каждого повязку. Если зрячим стал не тот человек - повязки сразу не снимаются, и Мастера объясняют игрокам, что они навсегда остались слепыми и вскоре станут рабами инопланетян. Только после этого можно снять повязки и устроить обсуждение под расслабляющую медитативную музыку. После этого зажигается свет, акцентируется внимание на том, "как это прекрасно видеть!" и устраивается любое мероприятие - дискотека или чаепитие.

Комментарий:

В ходе проведения "Ночи Триффидов" высказано несколько рекомандаций:

- Игра не предназначена для младшего и среднего школьного возраста во избежание психических недоразумений.

- Проблема "предателя" - очень серьезная проблема, и важно чтобы "кандидата в Предатели" банально не затравили в игре и после игры.

- Помощники на игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию - предотвращать кризисные моменты: травмоопасные свалки; попытки удержать "предателя"; блокировка скоплением игроков входа в игровое помещение.

Важно зафиксировать отношение к игре игроков не только непосредственно сразу после игры, но и спустя некоторое время.

Природа конфликта

Цели: Проводится для понимания природы конфликта, формирование отношения к конфликтам как к новым возможностям творчества и самосовершенствования. Развитие способности адекватного реагирования на различные конфликтные ситуации. Отработка навыков «Я» - высказываний, способствующих разрешению конфликтных ситуаций, демонстрация стиля сотрудничества как одного из основных элементов профилактики разрешения конфликтов, выявление факторов эффективного общения, способствующих достижению взаимопонимания между участниками, позитивное утверждение личности.

Преамбула: Люди часто представляют конфликт как борьбу между двумя сторонами, сражающимися за победу. Никто не может избежать конфликтов — они занимают важное место в нашей жизни. Однако гораздо эффективней воспринимать конфликт как проблему, в решении которой принимают участие обе стороны. Конфликт может быть использован для открытия альтернативных возможностей и поиска перспектив роста. Существует три основных навыка разрешения конфликтов и построения мирных взаимоотношений: ободрение, общение и сотрудничество. Ободрение означает уважение лучших качеств партнера по конфликту. Общение включает в себя умение слушать партнера так, чтобы это помогло понять, из-за чего возник конфликт, что для него наиболее важно и что он намерен сделать, чтобы разрешить конфликт, а также умение дать такую же информацию с вашей точки зрения, при этом воздерживаясь от использования слов, способных вызвать гнев и недоверие. Сотрудничество строится на предоставлении другому слова, признании способностей другого, сведении идей воедино без доминирования кого-либо, поиске консенсуса, взаимной поддержке и взаимопомощи.

Описание:
1. «Что такое конфликт».
Участникам предлагается написать на небольших листах определения конфликта («Конфликт — это...»). После этого в импровизированную «корзину конфликтов» (коробка, мешок, шапка, сумка) складываются листки с ответами и перемешиваются. Ведущий подходит по очереди к каждому участнику, предлагая взять один из листков и прочитать написанное. Таким образом, можно выйти на определение конфликта.

2. «Работа в микрогруппах».
Для формирования микрогрупп по 5 — 6 человек предлагается следующий игровой вариант. Участники делятся на подгруппы (см. «игры на деление по парам и группам»)

Задача участников на этом этапе — определить в своих микрогруппах причины возникновения конфликтов. После работы в микрогруппах участники объединяются для обсуждения наработок. Высказанные мысли с некоторой редакцией записываются на лист ватмана.
В процессе обсуждения необходимо прийти к идее трех составляющих, которые приводят к конфликту: неумение общаться, неумение сотрудничать и отсутствие позитивного утверждения личности другого. Эту идею лучше довести до участников через образ айсберга, малая, видимая часть которого — конфликт — над водой, а три составляющие — под водой. Таким образом просматриваются пути урегулирования конфликта: умение общаться, сотрудничать и уважать, позитивно утверждать личность другого. Эта идея также представлена в виде айсберга.

3. «Молва» (см. упражнение «сплетни»)
Активными игроками в этой игре являются 6 участников. Остальные — наблюдатели, эксперты. После выполнения этого задания ведущий перечитывает рассказ уже для всех участников игры. Каждый игрок может сравнить свой вариант пересказа с оригиналом. Как правило, в процессе пересказа происходит искажение первоначальной информации. Этот факт желательно обсудить со всеми участниками тренинга.

Возможная история для игры «Молва»

Я ходил по крытому кооперативному рынку, когда увидел милицейские машины, останавливающиеся у всех дверей. Рядом со мной были два человека, которые мне показались подозрительными; один выглядел очень взволнованным, а другой испуганным. Первый схватил меня за руку и толкнул внутрь торгового зала. «Притворись, что ты мой ребенок», — прошептал он. Я услышал, как милиционер крикнул: «Они здесь!» — и вся милиция побежала в нашу сторону. «Я не тот, кого вы ищете, — сказал мужчина, который держал меня. — Я просто пришел за покупками со своим сыном». «Как его зовут?» — спросил милиционер. «Его зовут Сергей», — ответил один мужчина, в то время как другой сказал; «Его зовут Коля». Милиционеры поняли, что эти мужчины не знают меня. Они допустили ошибку. Поэтому мужчины отпустили меня и побежали прочь. Они столкнулись с прилавком женщины. Повсюду покатились яблоки и овощи. Я увидел, как некоторые мои друзья поднимают их и кладут себе в карманы. Мужчины выбежали через дверь со стороны здания и остановились. Их ожидали около двадцати милиционеров. Мне было интересно, что они такое натворили. Возможно, это связано с мафией.

Обсуждение:
С какими трудностями вы столкнулись при получении и передаче информации (если таковые были)? Что происходит с общением людей в случае искажения информации? С чем можно сравнить варианты пересказа сюжета?

4. «Варианты общения»
Участники разбиваются на пары.
«Синхронный разговор».
Оба участника в паре говорят одновременно в течение 10 секунд. Можно предложить тему разговора. Например, «Книга, которую я прочел недавно». По сигналу

ведущего разговор прекращается.
«Игнорирование».
В течение 30 секунд один участник из пары высказывается, а другой в это время полностью его игнорирует. Затем они меняются ролями.
«Спина к спине».
Во время упражнения участники сидят спинами друг к другу. В течение 30 секунд один участник высказывается, а другой в это время слушает его. Затем они меняются ролями.
«Активное слушание».
В течение одной минуты один участник говорит, а другой внимательно слушает его, всем своим видом показывая заинтересованность в общении. Затем они меняются ролями.

Обсуждение:
Как вы ощущали себя во время проведения первых трех упражнений?
Не казалось ли вам, что вы слушаете с усилием, что это не так просто?
Что мешало вам чувствовать себя комфортно?
Как вы себя ощущали во время последнего упражнения?
Что помогает вам в общении ?

5. «Шалаш».
Первые два участника становятся вплотную спиной друг к другу. Затем каждый из них делает шаг (два) вперед, для того чтобы установить равновесие и позу, удобную для двоих участников. Таким образом, они должны представить из себя основу «шалаша». По очереди к «шалашу» подходят и «пристраиваются» новые участники, находя для себя удобную позу и не нарушая комфорта других.
Примечание. Если участников более 12, то лучше сформировать две (или более) команды.

Обсуждение:
Как вы себя ощущали во время « постройки шалаша»?
Что необходимо было сделать для того, чтобы каждый ощущал себя комфортно?

6.«Акулы»
Материалы: два листа бумаги. Участники делятся на две команды. Всем предлагается вообразить себя в ситуации, когда корабль, на котором они плыли, потерпел крушение, и все находятся в открытом океане. Но в океане есть один островок, на котором можно спастись от акул. (Каждая команда имеет свой «островок» — лист бумаги, на котором в начале игры могут поместиться все участники команды.)
Капитан (ведущий), увидев «акулу», должен крикнуть: «Акула!» Задача участников — быстро попасть на свой островок.
После этого игра продолжается — люди покидают остров до следующей опасности. В это время ведущий уменьшает лист бумаги наполовину.

По второй команде «Акула!» задача игроков — быстро попасть на остров и при этом «сохранить» наибольшее количество людей. Тот, кто не смог оказаться на «острове», выходит из игры. Игра продолжается: участники покидают «остров» до следующей

команды. В это время лист бумаги уменьшается еще наполовину. По команде «Акула!» задача игроков остается той же.
По окончании игры результаты сравниваются: в какой команде осталось больше участников и почему.

7. «Похвали себя».
Участникам предлагается подумать и рассказать о тех свойствах, качествах, которые им нравятся в себе или отличают от других. Это могут быть любые особенности характера и личности. Напомним, что овладение этими качествами делает нас уникальными.

8. «Комплимент».
Каждому участнику предлагается сосредоточить свое внимание на достоинствах партнера и сказать ему комплимент, который бы звучал искренне и сердечно.

9. «Ливень».
Один из участников исполняет роль «дирижера» ливня и становится в центр круга. Как в оркестре, дирижер вовлекает каждого в исполнение симфонии дождя по очереди. Став лицом к одному из участников, «дирижер» начинает быстро тереть одну ладонь о другую. Этот участник подхватывает движение, и по мере того, как «дирижер» поворачивается на месте, к действию подключаются все. Затем, дойдя до первого участника, он (она) начинает щелкать пальцами. Действие постепенно подхватывается всем кругом по мере того, как «дирижер» поворачивается. Следующий этап — хлопки по бедрам, участники стучат ногами. Постепенно, как при настоящей грозе, громкость уменьшается, дирижер проходит все стадии в обратном порядке до тех пор, пока последний исполнитель не перестает тереть ладони.

10. «Я» - высказывания
Разыгрывается сценка на проблемную тему (например: друг опоздал на встречу и после предъявленных претензий не извинился, а стал нападать сам). Затем тренер объясняет, что для снижения накала конфликтной ситуации очень эффективно использовать в общении «Я»-высказывания. Это способ сообщения собеседнику о своих нуждах, чувствах без осуждения или оскорбления.
Принципы, на которых строятся «Я»-высказывания:
- безоценочное описание действий, которые совершил этот человек (не стоит говорить: «Ты пришел поздно», желательно сказать: «Ты пришел в 12 ночи»);
- ваши ожидания (не стоит: «Ты не вывел собаку», желательно: «Я надеялся, что ты выведешь собаку»);
- описание своих чувств (не стоит: «Ты меня раздражаешь, когда делаешь это», желательно: «Когда ты делаешь это, я испытываю раздражение»);
- описание желаемого поведения (не стоит: «Ты никогда не звонишь», желательно: «Мне хотелось бы, чтобы ты звонил, когда задерживаешься»).

Обсуждение:
Почему, по вашему мнению, исполнители роли так поступили?
Что помешало им спокойно воспринимать информацию ?

11. «Ролевая игра»
Разыгрывается сценка на предыдущую тему, при этом используются «Я»-высказывания, но актеры меняются ролями: -роль парня исполняет девушка, а роль девушки — парень.
Обсуждение:
Что изменилось с использованием «Я»-высказываний?

При каких обстоятельствах вы бы могли использовать навыки «Я»-высказываний в жизни?

12. «Искусство достойного отказа»

Участников спрашивают, часто ли и при каких обстоятельствах в повседневной жизни им приходится говорить «нет» и всегда ли это легко. При каких обстоятельствах, в каком окружении это сделать труднее? Затем на темы, предложенные самими участниками (ситуации отказа, которые вызывают трудности) разыгрываются сценки. Обсуждение. Совместно с группой вырабатываются приемлемые правила достойного отказа:
- твердо, но доброжелательно и спокойно говорить «нет», не вступая в препирательства, споры;
- соглашаться с доводами, но при этом стоять на своем;
- мягко прекратить разговор;
- привести собеседнику свои аргументы;
- предложить компромисс.

13. «Дружественная ладошка»

На листе бумаги каждый обрисовывает свою ладонь, внизу подписывает свое имя. Участники оставляют листочки на стульях, сами встают и, двигаясь от листочка к листочку, пишут друг другу на нарисованных ладошках что-то хорошее (понравившиеся качества этого человека, пожелания ему).

Полотно времени

Инвентарь: ненужная (или которую не жалко) футболка для каждого участника, ножницы на каждого, картонные шаблоны на каждого размером 5*5, 5-6 шаблонов 10*10, белая ткань для флага, черенок для флага, нитки и иголки.
Описание: За несколько дней до мероприятия (ориентировочно в середине смены) вожатый просит отряд найти среди своих футболок, одну с историей, которую не жалко, это может быть майка, или кофта, главное - это должен быть верхний атрибут одежды. Перед мероприятием участники (в т.ч. вожатые) одевают эту вещь поверх нормальной футболки. Когда все собираются, оговаривается правило, что каждый должен рассказать историю своей вещи, может реальную, может выдуманную, вожатый начинает с себя. Важно, чтобы каждый рассказал, почему ему не жалко поделится такой замечательной вещью с отрядом. После своего рассказа участник отрезает от своей футболки лоскут 10*10.

Когда все истории рассказаны, следует вторая часть мероприятия. Всем раздаются

ножницы и шаблоны 5*5, предлагается подходить к любому человеку и говорить ему что-либо приятное и теплое, отрезая кусочек его футболки. Участники перемещаются по площадке, общаются и разрезают верхние футболки друг друга. Когда все отрезали себе по кусочку футболки каждого, опять садятся и обсуждают то, что произошло, делятся впечатлениями. В конце вожатый говорит, что из кусочков 10*10 будет сшит флаг отряда и если есть добровольцы, то можно поручить эту работу им. А из кусочков 5*5 каждый может сшить себе персональный маленький флаг, и он останется с ним надолго.
Комментирий: важно одеть 2 футболки, дабы избежать оголений и замерзаний, ребята должны быть предупреждены о мероприятии заранее, можно увеличивать пропорции основных кусочков, которые предназначены для отрядного флага (например, 20*20). Флаг необходимо как можно быстрее и носить его на линейки и общие сборы. Необходимо так же вожатым первым сшить себе маленькие флажки и показать пример детям.

Битва

Цель: Взаимодействие и сплочение отряда
Описание: Отряд делится на 2 команды, от каждой команды выдвигается "боец", команда
придумывает ему костюм, имя, способности и т.д. Так же придумываю речевки, плакаты
поддержка.
Есть 2 судьи (вожатые), которые следят за соблюдением ранее установленных правил (при желании судьями могут быть дети, а вожатые как наблюдатели или ведущие)

Суть битвы:
Два героя соревнуются в навыках: например, поют, танцуют, рассказывают стихи и т.д. Так же учитывается уровень поддержки, костюмы.

Ленты целей

Цель: Целеполагание на смену каждого члена и всего отряда в целом
Инвентарь: Большая ткань, ленты на каждого участника, маркеры, пишущие по ткани

Описание:Это мероприятие состоит из двух действий, первое из которых проводится в орг.приод, второе в заключительный период.

1-е мероприятие:
Вожатые делают прорези в большой ткани так, чтобы проходила ленточка.каждому участнику раздается ленточка. Вожатый предлагает каждому поставить себе цель на время пребывания в лагере и написать на ленточке. Каждый работает над своей целью индивидуально. После того, как все написали цели, каждый по очереди рассказывает о своей цели остальным участникам, которые могут задавать вопросы. После рассказа и ответов на вопросы участники привязывают свою ленту к ткани.
Когда весь отряд привяжет свои ленты,ткань вешается на отрядном месте на самом видном месте. Если во время смены чья-то цель достигнута, то вечерний огонек

начинается с того, что достигнувший цели снимает свою ленту с ткани и в кругу обсуждается данное достижение.

2-е мероприятие:
На последнем внутриотрядном мероприятии или на заключительном огоньке подводятся итоги смены, кому удалось достигнуть цели, а кому нет и почему. Можно оставить автографы уже на пустой ткани, разрезать ее и подарить каждому члену отряда.



Fireball

Цель: командообразование, поднятие командного духа

Описание: Участники делятся на команды. Игроки повязывают ленточки на голове с цветом своей команды. Правила почти как в пейнтболе, только оружие теннисные или бумажные мячики (или если игра проходит на улице - WaterBall - брызгалки из пластиковых бутылок). Пораженный мячиком игрок снимает повязку и выбывает из игры. Нужно перебить всех противников или принести флаг противника с их "базы" на свою "базу". Можно организовать баррикадами, ограждениями. «Убитым» считается человека если в него попал мяч. В этом случае он поднимает руки и говорит что убит и выходит из игры. За соблюдением правил следят судьи. Если все противники «убиты», то команда зарабатывает 1 очко, а если сумели перетащить флаг к себе на базу из чужой команды, то получают 2 очка.

Станция метро "Театральная"

Цель: взаимодействие детей внутри отряда, развитие в них умения договариваться между
собой.

Описание: Отряд необходимо поделить на 4 команды. Сделать это можно следующим образом: на отрядном месте, подвесить на ниточки маленькие кусочки цветных листочков, 4 разных цветов, по количеству участников.

В итоге деления получаются следующие команды:

•Режиссеры (сценарий);
•Актеры (распределение ролей и их наполнение);
•Костюмеры, гримеры (декорации, костюмы, грим);
•Звукооператоры (музыкальное сопровождение).

Каждая команда - это отдел в общей структуре театра. В начале мероприятия можно задать какую-либо тематику, от которой бы отталкивались команды в своих творениях (например, история одной девочки, геройская история, случай в городе N т.д.). Так же можно, чтобы участники сами придумали общую тему, договариваясь между собой командами.

Мероприятие проводится в несколько этапов:

1 этап
Участники в мини-группах обсуждают значимость своей профессии для общего дела, а именно для театральной постановки. Разрабатывают цели и задачи своего отдела, для дальнейшей удачной работы, придумывают лозунг, отличительный знак, маленькую презентацию.

В каждой команде должен быть один "посланец", который во время обсуждения имеет право подходить к другим командам и интересоваться их общей идеей и замыслом, а также делиться какими-то мыслями и разработками своей команды. Это делается для того, чтобы ребята развивали в себе способности по умению договариваться и объединять усилия для создания презентаций в одном направлении.

2 этап
Когда команды готовы, начинается презентация всех отделов и происходит общее обсуждение всех четырех команд, а так же взаимодействие между ними.

Задача у всех одна - презентация своего отдела, но цель общая для всех - чтобы тематика не расходилась с остальными отделами, тогда получается целостная театральная постановка. Красивые декорации, костюмы, актеры чудно играют по сценарию воплощенному режиссерами, уместно и тонко подобрано музыкальное сопровождение. Театр состоялся.
Конечно важную роль играют сценаристы, от них все и отталкиваются по средствам посланца, а вот как именно они покажут свое подразделение, зависит от них.

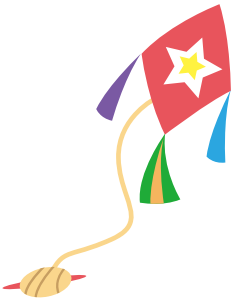
3 этап
Рефлексия.

Комментарий: Очень важно в этом мероприятии, обращать внимание на мелочи и детали, на сам процесс.

Следующая станция...



4. ОГОНЬКИ



Огонёк — это одна из самых известных и немаловажных традиций лагерей. Можно условно поделить огоньки на два типа: ежедневный огонёк-анализ дня, который проводится в течение 30-40 минут и тематический огонек, который проводится 2-4 раза за смену и, по сути, представляет собой одну из форм внутриотрядного мероприятия.
Традиционная форма огонька заключается в том, что весь отряд собирается вечером вокруг костра или свечи, ведущий выбирает талисман и передает его по кругу. Тот, у кого в данный момент находится талисман, говорит о прошедшем дне или по заданной теме. В конце огонька проводится ритуал и все вместе задувают свечку. Огонёк — это тесный круг друзей. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В круге каждый видит глаза и лица своих товарищей. У круга нет начала и нет конца — одна непрерывная цепь, по которой проходят токи духовного напряжения, общей мысли, чувства, тепла.

ОГОНЁК - АНАЛИЗ ДНЯ

Основные цели ежедневного вечернего огонька - это не только анализ прошедшего дня, но и коррекция взаимоотношений в отряде, регулирование эмоционального настроя участников.
Для вечернего огонька существуют правила:
1.Отряд должен быть заранее настроен и готов к огоньку.

2.Все: и дети, и вожатые — располагаются на одном уровне вокруг огня, который находится в центре.

3.Дети и вожатые должны выполнять законы:
•Когда говорит один — все молчат.
•Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
•Закон свободного микрофона.
•Все сказанное на свече не должно «выноситься» за его пределы.
•Свеча — это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют.
•Через центр круга переходить нельзя.

Очень важно, чтобы вожатый не занимал в разговоре активную позицию, а был его равноправным участником. Тем не менее, он опосредованно управляет разговором

через вопросы для анализа.
Вопросы необходимо задавать такие, чтобы можно было проанализировать состояние отряда на текущий день и понять, как его скорректировать. Вот примерные вопросы:
•Как ты оцениваешь каждое проведенное сегодня дело?
•Что сегодня в нашем отряде было хорошо?
•Что было не очень хорошо и даже плохо?
•Что нужно сделать, чтобы стало еще лучше?

Не нужно никого торопить, останавливать. Дети делятся на "разговорившихся" и "неразговорившихся". Вторые начинают исчезать примерно со второго "огонька" и к концу смены их, как правило, не бывает.

Последним говорит вожатый. Он оценивает работу и поведение отряда в течение дня. Завершается вечерний "огонек" ритуалом.
Чтобы анализ прожитых дней не был однообразным, можно применять различные варианты его проведения.

Пять пальцев

Описание: Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.
1.Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.
2.Безымянный (Б) – «близка ли 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?

Нить рассказа

Инвентарь: моток ниток
Описание: Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец, говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому (лучше тому, кто не сидит рядом с вами), и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

Шляпа

Инвентарь: вопросы на бумажках, шляпа
Описание: Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О каше, уборке, об удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

Ниточки

Инвентарь: разноцветные нитки
Описание: Перед началом "огонька" детям предлагают взять ниточку. Кусочки

разноцветных ниточек может быть разной длины 10 -30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить, и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

Дерево

Описание: В отрядном уголке вы можете поместить ствол дерева без листьев. Вы говорите детям о том, что после каждого вечернего "огонька" на стволах деревьев будут появляться зеленые листья. На зеленых листочках будут написаны имена тех детей, которые за последний день или 2 дня были самыми - самыми, например, Саша организовал ребят на уборку, Лена помогла подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т.п.

Возможен вариант, что дети сами крепят листья на дерево, выбирая какой-либо из нескольких цветов, которые символизируют либо настроение ребенка, либо его оценку дня.

Если времени не хватает, можно ограничиться словом вожатого. Это хороший способ похвалить отличившихся, представить события дня в нужном свете, успокоить, вдохновить.



ТЕМАТИЧЕСКИЕ ОГОНЬКИ

Тематическая свечка - самая романтическая форма внутриотрядного мероприятия, которая позволяет каждому участнику высказаться на ту или иную тему, понять позицию другого, раскрыть себя со стороны, слушать, а главное слышать. Он помогает научить детей осмыслению жизни, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.
Тематически огонек, как любое другое мероприятие, требует подготовки. Но, учитывая специфику, подготовка к нему несколько отличается.

Чтобы огонек был успешным необходимо учитывать некоторые вопросы:
•Тематика «огонька» должна быть актуальной и вызывать интерес у всех участников.
•Вожатый заранее продумывает ход поведения «тематического огонька»: обозначает его тему, намечает цели, формулирует задачи с учетом желаемых результатов. Проведенный экспромтом, он не позволит в полной мере добиться положительного эмоционального настроя у его участников.
•Положительный настрой «тематического огонька», динамика его проведения в значительной степени зависят от смысловой нагрузки и эмоциональной наполненности вводных слов вожатого.
•Необходимо четко определить свое собственное отношение к теме. Почему именно такое отношение.
•Необходимо подобрать формы, соответствующие поставленной цели.
•В течение дня готовить отряд к огоньку именно этой тематики (найти тех, кого выбранная проблема интересует, узнать мнение большинства по поводу того или иного вопроса и т.д.).
•Если необходимо, то подготовить наглядное оформление (рисунки, карты, жетоны, карточки и пр.), возможно подобрать музыкальное оформление.

Тематический огонек имеет свою структуру. Его огонек можно провести по плану:
1.Приветствие, эмоциональный настрой.
2.Объявление темы, постановка проблемы.
3.Погружение в проблему.
4.Решение проблемы.
5.Ритуал прощания
Однако тематические данный вид огоньков может иметь различные формы. Вот некоторые из них:

Расскажи мне о себе

Цель - сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь - создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, - немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.
Задача: углубить знакомства ребят друг с другом, сформировать доброжелательное

отношение к каждому члену отряда.

Описание: Это традиционный огонёк знакомств, эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период чрезвычайно велико: он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда.

При проведении огонька знакомств необходимо создать необычную обстановку. Например, ребята идут на огонек особой тропой, не лишенной «опасностей», и поэтому мальчики помогают девочкам. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемешку», чтобы места были удобны для каждого, и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Начинается огонек с настроя:
•поются 2-3 песни, которые все знают
•небольшое вступительное слово вожатого, которое он в непринужденной форме говорит о начале смены, о задачах и традициях огонька «Расскажи мне о себе»
•рассказываются легенды об огоньке знакомств, которые повествуют о том, что будет происходить дальше
•по традиции, каждый рассказывает о себе - о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены.
•разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу
•завершается огонек словами вожатого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершить огонек можно так: попросить всех ребят встать в круг («вперемешку» мальчик, девочка), рассказать легенду о возникновении традиции.

Заканчивают огонек вожатые, говорят заключительное слово и дарят всем небольшие подарочки на счастье (эмблемки, отрядные талисманчики). Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время огонька знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены.

Расскажи мне обо мне

Цель: Подвести итог жизни отряда, определить, какое влияние отряд оказал на каждого члена коллектива.

Описание: Это традиционная форма последнего, прощального "огонька" в отряде. Этот огонек является очень важным в формировании самопознания и самооценки. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Можно использовать "свободный микрофон". Тот, у кого находится "свободный микрофон", называет девочку или мальчика, от которых хотел бы услышать мнение о себе. Заготовьте

несколько неожиданных сюрпризов. Если вдруг атмосфера станет совсем грустной, используйте эти сюрпризы для разрядки ситуации.

"Есть ли похожие люди?".

Цель: разрешение или предупреждение конфликта какого-либо рода.
Инвентарь: листы бумаги

Описание: Вожатый задает вопрос: "Есть ли похожие люди?". Вопрос обсуждается при соблюдении всех законов огонька. Затем вожатый каждому выдает лист бумаги. - ребята, сейчас я попрошу вас проделать над листочком некоторые операции. Главное условие: все нужно делать в идеальной тишине и с закрытыми глазами. Согните лист пополам, затем оторвите правый верхний угол (проделать эту операцию 4 раза).

После этого дети открывают глаза, разворачивают листочки и смотрят, что получилось.
- Люди могут походить в чем-то друг на друга, могут быть кардинально разными, могут чем-то отличаться. Даже близнецы, внешне похожие друг на друга как две капли воды, всегда имеют разный характер, чаще противоположный. То есть, нет абсолютно одинаковых людей, каждый человек индивидуален, неповторим. И каждый человек, каким бы он ни был, заслуживает доброго отношения, понимания, уважения, любви. Чувствуете ли вы такое отношение от каждого в отряде? А как сами относитесь к другим? (вопросы для размышления).

Честный стул

Цель: дать оценку поведения того или иного ребенка членам отряда без амбиций, обид, оскорблений его личного достоинства.

Описание: Один участник находится спиной к аудитории, все пишут записки с краткой характеристикой этого человека, которые потом зачитываются ведущим (корректирующим текст, в случае его некорректности по отношению к человеку).

Круг молчания 1

Цель: Снятие конфликтов в отряде.
Описание: Это конфликтный огонек. Все сидят в кругу спиной к центру, а если кто-то хочет высказаться, разворачивается лицом к центру. Остальным говорить строго запрещено т.е. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск, снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.

Моя забытая игрушка.

Цель: переоценка ценностей, эмоциональное сближение отряда
Описание: Тематический огонек посвящен детским воспоминаниям.

Ведущий: - У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор помнит нас, вспоминает, как вы играли вместе и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка? Пред-

ставьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине. "Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года..."

Черный и золотой стул.

Цель: дать оценку тому или иному члену отряда, его положительных качеств или качеств, над которыми надо работать (по выбору ребенка).
Описание: Каждый ребенок, по своему выбору, может сесть или на "золотой" или на "черный" стул. На "золотом" о нем будут говорить только хорошее, на "черном" - будут обсуждаться его недостатки, плохие черты его характера. Нельзя касаться физических недостатков ребенка. Каждый может выбрать только один стул

Самое важное слово.

Цель: формирование понимания важности и значимости слов, которые мы говорим или не говорим в тех или иных ситуациях.
Описание: У каждого из нас была такая ситуация, в которой мы поступали не так, как хотелось бы. Не сделали, не сказали что-то важное. Сейчас у участников есть возможность вспомнить такую ситуацию, заново пережить ее, и произнести вслух то слово, которое бы изменило эту ситуацию.

Лифт времени

Цель: сближение отряда, самопознание
Описание: Нужно вспомнить и рассказать о любых трех важных, запомнившихся событиях в жизни: первый подарок на день рождения, поход в первый класс, выступление перед всем классом. Почему запомнились именно они?

Жаль, что ты не с нами

Цель: осознание единства и ценности каждого члена отряда
Описание: Все участники сидят в кругу, два или три ребенка выходят и садятся за кругом. Остальные должны представить и рассказать о том, что изменилось бы, если бы этих детей не было с начала смены.

Звезды откровений

Цель: сближение отряда
Инвентарь: Вырезанные из желтого картона звезды с вопросами

Описание: Вожатый заранее вырезает звезды и пишет на обратной стороне незаконченные фразыили дети на самом огонькепишут на звездах волнующие их вопросы. Звезды раскладываются вокруг свечи вопросом вниз. Каждый по очереди берет любую звезду и должен продолжить фразу или ответить на вопрос как можно подробнее.

Примеры фраз:

- Больше всего в людях я ценю...

- Для полного счастья мне не хватает...
- Мое заветное желание...
- Самая волнующая меня проблема сейчас – это...
- Самый счастливый момент моей жизни...
- Больше всего в людях я не люблю...
- Больше всего я боюсь...

Огонёк — отличный способ создать атмосферу в отряде. Для детей — это возможность высказаться серьёзно и откровенно, познать себя и окружающий мир. Для вожатого — это возможность не только проанализировать состояние отряда, но и сказать тёплые и волшебные слова, на которые не хватило времени днём.





5. МАСТЕР-КЛАССЫ

Гитара

Цель: Повысить эмоциональный фон участников.

Задачи:
1.Дать знания об основах для обучения игры на гитаре.
2.Дать знания как проводить спевки в детских лагерях, о традициях спевки, допустимых песен на спевках.

Возраст участников: 7 - 17 лет.
Участники: Максимум 25-30 чел.
Оформление: Не требуется.
Оборудование и реквизит: Гитара, слова песен по количеству участников, раздаточный материал об основах игры на гитаре.
Количество задействованных людей: 1-2 человека.
Музыкальное сопровождение: Не требуется.

Общий ход: Мастер класс делится на три части:
1.Как быстро научиться играть на гитаре? (15 мин)
2.Как правильно проводить спевки в детских лагерях? (15 мин)
3.Песни под гитару (1 час).

Режиссура

Где найти сюжет?

Художественная литература
Хочешь экранизировать любимый рассказ или повесть? Для этого надо подготовить сценарий. Его персонажи и события могут полностью дублировать те, что описываются в книге, а могут немного отличаться от него (это называется "по мотивам").

Отношения между людьми
Как складываются отношения между твоими одноклассниками, ребятами во дворе, в спортивном клубе? Каковы твои отношения с миром взрослых - родителями, учителями, соседями? Кто кого воспитывает? Кто-то из твоих друзей переживает первую любовь? Все, что происходит между людьми, что меняет их отношение к жизни,

достойно того, чтобы лечь в основу сценария фильма.
Место, где ты живешь

Что происходит там, где ты живешь? Ты можешь подробнее узнать о жизни и проблемах твоего города или поселка? Чем знаменита твоя "маленькая родина"? Что умеют делать твоим земляки? Кого они уважают? Кем гордятся? Может быть, герои, которыми можно гордиться, чьи слова и дела меняют жизнь в лучшую сторону, живут где-то по соседству?

Люди
Например: по телевизору предупреждают об опасности наркомании. Подумай: в основу твоего сюжета - например, для социальной рекламы - могла бы лечь, например, судьба твоего ровесника (может быть, тебе приходилось на самом деле встречаться с такими персонажами?), нашедшего в себе силы преодолеть эту беду?

Главное правило: смотри на жизнь во все глаза! Интересуйся тем, что происходит вокруг тебя! Имей по всем вопросам свое собственное мнение! Люби и старайся понимать окружающих тебя людей!

Как ты собираешься рассказывать свою историю?
Вот несколько моментов, о которых стоит задуматься:

Тип
В каждой истории рассказывается о том, что случилось, с кем случилось, где и почему. Но ты заметил, что об одном и том же событии можно рассказать по-разному? Нам нужно представить персонажей, назвать проблему или конфликт, который должен разрешиться в сюжете. Такой тип изложения называется повествовательным.

А чтобы не ошибиться, спроси себя:
*С какой точки зрения будет рассказан сюжет?
*Какую идею ты хочешь донести до аудитории?
* Кто может быть потенциальным зрителем фильма - дети или взрослые?
Чем точнее ответишь на эти вопросы, тем проще тебе будет разбираться с жанром и форматом твоей картины.

Например: Ты хочешь снять сюжет на тему «Наш класс на экскурсии в Санкт-Петербурге». Ты можешь рассказать о поездке от своего лица, от лица сопровождающей вас учительницы, с точки зрения твоих родителей или попутчиков из поезда. А может, эту историю расскажет влюбленная пара твоих одноклассников или жители города, который подвергся нашествию такой шумной оравы?

Формат и жанр
Выбери формат и жанр, который лучше всего передаст главную идею твоего сюжета. Согласись, документальный фильм "Наш класс на экскурсии" и комедия "Наш класс на экскурсии" - это две огромные разницы. В первом случае ты уделишь внимание

реальным событиям, через них постараешься рассказать о городе, его памятных местах, истории, попробуешь предать впечатление от поездки. Во втором – сконцентрируешься на забавных и смешных ситуациях, которые произошли или могли произойти с ребятами во время поездки.

Участники нашего проекта могут выбрать для работы один из трех понравившихся форматов:
•Документальный фильм.
•Ролик социальной рекламы.
•Наконец, художественный фильм, со всем его разнообразием жанров - комедия, мелодрама, триллер, боевик, вестерн и т.д.
Хорошо, часть основных решений принята, теперь можно переходить к сценарию.

Что нужно сделать, чтобы получился хороший сценарий?
Все видеосюжеты показываются при помощи картинок и слов. Хороший сценарий очень важен и служит руководством, указывающим на тип кадров, которые должен снять оператор.

Как начать сценарий?
Начни так, будто описываешь последовательность событий, которые тебе отлично известны Первая задача – чтобы те, кто будет это читать, поняли, как ты себе представляешь развитие сюжета и как это можно было бы снять.

Развитие сценария
Построй сценарий на следующем:
•Начало – определяет сюжет и вызывает у аудитории интерес и желание смотреть твое видео. Подумай об этом. Если ты смотришь телевизор, и тебе не нравится начало фильма или программы, ты, скорее всего, переключишься на другой канал. Всегда помни об этом и постарайся, чтобы твои зрители не сделали то же самое!

•Центральная часть – исследует и объясняет твой сюжет. Здесь происходит действие.
Например, оказывается, что пара одноклассников - юноша и девушка - влюблены друг в друга, они решают "потеряться" в незнакомом городе, и вся группа вынуждена их искать.

•Концовка – разрешает проблему или конфликт сюжета.

Например, только к утру ребята находятся, но вид у них такой влюбленный, что учительница решает не наказывать "нарушителей спокойствия".

Вот один из методов, которым можно пользоваться, когда пишешь сценарий:
Видео: Что мы видим? Аудио: Что мы слышим?
Город за окном автобуса. Вечер. Дождь. Огни витрин. Прохожие под зонтами. Узнаваемые пейзажи – Невский проспект, памятник Петру Первому и т. д. Шум дождя. Звуки вечернего города. Гул моторов. Шелест шин по мокрому асфальту.

Влюбленные стоят на набережной Невы. «Надо идти. Нас уже, наверное, ищут»
Еще один инструмент тебе в помощь – раскадровка. На ней можно разместить больше деталей, чем в списке кадров. Это взгляд на твой сценарий кадр за кадром. Ты можешь использовать наклеивающиеся фигурки, чтобы показать, какое действие будет происходить в каждом кадре, и слова, чтобы описать каждый кадр.

После того, как у тебя будет готов рабочий сценарий, составь список кадров – картинок или сцен – которые нужны, чтобы лучше изложить сюжет. Одновременно с диалогом твой сценарий должен рассказывать о персонажах и месте действия твоего сюжета.

Вот, к примеру, несколько вопросов, ответы на которые дадут больше информации о твоем сюжете:
•Как выглядят главные герои?
•Сколько людей ездило на экскурсию?
•Во сколько отходил поезд в С.-Петербург?
•Как выглядит учительница - сколько ей лет, во что она одета?
•Кто из одноклассников догадывался, что у этой пары роман?

Ответы на эти и аналогичные вопросы помогут тебе подумать о том, что тебе надо снять – людей, бутафорию, пейзаж. Подумай также и о том, где снимать, о самом лучшем времени для съемок и о «логистике» съемки твоего сюжета.

Итак, сценарий у тебя есть, ты уже совсем близок к съемкам, но.....

Герой и антигерой
Любой герой должен иметь антигероя. Рыцар.-дракон. Парижским студентам – премьер-минист. Так же может быть группой и т.п.
Всегда должна сохраняться интрига, которая создается неизвестностью. Чем закончится столкновение героя и антигероя.

Аннотация, т. е. исходное задание, - это упорядоченное и отредактированное изложение точки зрения рекламодателя (заказчика). Резюме - 90% всей работы по рекламе приходится на составление аннотации и режиссуры.

По красивой тихой улице типичного пригорода, в котором живут люли разного достатка, медленно движется новый автомобиль.
За рулем молодой человек лет тридцати, в обычном деловом костюме и при галстуке. По виду - это бизнесмен, возвращающийся с работы домой.
Однако в облике его есть нечто, что вызывает желание познакомиться с ним поближе.
Камера в нескольких ракурсах показывает машину снаружи, когда она сворачивает к проезду, к симпатичному, но без всяких претензий к 2-этажному дому и останавливается у крыльца.
Водитель сигналит. Открывается одно из окон 2-го этажа, в котором появляется

жена героя, привлекательная блондинка лет тридцати, в простом домашнем платье и переднике. Видимо, она готовит обед к приезду мужа. Увидев новую машину, она всплескивает руки от удивления.

В вышеуказанном режиссерском сценарии расписано так:
Салон машины через ветровое стекло (просмотр)
Средний план I. Красивая тенистая улица пригорода
Средний план П. Накрапывающий дождь
Стук капель дождя по крыше машины
Крупный план III. Профиль водителя (съемки из салона, чуть снизу)
Общий план IV. В кадре машина: радиатор, капот (съемка и ветровое стекло с движением)
Средний план V. Машина сворачивает в проезд к дому (съемка сверху и сбоку)
Средний план VI. Машина останавливается у крыльца ра-диатором на камеру
Крупный план VII. Водитель опускает стекло и машет рукой
Средний план VIII. В проеме окна 2-го этажа появляется жена
С наездом IX. В кадре жена. Она всплескивает руками. Камера фиксирует ее восторг и немного недоверчивый взгляд, начинает приглушенно звучать мелодия в исполнении небольшого оркестра, которую насвистывает водитель.

Зажимы

Театральные зажимы - это проблема большей части людей,работающих и отдыхающих на летней смене. Признаки очень явные: немеют и замыкаются мышцы, заикание,путаются мысли и речь,трясутся губы,конечности и пересыхает во рту. С таким набором недугов,невозможно выходить на сцену,как педотряду,так и детям.С помощью упражнений и постоянной работой над собой,можно решить эту проблему. Разработан курс и если внимательно разобраться,что и как конкретно делать,то этот мастер-класс может вести и не профессионал.Упражнения прилагаются:

Оратор

Но, если даже вы далеко не директор, а просто предстоит произнести речь перед массами, и при этом вы испытываете страх публичных выступлений, голос ваш начинает предательски дрожать, а слова путаться; если не было у вас времени ко всему этому подготовиться – выход все равно есть.Для начала отбросьте гордыню и прочие, зачастую дешевые, понты. Перед вами сидят люди.

Причем такие же, как и вы. Не все, к сожалению, это осознают. Некоторые высокопоставленные личности приравнивают себя едва ли не к божествам. А ведь не зря говорят: «Будь проще, и люди к тебе потянутся». Далее, выйдя на сцену, следует произнести слова, которые вас оградят от негатива со стороны слушателей и излишних насмешек. Скажите что – то вроде: «Добрый день, друзья! Для меня большая честь впервые выступать здесь перед вами в должности директора. Поэтому я очень волнуюсь, но, думаю, вы простите огрехи моей речи. Я постараюсь быть искренним...»

В общем, всегда можно подогнать данный шаблон под конкретную ситуацию. Глав-

ное, как вы поняли, не гнуть пальцы лишний раз, и любая толпа вас примет за своего человека.Вообще, публичные выступления случаются хотя бы раз в жизни у каждого человека. И это совершенно не зависит от возраста или профессии.

Ведь не обязательно для этого стоять на сцене. Защита диплома тоже ведь публичное выступление. Эх, знать бы мне в свое время все тонкости…Но, как вы уже поняли, большинство из нас сохраняет свой страх на протяжении всей жизни. И для каждого, публичные выступления являются, по сути, источником стресса.

Многие хотели бы полностью избавиться от этой проблемы, но им зачастую это трудно сделать. Но раз уж вы здесь и читаете данные строки, то, во-первых, запомните — для того чтобы стать успешным человеком, достичь поставленной цели в жизни, быть лидером – вам придется побороть свой страх перед выступлениями и научиться правильно произносить речь перед группами людей. Ну и, во – вторых, ниже я расскажу вам, как можно снизить до минимума свои страхи.

Причем для этого вам не нужно изучать сложные науки. Достаточным будет познать несколько ключевых принципов. И тогда выступления перед публикой начнут приносить вам настоящее удовлетворение!
Как преодолеть страх перед выступлением
1. Начните свою речь немедленно! Как известно, чем больше длится наше ожидание чего – либо, тем больше разрастаются наши страхи. Вывод из всего этого простой – не тяните резину. Помню, я очень боялся заходить первым в кабинет во время экзамена. Всегда стоял до последнего, повторял что-то там выученное накануне раз за разом… Но однажды решился. И оказалось так легко просто войти, взять билет и ответить на вопрос без лишних размышлений, ни о чем не думая по сто раз. Предстоит выступить перед публикой – вперед!

2. Не твердите себе постоянно, что вы никчемный спикер. До добра это точно не доведет. Важно внушить себе именно положительные черты. И пусть на самом деле вы на данный момент не обладаете высоким профессионализмом, ничего страшного в этом нет. Главное, чтобы вы обладали желанием этот профессионализм приобрести и не страшились постоянно учиться и самосовершенствоваться. Верьте в себя!

3. Хотя в первом пункте я и советовал не тянуть резину, однако это совсем не говорит о том что вам не нужна никакая подготовка перед выступлением. Умение выступать перед публикой – это не врожденный талант человека, а результат упорной работы над собой. Поэтому как и в любом деле важны тренировки. Однако, повторюсь, не зацикливайтесь произнося до бесконечности одно и то же. Вообще, советую отдохнуть за 20 – 30 минут до предстоящего выступления.

4. Узнайте свою аудиторию. Думаю не секрет, что все мы нервничаем, выступая перед незнакомыми людьми. Однако, перед своими друзьями или близкими мы такие речи произносим… Такова психология человека и ничего с этим не поделать. Поэтому здесь важно вспомнить то, что я говорил в самом начале статьи. Вспомнили? Если нет – повторяю: ваша аудитория – это такие же люди как и вы сами. Расслабьтесь!

Постарайтесь как бы слиться с вашими слушателями. Считайте что свою речь вы адресуете самому себе.

5. Есть у каждого из нас такая черта – все мы любим комплименты и ненавидим критику. А между тем это лучший способ чтобы учиться! Если после вашего выступления возникли какие-либо критические замечания – это прекрасно! Хотя бы с той стороны, что вас слушали. Посмотрите на все это позитивно и сделайте соответствующие выводы. Никакой личностный рост не возможен без обратной связи! Это важно понимать.

6. Как уже говорил неоднократно и в других своих статьях – наберитесь терпения! Ничего не меняется в один миг. Конечно, нет четких временных рамок. Кому-то больше времени понадобиться на преодоление своих страхов, кому-то – меньше. Работайте над собой постоянно. И самое главное – поменьше сравнивайте себя с другими.

7. Есть еще такая проблема. По себе знаю аж со школьных времен. Все мы ждем от себя какого-то непонятного совершенства, прежде чем сделать тот или иной шаг. Теперь я с уверенностью могу сказать – это не правильно. Необходимо сделать первый шаг не дожидаясь этого самого момента! По сути, это повторение пункта первого. Запомните, чтобы хорошо выступить перед публикой, вам не нужно быть идеальным! Просто начните! Вложите в выступление всю свою душу, всего себя!

8. Очень часто мы воспринимаем свой успех как нечто должное. Это тоже не правильно. Каких бы малых высот вы не покорили – поощряйте себя! Наградите себя за то мужество, которое помогло вам преодолеть свои страхи. Это не только придаст вам сил и уверенности в себе, но и, конечно же, поможет сделать следующий шаг.

9. Не относитесь к себе слишком уж серьезно. Попробуйте произнести свою речь как бы «играя». Немного юмора не повредит. Обратите внимание на то, как легко большинству детей на сцене. Возьмите на вооружение их методы подхода! Разумеется не перегибая палку!

Упражнение на развитие чувства потока

Песня
Одно из любимых. Идешь по улице города (или комнате) и начинаешь петь. Песню, которую сочиняешь на ходу. Как это сделать? Просто начни петь.
Со временем возникнет и ритм, и рифмы. Гарантирую. Не комментируй себя - пой.
Непросто начать - пой на любую тему (любовь) или о каком-то предмете вокруг (песня о любимом телевизоре).

Упражнение на развитие перевоплощения

Стань Гришковцом

Присядь на стул. Вспомните любую интересную историю, в котором бы участвовали несколько человек: место, время, действия, диалоги.
Затем расставьте в комнате столько стульев, сколько было персонажей истории. И отыграй действия каждого из них, пересаживаясь
со стула на стул. Побыл(а) Машей, сел на стул Димы. Затем снова Маши и т.п.
Это один из любимых приемов звезд Comedy Club и Евгения Гришковца..
Если нет стульев - просто занимай разные положения в пространстве.

Упражнение на развитие Импровизации

Танец
Включи музыку, которая нравится. Теперь танцуй. Не важно как. Главное танцуй. По-разному. Так, как тебе нравится. Не думай, танцуй.
Как человек танцует, так он и импровизирует.

Упражнение на развитие внутреннего состояния Оратора

Считаем до 100
Встань посреди комнаты. Притворись, что ты великий оратор и прямо сейчас 5000 людей собрались для того, чтобы услышать вашу речь.Но вместо слов ты будешь использовать Числа.
Начинай считать вслух, притворяясь, что в числах сокрыты большие истины, нужные людям.
Досчитай так до 100. Обеспечь столько разнообразия в произнесении этих чисел, сколько сможешь - интонации, ударения, положение тела, скорость, громкость, тембр, ритм.
Это могут быть вопросы и утверждения.

И еще, ЦЕЛЬ - за каждым числом должна стоять цель.
Я говорю один, чтобы "задеть человека", "чтобы пофлиртовать с ним", "что пожаловаться на что-то"...
Последние десять чисел должны интонационно завершать вашу речь.

ТЕХНИКА РЕЧИ

Обучение ораторскому искусству необходимо проводить по следующим четырем направлениям: голос, дикция, пластика тела. На курсах ораторского мастерства человека обычно учат первым трем составляющим. Первым трем составляющим ораторского искусства можно научиться самостоятельно. В данной статье практические упражнения для самостоятельного обучения ораторскому искусству.

Голос
Голос – направленный поток воздуха на голосовые связки вследствие чего появляется звук. Голос это то, как оратор звучит. Звуковой диапазон оратора. Чем больший звуковой диапазон тем лучше.

Прилагательные, с помощью которых характеризуется голос: приятный, вибрирующий, спокойный, низкий, доверительный, теплый, мелодичный, заботливый, уверенный, выразительный, естественный, богатый, наполненный, звучный, доброжелательный. Или гнусавый, резкий, хриплый, дрожащий, пронзительный, плаксивый, робкий, громкий, тихий, неслышный, бесцветный, неуверенный, монотонный, напряженный, слабый, скучный.

При развитии голоса прежде всего нужно развивать дыхание и гибкость голосовых связок. Управлять своим голосом значит управлять дыханием.

1.1 Развитие дыхания.
Задачи: 1) максимально расширить объем воздуха в теле; 2) равномерно выдыхать воздух.
Существуют два вида дыхания: грудное и диафрагменное. Диафрагменное дыхание позволяет максимально набирать объем воздуха, который может быть в организме человека. Оратору нужно научиться диафрагменному дыханию. При диафрагменном (брюшном) дыхании воздух наполняет низ живота, вследствие чего расширяются все ребра особенно нижние. Следить за тем чтобы плечи не подымались.

Упражнение №1 Развитие диафрагменного дыхания – «Задержка дыхания».
Принимаю положение стоя. Ноги на ширине плеч. Руки на пояс. Голова смотрит прямо. Набираю максимальное количество воздуха, задерживаю дыхание на 5 секунд, после сжимая губы равномерно выдыхаю. Совет: для того чтобы набрать максимум воздуха нужно набрать сначала в живот (имитация беременной женщины), после во все тело. Развитие упражнения – увеличиваю количество времени задержки воздуха.

Упражнение №2 Развитие диафрагменного дыхания – «Дыхательная гимнастика Стрельниковой». Подробный список упражнений нужно найти в интернете.

Упражнение №3 «Беременный и костлявый». Укрепление мышц живота. Вытягиваю живот задерживаю в таком положении, после втягиваю живот, тоже задерживаю.

1.2 Развитие гибкости голосовых связок.

Упражнение №1 «Мычание» – Перед выполнением нужно сделать гимнастические упражнение чтобы снять напряжение мышц тела. Принимаю положение стоя, руки опущены. Набираю воздух, челюсть разведена, на выдохе произношу звук «Мммм». Развитие упражнения: выполнять в движении, сидя. Можно фантазировать придумывать свои разновидности сохраняя смысл – развитие резонанса.

Упражнение №2. Положение из упр№1. На выдохе издаю звук «уууууу».

Упражнение №3. Положение из упр№1. На выдохе издаю последовательность гласных звуков «ааааа-оооооо-уууууу-ыыыыы-ииииии-ееееее». Нужно растянуть всю последовательность на весь выдох. Развитие упражнение: далать его в движении.

2. Дикция
Дикция – произношение звуковой последовательности. Прилагательные к дикции: четкая, неразборчивая, ясная, хорошая, плохая.
Упражнения для развития дикции.

Упражнение №1 Скороговорки. Скачиваем скороговорки и читаем вслух.

Упражнение №2 Любое чтение вслух. Просто берем книгу и читаем вслух. (советую народные сказки).

Упражнение №3 Берем 2 ореха в рот и читаем скороговорки или книгу.

Упражнение №4 С закрытыми ртом читаем (если можно так назвать по началу) текст стремясь чтобы речь была разборчива.

3. Пластика тела
Делаем что-либо в замедленном темпе (рапида), например зарядку.
Два ключевых момента в пластике тела: осанка, положение тела (ног, корпуса, рук, головы).
Упражнение для правильной осанки.

Упражнение №1. Подымаю руки вверх, и тянуть всем телом к вверху, становлюсь на носки, вытягиваю шею (голова смотрит прямо).

Упражнение №2. Положение стоя, руки вверх, ноги на ширине плеч. Медленно опускаю корпус так чтобы ноги и корпус образовали угол 90 градусов. Голова при этом находиться между рук и смотрит вниз (а не на руки). Задерживаю такое положение. Медленно подымаюсь в исходную позицию. Развитие упражнения: увеличение времени задержки.

Упражнение №3. Отжимания от пола.
Вообще любые занятия физкультурой пойдут на пользу.

Акрил

Рисуем акриловыми красками (не смываемыми) на футболках и кружках, дабы представить себя дизайнерами и креативщиками! Ведь здорово ходить в своих (именно своих) футболках и пить из своего (именно своего) стакана!

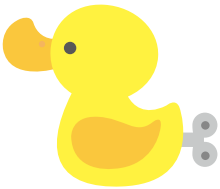
Цель: повышение хореографических навыков, знакомство участников

Содержание: на мк приходит участники разного возраста , разных культур.
Ведущий мк знакомится с ребятами после учит их танцам
Реквизит: колонки ноутбук

Пуговка

Данный мастер-класс позволяет привлечь к со-творчеству ребят с самыми различными интересами, так как подразумевает любой вид прикладного творчества. Также он может быть полезен и при необходимости в оформлении любого мероприятия.





6. МЕРОПРИЯТИЯ

Больничка 2.0

Мероприятие направлено на формирование ценности здорового образа жизни и сохранение здоровья. В данном мероприятии акцент ставится на сохранении уже достигнутого уровня больного. Для увеличения уровня здоровья больным необходимо демонстрировать различные новые для них виды творчества, а для сохранения достигнутого уровня детям необходимо постоянно осуществлять в присутствие больного одно из обозначенных в наборе действий.

Правила для детей:
Друзья! Здоровье – это, пожалуй, самая удивительная штука, которая есть у каждого из нас. Вроде бы, вот оно, дано тебе целиком и полностью сразу, бери, сохраняй и удерживай. Но нет, практически каждый день мы делаем все, чтобы сделать себя чуточку больнее, потерять часть своего здоровья. Зачем? Для каждого человека крайне важно быть здоровым, и физически, и морально. В достижении великих свершений здоровье может стать первым камнем преткновения, первым ограничением, как правило, созданным нами самими для нас самих.

1.Будьте очень внимательны и собраны! Речь идет о спасении человека.

2.Вы видите своих вожатых, которые заболели страшной болезнью – они потеряли все свое творчество, талант, способность создавать.

3.Выберите одного из них для лечения, не своего вожатого.

4.Не нужно никуда его перемещать, просто подойдите к тому вожатому, которого вы выбираете для лечения.

5.У каждого из них стартовый уровень здоровья ноль.

6.Каждый 30 секунд здоровье ухудшается на -1 пункт (смотри его здоровьеметр).

7.Для сохранения и роста текущего уровня здоровья необходимо постоянно оказывать поддержку больного, путем исполнения любого из действий: приседания, прыжки на месте (хлопок – колени – хлопок), хлопок надо головой – хлопок под головой, напевание песенки, вращение корпуса с руками и танец «Ямал». ТОЛЬКО ЭТИ ДЕЙСТВИЯ МОГУТ ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ ЗДОРОВЬЯ ВАШЕГО БОЛЬНОГО, и ничто другое.

8.Внимание! Поддержку должны оказывать не менее 10 человек от отряда (состав можно менять!). Каждые 30 секунд поддержки из 10 человек дают +1 к здоровью вашего больного. Таким образом, постоянная поддержка – единственный способ сохранить здоровье больного на его текущем уровне, но не выше. О том, как поднять уровень, смотри пункт 9!

9.Для того, чтобы поднять уровень больного на 10 пунктов необходимо показать ему творческий номер, которому вас может научить только один из других больных.

10.Чтобы научиться номеру, вам нужно подойти к одному из больных в количестве не менее 15 человек и попросить его научить вас тому номеру, который он все еще знает. Обратите внимание, что в то время, когда любой из больных, учит любой другой отряд творческому номеру, его здоровье падает в два раза быстрее, то есть -2 пункта за каждые 30 секунд, и нельзя оставлять его без поддержки!

11.Все больные, в том числе и ваш, знают один лишь творческий номер. Для спасения нужно научить каждого больного 10 номерам, то есть, достичь 100% здоровья (10 номеров * 10 пунктов здоровья за каждый номер=100 пунктов здоровья). Важно: когда вы показываете своему больному творческий номер, его здоровье НЕ повышается моментально на 10 пунктов, а только дает вам возможность повысить здоровье вашего больного на 10 единиц, ПУТЕМ действий, описанных в пункте 7.

12.Если здоровье больного опуститься до -20, игра для вашего отряда подойдет к концу и больной погибнет.

13.Когда здоровье вашего больного достигнет 100 пунктов, нужно удержать этот уровень в течение 1 минуты, и тогда вы выиграете.

14.Важно! Помогать друг другу можно, и нужно!)

ПОМЕТКИ для вожатых:
1.Больные должны быть подготовлены к мероприятию – то есть должны выглядеть, как очень больные люди.

2.По сути, отряд делится на 2 состава: один состав 10 человек и это те, которые постоянно приседают, например, сохраняя при этом уровень здоровья, а другой состав – 15 человек, это те, кто обучаются у других больных вожатых творческим номерам и потом показывают эти номера своему больному. Не запрещается всему отряду поддерживать уровень больного (то есть, если будет постоянно прыгать 10 человек, то каждые 30 секунд +1 к уровню здоровья, если 20 человек, то +2, а если 30 человек, то, соответственно, каждые 30 секунд +3 пункта к здоровью).

3.ОЧЕНЬ ВАЖНО, объяснить вожатым, что, если дети не показывают своему больному творческий номер, то его уровень здоровья НЕ МОЖЕТ подняться выше 0, даже

при условии, что весь отряд будет работать на повышение здоровья. Для того, чтобы все-таки достичь 100% здоровья, нужно, чтобы дети показали своему больному 10 номеров. (ПРИМЕР: допустим, уровень здоровья вашего больного 0 пунктов, 10 человек работают на поддержание здоровья, не опуская его ниже нуля, а 15 человек в это время выучили творческий номер. Они его показывают своему больному, вожатый-больной при этом не поднимает сразу уровень здоровья на 10 пунктов, он все равно остается на нуле. Дальше есть несколько вариантов развития событий: либо опять 10 человек остается поддерживать уровень здоровья, либо весь отряд работает сразу за короткое время прокачиваясь на +10 пунктов, а потом часть опять идет учить творческие номера)

4.Во время обучения творческим номерам, ребята из других отрядов также могут помогать поддерживать уровень здоровья того больного, у которого они учатся творческому номеру.

5.Подготовка творческих номеров. Это должны быть активности, которые занимают не больше 4-5 минут на их обучение (ПРИМЕРЫ: марш с песней; танцевальные движения; мини театральная постановка; различного вида инсценировки стихов, песен; спортивные активности; разучивание песен и так далее, в зависимости от возможностей вашего пед.отряда)

ПРО/МЫСЛИ

ФОРМАТ: Вечернее мероприятие. Побегушка.
Численность: 50-400 детей

Идея: Познать Мысль, не как просто способность думать, а думать и делать. Способность мыслить есть у всех, а результат этого безграничен. Но именно мысли и их приведение реальными поступками быстрее и решительнее изменяют все вокруг, начиная с себя заканчивая окружающим нас.

Цель: Развитие способности мыслить, через взаимодействие с другими группами.

Правила: Участниками являются отряды. Основная цель получить карточку «мысль» или достичь самый высокий уровень интеллекта.

Количество отрядов равно количеству станций развивающих интеллект. Ребята перемещаются по станциям в свободном порядке, «прокачивая» уровень интеллекта своего отряда (наполняемость станций см.в приложении). У каждого отряда есть карточка интеллекта, на которой фиксируется их уровень на данный момент. Задача эксперта станции дать задание, соответствующее уровню интеллекта отряда (сколько сейчас у них есть)-(сколько станет после прохождения), т.е. если прибежал отряд с 15 баллами, то нужно дать задание с номером 15-20.

А также существует параллельный процесс. Есть 5 видов карточек, у каждого отряда в самом начале есть одна (Скорость). Для того чтобы получить остальные, необходимо развивать интеллект и далее находить партнера для баттла (схема

представляется ниже в правилах). Станции для баттла – это отдельные единцы и их количество в 2 раза меньше, чем отрядов. Победитель продолжает двигаться дальше, «прокачивая» интеллект и получая карточки, отряд проигравший баттл ищет нового соперника.

Соответственно каждому отряду предоставляется право выбора: получить главную карточку «Мысль» или же в случае, если отряд проигрывает баттлы, «прокачивать» уровень интеллекта.

По результатам игры может быть несколько победителей: тот отряд, который получил карточку «Мысль» и тот отряд, который достиг максимального уровня интеллекта.
P.S. Ниже предоставлены все приложения, нужные для проведения мероприятия Про/мысли.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
Задания на Интеллект.

Попроси у детей их карту Интеллекта, посмотри сколько уже есть, и давай задание пронумерованное (сколько сейчас у них уже есть)-(станет после прохождения), т.е. если приБЕжал ОТРЯД с 15 баллами, то нужно дать задание с номером 15-20

00-05 Ягоды не фрукт. Первый человек называет ягоду, второй фрукт, третий ягоду. Задача - рассчитаться.

05-10 Последовательность Фибоначчи. Им дается ряд цифр: 1 2 3 5 8 13. Их задача догадаться какова их последовательность и рассчитаться в этой последовательности. Можно пользоваться калькулятором. В случае ошибки – произвольно выбираете нового начинающего. Правильно: 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987 1597 2584 4181 6765 10946 17711 28657 46368

10-15 Правдивая песня. Называем строчку песни, переделанную под антонимы. Задача детей – понять что это за песня и спеть её правильный вариант
- За полем умерла сосна (в лесу родилась ёлочка)
- под горячим алтаем, под южными альпами (на холодном ямале)
- но ты, но ты, но ты, но ты огорчаю себя (и я, и я, и я,и я – поздравляю тебя)
- земля усугубит их (небо поможет нам)
- тот танец сложный, чтобы один застыл (эта песня простая, чтобы каждый растаял)

15-20 Рассказ вранье. Вожатый рассказывает историю, элементы которой вранье, задача детей услышать вранье и сделать «all you need is ZEHNT»
Мы с вами находимся в замечательном лагере «Ямал-Балканика». Наша смена называется ЗЕНИИДА. Я вожатый _____ отряда, (all you need is zehnt). наше отрядное место(all you need is zehnt) это _____. А вообще, нам ещё предстоит познать 7 законов нашего зенита (all you need is zehnt)и открыть 15 качеств, необходимых для науки(all you need is zehnt). Сегодня наше мероприятие посвящено такому качеству, как «здоровье» (all you need is zehnt). А это значит, что победившее солнце получит

вечером «чёрную карту» (all you need is zehnt)

20-25 Муха2. Строите квадрат 3*3. В середине сидит муха. Детям, не пользуясь ничем, кроме головы, нужно говорить по очереди направление движения мухи так, чтобы она оставалась в кругу. задача – не вылезти за рамки.

25-30 Точка опоры. Дети стоят в кругу, пока они стоят у них 60 точек опоры (если 30 человек) . Теперь вы называете другое число и их задача сделать столько точек опоры, сколько вы назвали. Выполняется в полной тишине.

30-35 ЫеЫЫя. Дети выбирают песню, которую хотело бы спеть их солнце. После этого вы просите их спеть эту песню, заменяя все гласные в ней на букву Е.

35-40 Баниупс Барниплюс. Вожатый показывает баниупс и незаметно скрещивает руки, потом только просит повторить его действия. Выполнено, когда все в кругу скрестят после баниупс руки.

40-45 Пальцekids. Дети становятся в круг спиной, их задача не договариваясь на счет 3 выкинуть одинаковое количество пальцев всем солнцем. Если кто-то договорился – в первый раз запрещаете выкидывать эту цифру, при повторе – не прошли.

45-50 хлоп – холоп. Нужно рассчитаться от 1 до 40 заменяя на хлопок все числа, которые делятся на 3 или в составе которой есть цифра 3.
1 2 хлоп 4 5 хлоп 7 8 хлоп 10 11 хлоп хлоп 14 хлоп 16 17 хлоп 19 20 хлоп 22 хлоп хлоп 25 16 хлоп 28 29 хлоп хлоп хлоп ...40

50-55 Тема ассоциация напросились. Задается произвольная тема, дети говорят первую ассоциацию, которая у них появилась, а потом строят из людей фигуру этой ассоциации.
Слова для ассоциации: медицина, наука, опасность, интернет

55-60 страны - город. Показываете список из 6 стран и говорите, тут зашифрован город и их задача его расшифровать. (Ответ: Первая буква столицы страны это буква)
ИСПАНИЯ (Мадрид)
НОРВЕГИЯ (Осло)
ШВЕЦИЯ (Стокгольм)
ЕГИПЕТ (КАИР)
США (Вашингтон)
ГРЕЦИЯ (Афины)

60-65 Шифр города из алфавита.
НАЗОВИТЕ ГОРОД
18:05
13:06
23:01
19:01

(САЛЕХАРД)

65-70 Города по алфавиту. Первые 15 человек из солнца называют города на букву алфавита, пропуская одну букву: А – Анапа, В – Вологда, Д – Днепропетровск. Остальные 15 – называют города на пропущенную букву.

70-75 3-4 рассказа с 5-7 цифрами. Глухой телефон. Одному Вы говорите предложение с 3мя цифрами, их задача передать это предложение по кругу. Конечный человек называет вам предложение – цифры должны сойтись.
13 друзей 18 июня купили 74 самовара

ПРИЛОЖЕНИЕ 2
ПРАВИЛА ДЛЯ ДЕТЕЙ

про/мысли

Привет, друзья! Сегодня вы сможете понять Мысль, не как просто способность думать, а думать и делать! Способность мыслить есть у всех, для этого не нужно ни особых талантов, ни тренировок, ни инструментальной подготовки. Это может делать каждый, а результат этого безграничен. Но именно мысли и их приведение реальными поступками быстрее и решительнее меняют мир.

Сегодня вы можете доказать и показать на что вы способны.
Задача проста: получить карточку «Мысль» или получить самый высокий уровень Интеллекта. **Как это сделать?**
Есть пять видов карточек, в самом начале одна из них (Скорость) у вас уже есть. Вам необходимо развивать свой уровень Интеллекта, находить себе партнера для баттла, и получать следующую карточку. Схема такова:

Что совмещать?	Что получает победитель?	Минимальный уровень Интеллекта у партнеров по баттлу
Скорость + Скорость	Гибкость	10
Гибкость + Гибкость	Глубина	20
Глубина + Глубина	Гениальность	30
Гениальность + Гениальность	Мысль	40



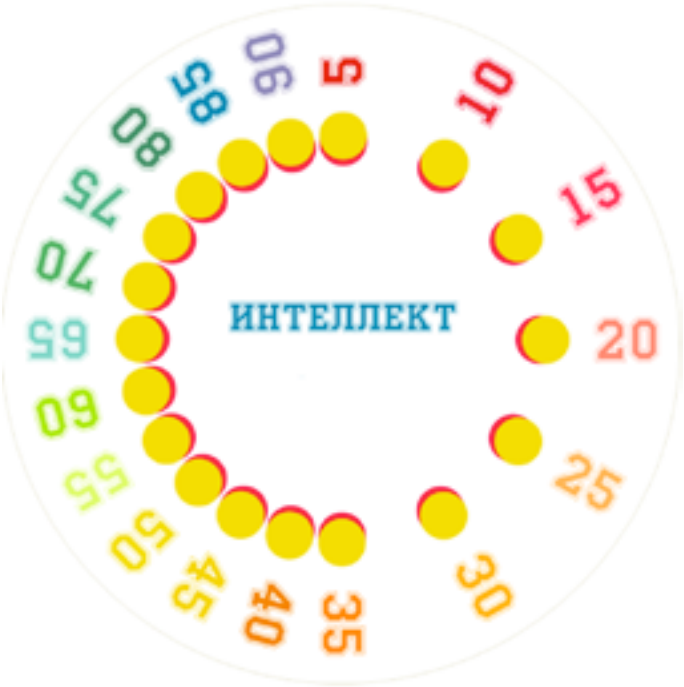
То есть, допустим вы 18-ая группа, у вас уровень Интеллекта 15 ед, вы предлагаете 20-ой группе с уровнем 10, баттл за Гибкость. Вы подходите к специальному человеку, предъявляете свои карточки «Скорость» и показываете свою карточку с уровнем Интеллекта. Вы получаете задание – победитель в паре получает карточку «Гибкость», и далее победителю нужно поднять свой уровень Интеллекта до 20-ти единиц, найти партнера у которого тоже уже есть карточка «Гибкость» и уровень Интеллекта также равен или больше 20, и начать следующий бат, но уже за «Глубину». Надеемся вы все поняли!

Победителем становится та группа, которая первой получит карточку «Мысль».
Также победа присуждается той группе, что наберет наивысший уровень Интеллекта.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3
КАРТОЧКИ



ПРИЛОЖЕНИЕ 4
КАРТОЧКА ИНТЕЛЛЕКТА



7 кругов

Содержание: команда, завязанная между друг другом ходит по станциям и выполняет задание. При том, что в команде один слепой(с завязанными глазами), и есть груз на 10 кг (портфель с грузом, можно и другой вес) . По выполнению каждого задания они получают подсказку, где находится следующая станция с заданием. Если команда не выполнила задание, она так же получает подсказку к следующему заданию, но в команде прибавляется один слепой или ещё дополнение к грузу. Так же на пути у отрядов попадётся «искуситель», который за то, что отряд его донесёт до другой станции, вернёт зрение слепому или снимит несколько кг с портфеля.

1. «Звезды» - на определённоей территории спрятаны звёзды, команда их за определённое время должна найти. Время: 10 мин.

2. «Интеллект» - команда отвечает на 14 задач из разных научных дисциплин, 1 неправильный ответ и команда проиграла. Время:10 мин.

3. «Костер» - команде надо за определённое время развести костёр. Время: 20 мин

4. «Пропасть» - один человек из команды должен с некоторой высоты прыгнуть в руки своей команды, стоя к ним спиной. А команда должна его поймать. Время: 20 мин

5. «Электрическая стена» - между тремя столбами натянуты нити в разных порядках. Команда должна перейти от одного угла до другого, не задев нитки. Время: 15 мин.

6. «Мозаика» - вся команда выстраивается в шеренгу. Каждый получает кусочек мозаики. За определенное время команда должна сложить мозаику. Если участник команды положил свою частичку мозаики, к ней уже никто не имеет права прикасаться. Время: 10 мин

7. «Рисунок» - вся команда выстраивается в шеренгу. Первому 5 раз показывают через определенные промежутки времени 5 частей одного рисунка. Первый шепотом передает информацию следующему, второй – третьему и т.д. по цепочке. Последний рисует. Время: 10 мин.
Кто быстрее выполнит все задания, и пришёл к финишу тот и победил

Примечание: за сделанное задание освобождается один человек или снимается груз.
Цель: сплочение команды, развитие лидерских качеств в нутрии коллектива.

Детектив

Цель: Повысить эмоциональный фон участников.
Задачи:
1. Ближе познакомить участников мероприятия друг с другом.
2. Создать условия для конструктивного и позитивного взаимодействия участников.

Возраст участников: 7 - 17 лет.
Участники: По количеству человек в каждой группе.
Оформление: Не требуется.

Оборудование и реквизит: Листочки по количеству участников, пишущие предметы по количеству участников.

Количество задействованных людей: По количеству человек в каждой группе
Музыкальное сопровождение: Не требуется.
Дополнительная подготовка: Инструктаж с участниками по правилам игры.

Общий ход мероприятия: Раздаются листочки участникам и пишущие предметы. Участники на листочке описывают себя, разборчивым почерком, по определенным пунктам (см. Приложение №1). После написания пунктов, участники сдают листочки ведущему, который перемешивает их и раздает эти листочки в произвольном порядке. Если участнику попадается листочек со своим описанием, он обязан сообщить ведущему и поменять свой листочек. Цель участников найти человека по описанию, которое он вытянул на листочке в произвольном порядке (раскрыть дело). Участник «детектив» нашедший «подозреваемого» по описаниям на листочке, приводит с собой двух других участников «понятых» и говорит: «дело раскрыто». После этих слов «подозреваемый» должен подтвердить или опровергнуть обвинения. Если «подозреваемого» правильно обвинили по описаниям он выходит из игры и отдает «Детективу» свой листочек с описанием. Если «подозреваемого» обвинили не правильно, то «понятые» придумывают задание для «детектива». Побеждает участник, раскрывший наибольшее количество «дел», т.е. собравший больше всех листочков с описанием.

Она мечтает

Мероприятие, посвященное бескорыстным поступкам. Дети получают список желаний абстрактной особы. Они могут выполнить идеальный вариант мечты (если в течение дня набрали достаточное количество баллов для допуска на этот уровень), либо выполнить чуть хуже качеством, но сделать это быстрее и в итоге осуществить все мечты из списка.

Мероприятие проходит в 3 этапа:
1) подготовительный (выполнение разных заданий с последующим заработком баллов для второго (основного) этапа);
2) основной (выполнение главных заданий с последующим исполнением мечты) ;
3)завершающий (подведение итогов игры).

На подготовительном этапе дети зарабатывают баллы, выполняя несложные задания (пример: присесть 50 раз всем отрядом, спеть 5 песен на заданную тему и т.д.). Сложность, с которой сталкиваются игроки, это временные рамки, т.е. выполнение заданий начинается в определённое точное время (12:03, 16:21),чтобы приучить детей к пунктуальности. А также только первые три справившиеся с заданиями

отряды получают баллы.
Далее подводится небольшой итог первого этапа. Идёт подсчёт баллов у каждого отряда. Определяется уровень сложности каждой команды (чем больше баллов у отряда, тем выше уровень. Всего их 3: лёгкий, средний и сложный).

Начинается основной этап мероприятия. Каждая команда имеет право выполнять мечты относительно своего уровня. За каждое исполненное желание отряд зарабатывает определённое количество баллов. В игре побеждает отряд, собравший большее количество баллов.

Мероприятие направлено на реализацию творческих возможностей детей, на развитие таких качеств, как толерантность и бескорыстие. Дети учатся работать в команде и быстро принимать нужные решения.

Правила исполнения мечты (детские правила)
Привет, дорогой друг! У каждого из нас есть заветная мечта, которая обязательно должна быть исполнена. А сегодня у тебя есть уникальная возможность вместе со своими друзьями из вашего отряда доказать и показать всем, что вы умеете мастерски, искренне и самоотверженно еще и исполнять мечты.
Это совсем не сложно, есть всего несколько простых правил.
По итогам сегодняшнего дня вы собрали определенное количество баллов. Это количество определяет ваш уровень допуска к исполнению мечты:
• от 0 до 10 баллов – ЛЕГКИЙ уровень
• от 11 до 15 баллов – СРЕДНИЙ уровень
• от 16 и более – СЛОЖНЫЙ уровень

Пример заданий разных уровней

Основа.
Легкий уровень

Крестьянину нужно перевезти через реку волка, козу и капусту.
Правила:
1.В лодке может поместиться только крестьянин, а с ним или один волк, или одна коза, или одна капуста.
2.Если оставить волка с козой, то волк съест козу.
3.Если оставить козу с капустой, то коза съест капусту.

Инструмент для решения.
Легкий уровень
Крестьянину нужно перевезти через реку волка, козу и капусту.

Решение:
1.Переправляются крестьянин и коза, возвращается крестьянин;
2.Переправляются крестьянин и волк, возвращаются крестьянин и коза;
3.Переправляются крестьянин и капуста, возвращается крестьянин.
4.Переправляется крестьянин и коза.

Основа.
Сложный уровень

Вам нужно переправить через реку с помощью одного плота семью (мать, отца, 2-х дочерей и 2-х сыновей) и полицейского с заключенным.

Правила:
1.На плоту могут одновременно перемещаться максимум 2 человека.
2.Папе не разрешается находиться с дочерьми без присутствия матери.
3.Маме не разрешается находиться с сыновьями без присутствия отца.
4.Заключённого нельзя оставлять без полицейского ни с одним из членов семьи.
5. Управлять плотом могут только полицейский и родители.
Инструмент для решения.
Сложный уровень

Вам нужно переправить через реку с помощью одного плота семью (мать, отца, 2-х дочерей и 2-х сыновей) и полицейского с заключенным.

Решение:
1.Переправляются полицейский и заключенный, полицейский возвращается назад;
2.Переправляются полицейский и дочь, полицейский с заключенным возвращаются назад;
3.Переправляются мать и вторая дочь, мать возвращается назад;
4.Переправляются отец и мать, отец возвращается назад;
5.Переправляются полицейский и преступник, мать возвращается назад;
6.Переправляются отец и мать, отец возвращается назад;
7.Переправляются отец и сын, полицейский и заключенный возвращаются назад;
8.Переправляются полицейский и второй сын, полицейский возвращается назад;
9.Переправляются полицейский и заключенный.
Есть в решении один интересный момент - заключенный остается в последнем действии один на берегу.

Основа.
Средний уровень

Крестьянину нужно перевезти в лодке с одного берега на другой козу, капусту, собаку и двух волков

Правила:
1. В лодке только три места.
2. Волка нельзя оставлять без присмотра с козой и собакой.
3. Собаку нельзя оставлять без присмотра с козой.
4. Козу нельзя оставлять без присмотра с капустой.

Инструмент для решения.
Средний уровень

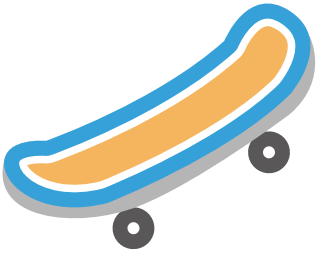
Крестьянину нужно перевезти в лодке с одного берега на другой козу, капусту, собаку и двух волков

Решение:
1. Переправляются крестьянин, собака и коза, возвращается крестьянин и коза;
2. Переправляются крестьянин, коза и капуста, возвращаются крестьянин и коза;
3. Переправляются крестьянин и два волка, возвращается крестьянин и собака.
4. Переправляется крестьянин, собака и коза.

Танцы с вожатыми

Цели: поднятие эмоционального фона, развитие творческого потенциала, совместное взаимодействие вожатого и ребенка, эмоциональное переживание.
Задачи: организовать репетиции(отсмотр номеров) для контроля качества номеров, дать два дня на подготовку, дать тех. Задание, определить жюри
Критиерии оценки танца - сюжетность номера - хореография - взаимодействие вожатого и ребенка в номере, - оригинально ть, - качество(целостность)





7. ЭКСТРА

ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ ВРЕМЕННОГО ДЕТСКОГО КОЛЛЕКТИВА

Приступая к работе с детьми, вожатому необходимо, в первую очередь, освоить закономерности развития временного детского коллектива (роста межличностных отношений), овладеть приёмами и методикой создания особого воспитательного пространства в условиях лагеря.
Периоды развития временного детского коллектива - это периоды преобладающего психологического состояния, в соответствии с которыми строится деятельность и общение в отряде в течение смены.

Каждый период требует соответствующих задач, деятельности, реализующей эти задачи, методики, и конечно, выделяет в работе вожатого его основную функцию на данном этапе.

1. Период адаптации, информационного поиска (оргпериод)

Это период первоначального формирования отношений.
Психологическое состояние коллектива – это состояние ожидания, общего эмоционального напряжения, связанного с недостатком информации и чувством незащищенности, вызванного непривычной средой. Межличностные отношения складываются стихийно, на уровне симпатий. Общая эмоциональная атмосфера - возбужденно-приподнятая, царит «фестивальное настроение», но существует напряжение, связанное с дефицитом полезной информации.

Потребности детей в этот период - потребность в адаптации к новым условиям, т.е. в информации о нормах, требованиях, перспективах нового коллектива, о своем положении в нём, а также потребность в «узнавании» территории лагеря, поиск друзей по однозначным интересам, ценностям, мотивам поведения.

Структура отряда. Официальная - складывается в результате организации деятельности. Неофициальная - очень ситуативная и складывается в двойки, тройки, в основном, на бытовом уровне.

Основная функция вожатого - организаторская. Он выступает носителем тех норм, требований, традиций лагеря, которые должны стать достоянием коллектива.

Требуется в этот период умелое сочетание непосредственного и опосредованного руководства.
Задачи вожатого в этот период:
• организовать деятельность, деловое и творческое общение с целью удовлетворения информационного поиска;
• познакомить с правилами проживания в лагере, режимом дня,
• обеспечить психологическую защищенность ребят;
• удовлетворять потребность в совместной деятельности, стремление к самостоятельности;
• помочь в формировании официальной структуры (отрядного самоуправления), выработки норм, требований коллектива по отношению к каждому члену коллектива и перспектив совместной деятельности (коллективное планирование);
• способствовать проявлению ребят в лучших своих качествах и нахождению своего места («удобной» для себя ниши) в нарождающемся сообществе сверстников;

Весь оргпериод деятельность должна быть непрерывной, обладать высоким темпом. Необходимо обеспечить максимальную активность ребят и создать эмоциональный контакт между вожатыми и детьми. Вся деятельность организуется по малым меняющимся группам, чтобы ребятам можно было пообщаться в разнообразных малых группах, где общение наиболее эффективно. Деятельность, в основном, импровизационного, неожиданного характера, разнообразная, чтобы дать возможность всем проявить свои способности и качества.
Деятельность - не самоцель, а средство, при помощи которого формируются отношения и нравственные ценности. Другими словами, главная задача в работе вожатого не набор мероприятий, а складывающиеся отношения.

Показатели успешной деятельности на этом этапе развития коллектива:
• в основных чертах они представляют себе содержание, перспективы общей деятельности, характер нравственных требований;
• в отряде складывается атмосфера заинтересованности и готовности участвовать в общих делах;
• отряд для каждого ребенка становится значимой средой, приобретает привлекательность с точки зрения ожиданий и потребностей детей.

2. Период делового сотрудничества.

Это период укрепления организационной структуры отряда. Наступает этот период сразу после того, как сформировано отрядное самоуправление, каждый выбрал для себя поручение ответственности и заботы, определены перспективы на смену, выработаны в отряде законы жизни и отношений. Этот период должен стать своеобразным фундаментом для развития отношений в коллективе.

Доминирующая потребность ребят - реализовать себя в структуре.
Общение носит деловитый, деятельный характер.
Структура отряда. Официальная - активно сотрудничает. Внеофициальная - появляются отдельные группировки, связанные сходной оценкой назревающей в отряде ситуацией.

Основная функция вожатого - организатор организаторов.

Задачи вожатого в этот период:
• способствовать гуманизации деловых отношений, приводя их к образцу «забота друг о друге»;
• оказать помощь в реализации каждого ребенка через деловые, общественные отношения;
• организовать коллективно-творческую деятельность интересную для ребят, в соответствии с возрастными потребностями;
• активизировать работу отрядного самоуправления, помочь в организации деятельности ребятам-организаторам;
• способствовать укреплению авторитета отряда.

Деятельность отряда в этот период - конкурсы, соревнования, в основном, командного характера с целью «поиска» деятельности, в которой отряд имеет успех, а значит способствует повышению авторитета отряда, следовательно, укреплению в каждом позиции «наш отряд».
Показатели успешной деятельности:
• официальная структура работает неформально;
• выделился и утвердился костяк ребят-организаторов.

3. Период скрытых внутренних конфликтов.

Продвижение отряда к сплоченности преодолевает не только прогрессивные изменения, но и определенные кризисы. Знание вожатым неизбежности подобного кризиса, его объективной обусловленности, помогает преодолеть кризис, вывести отряд на новый уровень командообразования.

Следует заметить, что уже в периоде адаптации по мере получения информации рождаются скрытые конфликты. В ходе делового сотрудничества, непосредственного взаимодействия, во время которого неизбежно происходит «притирка характеров», отчетливо проявляются не только достоинства, но и ошибки (недостатки) каждого из ребят. А ещё, одни ребята удовлетворены перспективами, отношениями и своим местом в этих отношениях, а другие нет.
Такое состояние возникает как реакция на «фестивальное» настроение первых дней смены, как следствие стабилизации неформальных групп, их попыток утвердить себя. Чаще всего, это конфликт перспектив, разочарование в связи с ожиданиями. Но, главное, это конфликт, связанный со своей ролью в межличностных отношениях. Дети в этот период испытывают на себе двойное влияние (и нередко, противоречивое): ценностей, норм, установок развивающегося коллектива и той группы, к которой они принадлежат.

На фоне формально действующей официальной структуры в отношениях вырастают скрытые внутренние конфликты, характеризирующиеся отсутствием единства, пассивностью к деятельности и напряжением в межличностных отношениях. Своё разрешение период скрытых внутренних конфликтов должен получить в ходе делового сотрудничества, когда начинается организационно-коллективная деятельность.

На этот период доминирующих потребностей нет. Имеются потребности, объединяющие детей в отдельные группы по однозначным мотивам, интересам ценностям. Содержание межличностного общения - неофициальное обсуждение существующих порядков и не принятых в группе ребят, вожатых (т.е. сплетни).

Состояние ребят в этот период неоднозначно:
• напряжение у одних, связанное с чувством одиночества и незащищенности;
• равнодушие у других, связанное с крушением ожиданий;
• активность, связанная с укреплением лидерской позиции в поиске альтернативы официальной, заданной оргпериодом основы (закона, структуры и т.д.);
• неудовлетворённость разобщенностью отряда у тех, кто принял для себя и усвоил законы отношений, перспективы деятельности и заданную структуру.

Сформированная официальная структура действует формально, почти бездействует. В неофициальной - идет интенсивное укрепление групп общения, не связанных с общими целями и перспективой деятельности отряда. Есть «непринятые» ребята. Основная функция вожатого в этот период - арбитральная. Позиция вожатого - главный «миротворец» в отряде во время конфликтов. И, хотя, педагог есть «миротворец» по своей сути, но это - его самая трудная функция.

Задачи вожатого в этот период:
• анализировать состояние, причины и прогнозировать развитие отношений;
• способствовать единству отряда, для чего: (вывести частные мнения и оценки из внутренней сферы на арену широкого демократического обсуждения; добиться единства оценок и мнений по наиболее важным вопросам жизни и отношений в отряде; определить ближайшую возможную коллективную деятельность, актуальную в данной ситуации для каждого и для всех, способствовать успеху этой деятельности).

Деятельность, в основном, разговорная. В зависимости от ситуации задаются вопросы для рассуждения: «Давайте подумаем, какой добрый и полезный поступок совершили вы сегодня за день?» «Кому сегодня за день мы скажем «Спасибо?» «Чем сегодняшний день отличался от вчерашнего?» Можно вывести ребят на разговор, используя метод детонации, т.е. через обсуждение фильма, который просмотрели все вместе, статьи или рассказа, подходящего для ситуации. Кроме коллективного обсуждения найти возможность для индивидуального общения с каждым ребенком.

Необходимые условия для успешного выхода из кризиса:
• умение вожатого анализировать и прогнозировать ситуацию, владеть приемами ведения групповой дискуссии;
• умение найти подходящий момент для решающего разговора и увидеть ребят, поддерживающих линию на объединение и нравственную основу отношений в отряде;
• умение вожатого вести демократический разговор, направляя его в русло главной идеи объединения, человеческих отношений и уводить разговор от мелочей и придирок, особенно по вопросам быта;

• вожатый должен быть защитником тех, кто страдает от одиночества, отсутствия единства и тех, у кого нетерпимая позиция по отношению к эгоизму, хамству, сквернословию, равнодушию;
• помочь ребятам в выработке общей идеи, которую разделяют все в отряде, или актуализировать те, что уже приняты в отряде, но бездействовали;
• умение определить актуальную деятельность, обязательно коллективную, в подготовке которой должны быть задействованы все, обязательно творческую, привлекательную для каждого и необходимую для всех;
• умение организационно обеспечить успех задуманной деятельности.

Распространенная ошибка вожатых - замкнуть конфликт на себе. Вроде «вы плохо поступили, я обиделась...» Да и детям так проще - «у нас всё плохо, потому что плохой вожатый». Ни в коем случае! Как бы «ужасно» не вели себя дети по отношению лично к вам, вы не имеете права обижаться! Необходимо набраться мудрости, терпения, такта и переключиться на межличностные проблемы детей. С другой стороны, нельзя в создавшейся проблемной ситуации делать виноватыми всех детей: и конкретно виноватых, и косвенно.
Каждый «виноватый» ребенок должен понимать причину и степень своей вины. А самое главное - ребенок сам должен осознать негативную сторону своего поступка и понять, что в отряде приветствуется «хорошее» в нём, а «плохое» - осуждается.

Показатели успешной деятельности:
• переформирована формальная структура на основе советов дела или творческих групп к предстоящему коллективному действу;
• у всех есть желание и воля к единству и участию в предстоящем коллективном деле.

4. Период морально-волевого напряжения.

Все члены отряда, после конфликтного периода договорившись, сознательно проявляют волю, добиваясь успеха в осознанной коллективной деятельности.
Доминирующая потребность этого периода у детей - преодолеть существующее в отряде разобщение. Соответственно и состояние можно охарактеризовать как морально-волевое напряжение.

Временно актуальность межличностного общения отступает на второй план, уступая место общению в деятельности. Интенсивно действует официальная структура, на основе советов дела. В неофициальной структуре намечается открытие общения замкнутых группировок для «посторонних».
Основная функция вожатого - объединительная.

Задачи вожатого в этот период:
• укрепить желание к единству;
• помочь организационно и творчески проявляемым усилиям в общей деятельности, содействуя всеми силами успеху деятельности;
• укреплять позиции организационных и творческих лидеров, проявляющих себя в коллективной деятельности.

Деятельность должна быть обязательно коллективная, творческая, личностно и общественно значимая, подчеркивающая единство отряда в глазах каждого из его членов, а также на фоне более крупного сообщества (отрядов в лагере).
Действие после кризиса не терпит паузы. Начинать коллективно-творческую деятельность нужно сразу. Крайне необходимо создание и дальнейшее укрепление эмоционально стабильной обстановки в отряде.

Не возвращайтесь к конфликтам. Не допускайте на подведение итогов никаких отчётов, тем более никаких «разносов» и выяснение виноватых. Лучше всего организовать маленькие творческие вечера со свечами или неформальные встречи с чаепитием, музыкой.
Показатели успешной деятельности:
• желание к дальнейшим творческим делам;
• изменения уровня общения в отряде (нет кличек, насмешки превращены в мягкий юмор);
• проявление творческих лидеров, констатируется уменьшение количества или исчезновение отверженных.

5. Период творческого союза.

Успешная деятельность по объединению отряда побуждает к дальнейшему творческому общению. Члены коллектива стремятся к достижению успеха в совместной деятельности, имеющей общественный смысл, и в которую вовлекаются все группы.
Психологическое состояние коллектива характеризируется радостью коллективного творчества.
Доминирующая потребность этого периода характеризуется желанием успеха в творчестве, поиском своего места в общем творческом процессе.
Структура переформировывается из советов дела в творческие группы. Видны первые признаки ориентированности официальной и неофициальной структуры.
Основная функция вожатого - творческая.

Задачи вожатого в этот период:
• содействовать успеху творческого поиска;
• поддерживать организационно творческих лидеров и содействовать их утверждению;
• добиваться осознания всеми качественного роста коллектива на основе успеха в творческой деятельности;
• учить анализу и самоанализу, способствовать сплочению единомышленников.

Деятельность - разнообразная коллективно-творческая, побуждающая к творческому поиску и самоопределению коллектива через успех. Творческое сотрудничество - период наибольшего развития инициативы и самодеятельности. Происходит переоценка ценностей - значимым становится то, что способствует общему успеху и приносит пользу окружающим.

Показатели успешной деятельности:

• в лидеры выходят творческие ребята, проявляется творческий почерк отряда;
• отряд может наделить себя общим определением: самый поющий, самый спортивный, самый знающий, самый трудолюбивый ..., подходя к первой общей нравственной ступени: самый дружный;
• стремление оценки своего отряда и себя с позиции нравственных ценностей, осознанно и добровольно принятые всеми в коллективе.

6. Период гуманистических отношений.

К гуманистическим отношениям в отряде можно прийти только через идейное единство, т.е. осознание и утверждение идеи, которую разделяют все. Это - высший тип коллективных отношений, в которых каждый замечен и нужен, каждый необходим и любим всеми.
Внутри коллектива, достигшего высокого уровня развития, возникают такие психологические явления, когда переживания одного ребенка вызывает у остальных не просто сочувствие, а активные альтруистические действия, стремление оказать бескорыстную помощь и содействие.

Доминирующая потребность - потребность доказать свои лучшие качества, утвердиться в добрых поступках.
Содержание межличностного общения - забота друг о друге, готовность помочь, взаимовыручка, стремление к непрерывному общению.
Структура - официальная и неофициальная сориентированы. В этот период происходит снижение количества «звёзд» и отсутствие «отверженных» в отряде.

Основная функция вожатого - добрый, умный, старший друг. Позиция вожатого - активный участник импровизаций, непрерывного праздника общения, тактичный подсказчик. Он умеет увидеть рост каждого, анализирует созданные общие ценности в отношениях и прогнозирует возможности внедрения их в собственную жизнь каждого ребёнка. Оставаясь другом, он выступает как хранитель «присвоенных» ценностей и «исповедником», духовным лидером на итоговом периоде и последействии.

Задачи вожатого в этот период:
• содействовать укреплению и развитию гуманистических отношений и самоутверждению каждого в этих отношениях;
• стремиться к созданию обстановки непрерывного праздника общения.

В ходе отрядной деятельности должна каждому предоставить возможность самовыразиться в соответствии с гуманистическими отношениями, предоставить широкое поле общения и возможность совершить поступок, в какой-то степени неожиданный для себя.
Создайте условия для обозначения и осмысления высокой идеи, когда коллектив отряда для отдельного ребенка на долгое время после смены останется побудительным символом к развитию и саморазвитию. Это могут быть прощальные письма, вечер обмена адресами, написание добрых пожеланий в альбом, памятные подарки.

Показатели успешной деятельности и успешно проведенной смены:

• радость, высокая оценка и самооценка настоящей ситуации и возможностей в будущем;
• все дети осознают себя способными к дружбе, взаимопониманию, добру стремящимися понять мир, себя в нём;
• готовы развивать себя и улучшать окружающую жизнь; быть стойкими и не терять человеческого достоинства при различных обстоятельствах; понимающими, что такое совесть, честь, ответственность за себя и других.

Сам процесс развития коллектива не является линейным: отдельные его периоды могут быть свёрнутыми, неявно представленными в событиях общеотрядной жизни. Поэтому не стоит схему развития коллектива пытаться «натягивать» на схему развития смены. Нельзя устанавливать четкие границы периодов развития коллектива.





МЕТОДЫ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Вожатый, в своей работе с детьми использует различные методы воспитательного воздействия на детей. Методы воспитательной работы будут действенны, если их применять в системе. К числу ведущих методов воспитательной работы относятся: убеждение словом и положительным примером, поручение, соревнование, игра, поощрение и наказание.

Убеждение

Убеждение как метод является целенаправленным воздействием на сознание и чувства, словом и положительным примером. Педагогически не обоснованное применение этого метода таит в себе опасность чисто словесного воспитания, так как воспитанники лишь на слух воспринимают нужные и правильные слова о нравственном совершенствовании, которые в избытке слышат от взрослых, но слова эти никак не отражаются, никак не воздействуют на их поведение. Об опасности такого разрыва между словом и делом предупреждал в свое время русский педагог К.Д. Ушинский: «Приучая детей слушать высокие слова нравственности, смысл которых не понят, а главное, не прочувствован детьми, вы приготовляете лицемеров, которым тем удобнее иметь пороки, что вы дали им ширмы для закрытия этих пороков...» Какие педагогические условия надо соблюдать, чтобы убеждение словом достигло цели? Прежде всего, темы сборов, вечерних свечек, диспутов, бесед, темы коллективных обсуждений должны быть актуальны и своевременны. Бессмысленно обсуждать фильм или книгу, который дети не смотрели или которую не читали. Необходима предварительная подготовка материала для планируемого убеждения. Конкретность, яркость, эмоциональность убеждения словом зависят от умения вожатого привлечь конкретные факты из жизни самих ребят, из книг, журналов, исторических примеров, телепередач. Дети охотно участвуют в обсуждении и достаточно сложных проблем, ценят уважительное отношение к их мнениям и суждениям, принимают истину, если она устанавливается в живой и убедительной дискуссии.

Поручение

Поручение как метод воспитательного воздействия, может быть адресовано как конкретному ребенку, так и целому отряду. В работе отрядов широко используют такие поручения, как физорг, организатор игры, спортивных соревнований, танцев, музыкальный организатор и т. д.

Эффективность поручений обеспечивается соблюдением ряда педагогических требований. Прежде всего, поручение должно обладать общественной ценностью.

Воспитательное воздействие поручений зависит и от заинтересованности детей разного возраста и пола в выполнении этого поручения. Следовательно, чтобы поручение воспитывало, вожатому необходимо знать интересы и склонности своих воспитанников, особенности их характеров, уровень воспитанности и т.д.

Вожатому также следует помнить, что поручение должно соответствовать особенностям возраста, быть посильным и в то же время, предоставлять возможность преодолевать трудности, проявлять волю, настойчивость, упорство, инициативу.

Эффективность поручений зависит от контроля за их выполнением. Контроль должен предполагать и своевременный совет, и подсказку, а иногда и требовательный разговор с теми, кто тормозит работу, безответственно относится к поручению.

Игра

Для вожатого игра — самый удобный, приятный, хотя одновременно и нелегкий, метод воздействия на детей.

А.С. Макаренко говорил об игре: «Игра обязательно должна присутствовать в детском коллективе. Детский коллектив не играющий, не будет настоящим детским коллективом. Игра должна заключаться не только в том, что мальчик бегает по площадке и играет в футбол, а в том, что каждую минуту своей жизни он немного играет, что-то из себя немного изображает, играя, чем-то более высоким себя чувствует...

...Я утверждаю, что детская организация должна быть пропитана игрой. Учтите, что речь идет о детском возрасте, у него есть потребность в игре, ее нужно удовлетворить, и не потому, что делу — время, а потехе — час, а потому что как ребенок играет, так он будет и работать».

Воспитательная эффективность игры достигается в том случае, когда вожатый заботится об идейном содержании игр, учитывает возрастные особенности детей, сам организует игру. Игрой надо умело руководить, ни в коем случае не допуская всякого рода запрещений и непродуманного прямого вмешательства взрослых. Надо играть вместе с детьми.

Соревнование

Соревнование не следует рассматривать как универсальное средство на все случаи воспитательной практики, распространять на любой вид детской деятельности, в любом коллективе и на любые сроки.

Соревнование дает положительные результаты только тогда, когда оно организуется на основе следующих принципов: гласности, взаимопомощи, конкретности условий и сравнимости результатов. В противном случае соревнование порождает безнравственную погоню за первенство любыми средствами, развивает зависть, недружелюбие.

Соревнование приобретает воспитательный смысл, если оно становится творчеством самих детей при условии точной педагогической подготовки. В условиях лагеря соревнование уместно в труде, техническом и эстетическом творчестве, спорте и туризме.

Задумывая всякое соревнование, вожатые должны подобрать жюри, разработать основные положения, определить сроки проведения, форму подведения итогов, награды победителям.

Поощрение и наказание

Поддержка отряда, похвала нужна ребятам. Их успехи, пусть самые крошечные, должны быть отмечены. Но похвала, поощрение — палка о двух концах. Совсем того не желая, нетрудно именно постоянными поощрениями и наградами воспитать в некоторых ребятах самодовольство, пренебрежение к товарищам. Поэтому важно, чтобы в вынесении благодарности и награды участвовал весь коллектив. Дети должны усвоить: наибольшая ценность у тех добрых дел и поступков, которые совершают из нравственных побуждений, а не ради похвалы и награды.

В детском коллективе недопустимо наказание трудом. Использование трудового наказания в качестве наказания может обусловить отношение к труду как к неприятной обязанности, которую должны выполнять лишь провинившиеся. Гораздо больший воспитательный эффект достигается, если наказанием становится ограничение права трудиться. Причем в данном случае труд — не обязанность ребенка, а его стремление, желание, хотение. Так, дежурная группа по конюшне, халатно отнесшаяся к своим обязанностям и повлекшая сбой в работе конной секции, не допускалась к своим обязанностям в течение трех дней. Для детей, это было серьезное наказание, которое заставило их пересмотреть свое отношение к возложенным на них обязанностям.

В отдельных случаях, если необходимость поработать воспринимается как естественное следствие проступка, такая мера оправдана: насорил — убери, плохо подготовили помещение для сбора отряда, придется повторить еще раз.

Основное требование к применению индивидуального наказания — было оправданным и обязательно справедливым.

О наказании (по Владимиру Леви)

Наказание не должно вредить здоровью – ни физическому, ни психическому. Наказание должно быть полезным. Однако, мы забываем об этом подумать, так как наказываем чаще всего в порыве гнева.

Если есть сомнения, наказывать или нет, лучше не наказывать. Никаких наказаний «для профилактики» или «на всякий случай» быть не должно.

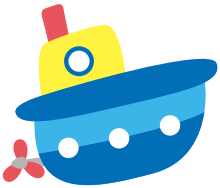
За один раз одно наказание. Салат из наказаний – блюдо не для детской души. Наказание - не за счет любви! Что бы ни случилось, не лишайте ребенка заслуженной похвалы.

Если что-то совершено давно - не наказывайте. Даже в суровых взрослых законах принимается во внимание срок давности.

Наказан – прощен. Страница перевернута. Жизнь начинается с нового листа.

Наказание без унижения. Наказание не должно восприниматься как торжество нашей силы над слабостью ребенка. Наказание тогда действует в обратную сторону. Ребенок не должен бояться наказания. Он должен бояться нашего огорчения.





ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Игра соединяет в себе элементы многих, самых разнообразных видов деятельности, воспитательное воздействие ее многосторонне. Ребята участвуют в играх чаще всего на добровольных началах, без принуждения. Во время игры дети укрепляют свое здоровье, развиваются физически, у них улучшается координация движений, снимается усталость. Игра способствует росту организаторских способностей, приобретению навыков жизни в коллективе, содействует психическому развитию. Взаимовыручку и взаимопомощь, порядочность и честность воспитывает умело организованная игра.

Дети младшего возраста

Играя и слушая вожатого, дети в этом возрасте учатся действовать в коллективе. Каковы условия выполнения детьми поручений в этом возрасте? Поручения должны быть у каждого ребенка, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить и в тоже время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять.

Рекомендации по организации и проведению игр:

Подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени и сопровождаться частыми перерывами, сменами характера движений.

Недопустимы игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным неподвижным сидением за столом.

Если по правилам игры ребенок вынужден выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.

Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию функции торможения.

Все дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «очень часто соблюдал правила игры».

Водящий может быть выбран с помощью считалки или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

Детей надо учить играть, не нарушая правил, приучать действовать по сигналу.

Заканчивая игру, нужно отметить лучших, инициативных игроков.

Полезны сюжетно-ролевые игры (исполнение ролей животных) и, конечно, разнообразные подвижные игры.

Как ввести детей в игру?

1. Объяснить правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе, образность не обязательна.

2. Делить ребят на группы также как и в случае с детьми младшего возраста.
3. Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой «изнутри». Если дети принимают ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять: лучше вначале убедить детей в его ошибочности, а может быть даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).

Подростки

Рекомендации по организации и проведению игр:

Игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная.
Она может быть рассчитана на длительную подготовку.
Важно, чтобы подростки осознавали важность игры, полезность ее.

Во временном детском объединении игра выполняет важную роль. Игра позволяет регулировать эмоциональный тонус детей и подростков, поддерживать интерес к предлагаемым в летнем лагере видам деятельности.

Как ввести подростка в игру?

Разработка игр осуществляется в процессе совместного творчества вожатых, детей и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач. Это не только создает у них интерес к предстоящей игре, ожидание ее, но и предотвращает многие педагогические просчеты. Включение детей в разработку игры — залог их активного участия в ее проведении.

Разделить подростков на команды можно раннее описанными способами или в зависимости от личных привязанностей, интересов. Если в ходе подготовки к игре выяснится, что художники, артисты, дизайнеры должны играть каждый свои роли, вожатый может поступить следующим образом:

- Назначить лидеров (зная о способностях ребят) по количеству групп, необходимых для подготовки.
- Предложить каждому из них пригласить по одному человеку из отряда к себе в команду, затем «новичок» приглашает следующего и т.д.

Это позволяет скомплектовать разноликие группы с определенной направленностью деятельности.

Вожатый играет роль организатора штурма игры. Далее делегирует свои полномочия ребятам, корректируя и направляя их деятельность.





ОКАЗАНИЕ ПЕРВОЙ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ

Инструкция (РД 153-34.0-03.702.99) утверждена Департаментом научно-исследовательских и образовательных медицинских учреждений Министерства здравоохранения РФ и рекомендована для подготовки лиц, не имеющих медицинского образования, но обязанных уметь оказывать первую неотложную медицинскую помощь (письмо № 16-16/68 от 28.06.99).

При кровотечении

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.

Подложите под жгут записку с указанием времени его наложения (не более чем на 1-1,5 ч).

Жгут нельзя закрывать повязками, одеждой.

При венозном кровотечении (кровь имеет темный цвет) — для временной остановки-кровотечения конечность поднимают вверх и на рану накладывают давящую повязку.

При носовом кровотечении

Не запрокидывать голову назад, а наклонить ее вперед, удерживая при этом корпус в прямом положении, расстегнуть воротник и пояс.

Высморкаться. Прочистить носовую полость от слизи и сгустков свернувшейся крови, но лучше проделать это под струёй воды.

Положить холодный компресс на НОС.

Можно вложить в нос ватный или марлевый тампон, пропитанный перекисью водорода.

Если спустя 5-7 мин кровотечение продолжается, вызывайте врача.

При солнечном ударе

При легком перегревании выведите больного в прохладное про¬ветриваемое место, расстегните воротник, ремень, снимите обувь.

Смочите ему лицо и голову холодной водой.

Дайте выпить немного минеральной или слегка подсоленной воды.

Уложите больного, приподняв ему голову; дайте холодное питье и разденьте.

Положите на голову смоченное холодной водой полотенце и наложите холодные примочки на область шеи.

До прибытия врача охлаждайте тело холодными примочками, пить 1те только после того, как больной придет в себя.

При тепловом ударе

Вызвать скорую помощь.
Положить человека в более прохладном и проветренном месте, голова должна быть приподнята.
Расстегнуть или снять одежду.
Положить на лоб влажный компресс.
Дать свежей воды с ложкой соли. Не давать алкоголь, напитки, содержащие теин и кофеин (чай, кофе, какао).

При укусе змеи

Не давайте пострадавшему двигаться.
Успокойте укушенного: паника и возбуждение ускоряют кровоток.
Зафиксируйте с помощью, шины укушенную конечность.
Приложите к месту укуса лед, холод.
Давайте обильное питье.
Не прижигайте место укуса марганцовкой, не накладывайте жгут, не давайте алкоголь.

При укусе насекомыми (осами, пчелами и др.)

При укусе 1-2 насекомыми удалите пинцетом или ногтями жало вместе с ядовитым мешочком (осторожно, чтобы не раздавить мешочек до извлечения жала).
На место отека положите пузырь со льдом.
Боль и воспаление облегчают: спиртовой компресс, примочки из тертого сырого картофеля, растирание ужаленного места свежим ломтиком чеснока, содовый компресс.
Если оса случайно попала в рот, нужно сосать кусочки льда, пить сильно охлажденную воду.
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 укусе собаки

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

При ушибе, растяжении связок, вывихе

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

После термического или электрического ожога

Ликвидируйте воздействие на тело человека опасного фактора.

Нецелесообразно поливать обожженные поверхности кожи водой.
Наложите на обожженный участок кожи сухую стерильную повязку.
При ожоге глаза, сделайте холодные примочки из чая, немедленно вызывайте врача.

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 отравлении

Дать пострадавшему 3-4 стакана воды или розового раствора марганцовокислого калия, для промываний желудка, чтобы вызвать рвоту.

При утоплении

Быстро извлеките пострадавшего из воды.
Пальцами удалите изо рта ил, грязь.
Уложить пострадавшего на колено лицом вниз, и надавить руками на спину, чтобы вода вышла из легких. Либо, положить пострадавшего набок поддерживая его голову.
Затем перевернуть на спину и начать делать искусственное дыхание. После появления самостоятельного дыхания, напоите пострадавшего горячим чаем, укутайте в одеяло.

При попадании инородного тела в дыхательные пути

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

Во время эпилептического припадка

Схема оказания помощи:
1. Повернуть на бок.
2. Прижать плечевой пояс больного к полу.
3. Прижать голову больного к полу.
(Желательно подложить под голову сверток из одежды или небольшую подушку).
4. Для предохранения языка от прикуса вставить между зубами свернутый в трубочку носовой платок, полоску плотной толстой ткани или специальный резиновый колышек.
(Если не знаешь как это делать не берись!).
5. Дождаться окончания приступа.
6. Вызвать врача или Скорую помощь.
7. До прибытия врача следить за состоянием больного и ни в коем случае не отпускать его.

При обмороке

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

При поражении электрическим током (молнией)

Освободите пострадавшего от действия электрического тока, используя подручные средства (доска, палка, сухая одежда, предметы, не проводящие ток), выключите напряжение рубильником.
Если пострадавший в сознании, без видимых тяжелых ожогов и травм, положите его на спину, расстегните стесняющую дыхание одежду.
Не позволяйте двигаться. Не давайте пить — это вызовет рвоту и нарушение дыхания.
При отсутствии сознания, но сохранившемся дыхании уложите пострадавшего на бок на твердую горизонтальную поверхность, обеспечьте приток свежего воздуха. Обрызгайте водой, разотрите и согрейте тело.
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

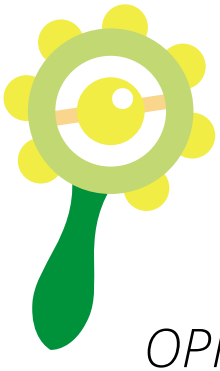
Больного необходимо уложить в постель и пригласить доктора

При болях в области живота

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

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





РАБОТА ВОЖАТОГО НА МЛАДШИХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ИНСТРУМЕНТОВ ПООЩРЕНИЯ, НАКАЗАНИЯ, ОРГАНИЗАЦИОННОЙ ФУНКЦИИ И ДОНЕСЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ

Введение

Детство — особый период в жизни каждого человека. Именно в детстве закладываются основы характера, формируются фундаментальные ценности и представления о мире, происходит сложный процесс становления полноправного члена общества. Этот процесс во многом зависит от того, какие люди окружают ребенка и какое влияние они оказывают на него.

Младший школьный возраст считается самым ответственным в жизни ребенка. Этот новый этап знаменуется одним из важнейших событий — началом обучения в школе. В этом возрасте ребенок учится адаптироваться в обществе, взаимодействовать с другими людьми, и детский лагерь играет немаловажную роль в развитии и воспитании школьников. Стоит отметить, что грамотная работа вожатого является значительным компонентом становления личности ребенка. Именно поэтому для своей курсовой я выбрала тему о работе вожатого на младших возрастных группах детей 7-10 лет и 11-12 лет.

Цель работы: рассмотрение возрастных особенностей детей младших и младших+ возрастных групп через призму инструментов поощрения, наказания, организационной функции и донесения информации.
Задачи:
1. Изучить психо-возрастные особенности детей младшего школьного возраста;
2. Поощрение и наказание как инструменты работы с детьми;
3. Влияние динамики смены и динамики временного коллектива на поведение детей и работу вожатого;
4. Донесение информации и организационная функция в работе вожатого.

Глава 1. Психо-возрастные особенности детей младшего школьного возраста. Особенности детской психики и поведения.

Младший школьный возраст - начало школьной жизни ребенка. Он соответствует годам обучения в начальных классах общеобразовательной школы. Условно этот

возраст можно разделить на две подгруппы: собственно младшая возрастная группа, соответствующая возрасту 7-10 лет, и младшая-плюс, в которую входят дети 11-12 лет. Представители каждой из этих подгрупп имеют собственные возрастные и психологические особенности.

1.7-10 лет

Для детей этой возрастной группы характерна высокая подвижность и повышенная физическая активность. Они быстро устают, особенно от однообразной и длительной деятельности, но также быстро способны восполнить свои энергетические ресурсы. Дети отличаются любознательностью и стремлением познать все новое и неизведанное, однако не способны долго концентрировать свое внимание на чем-либо, и любой отвлекающий фактор способен оторвать их от занятия, каким интересным и увлекательным оно бы не было.
Память младших школьников краткосрочна, они могут забывать элементарные, повторяемые изо дня в день вещи, но тем не менее обладают высокой эмоциональной памятью, впечатлительностью и эмоциональной восприимчивостью.

Дети отличаются большой жизнерадостностью, весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста. Поведение ребят подчинено именно эмоциям, а не логике, оно иррационально.
Ребята крайне наблюдательны и непосредственны, у них хорошо развито воображение. Их захватывают игры, содержащие тайну, приключения, поиск, они весьма расположены к эмоционально окрашенным обычаям жизни. Они очень восприимчивы ко всяческим ритуалам, символам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности.

Для детей этого возраста очень высок авторитет взрослого человека. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные в эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей. К предложениям вожатого относятся с большим доверием и легко и охотно откликаются на его просьбы. Многие считают, что младшие ребята совершенно не способны что-либо делать сами, но это далеко не так. Они вполне способны к появлению самостоятельности, хорошо понимают, что такое ответственность, им далеко небезразлична отведенная роль, они ценят свои обязанности в отряде и придают немалое значение оказанному доверию.
Малыши крайне несамостоятельны, поэтому одной из ключевых задач вожатого при работе в младших отрядах является организация быта ребенка. Многие дети в этом возрасте еще не умеют ухаживать за собой. Необходимо следить за тем, чтобы у детей было чистое белье, пригодная для носки обувь, напоминать им о том, что надо принять душ и почистить зубы. Вожатым также придется контролировать чистоту в комнате, помогать застилать постель и наводить порядок в личных вещах.

Ребята в этом возрасте склонны к подражанию и копированию привычек и действий других людей, чаще всего старших, тех, кто имеет в их глазах неоспоримый авторитет. Вожатому нужно быть крайне осмотрительным и следить за своими словами и поступками, поскольку дети вероятнее всего будут повторять как хорошее, так и

плохое.
Отличительной особенностью возраста является то, что детей можно легко увлечь абсолютно любой игрой, именно игровая деятельность является наиболее эффективной, потому что игра для малышей — метод познания внешнего мира. Главное не забывать чаще менять виды деятельности и в большом количестве применять подвижные игры, чтобы дети могли расходовать огромные запасы энергии. Стоит помнить, что, если подойти к делу творчески, задействовать свою фантазию, то абсолютно все, что находится под рукой, любая затея моментально превратится в забаву.

С малышами рекомендуется недирективный метод управления. Недирективным подходом называют особое отношение к человеку, его уникальному внутреннему миру, дающему возможность ощутить собственную ценность. Он состоит из следующих этапов:
 принятие - означает то, что для вожатого понять внутреннее состояние ребенка, узнать, как он себя чувствует, какое у него настроение, в какие игры он хочет играть.
 подстройка - значит то, что мероприятие должно проводиться, учитывая настрой ребенка в настоящий момент
 ведение — необходимо пытаться проводить что-либо не над детьми, а вместе с ними. Предположим, вожатому срочно нужно подготовить отрядный вечер, а из детей фонтаном бьет энергия. В таком случае разумно для начала провести какую-нибудь игру, дающую возможность сбросить излишек этой энергии, а затем плавно перейти к основному мероприятию.

Детей в этом возрасте нельзя ни на минуту оставить одних, необходим постоянный тотальный контроль, иначе возрастает риск несчастных случаев и неприятных ситуаций.
Самое главное при работе с маленькими детьми — это то, что их надо любить, надо отдавать им огромное количество эмоций, хвалить их за каждое, пусть и маленькое, но достижение, и ни в коем случае не врать им и не относиться к ним снисходительно или свысока, потому что они чувствуют это и очень болезненно воспринимают подобного рода отношение к себе.

2. 11-12 лет

Этот период знаменуется началом полового созревания, который отражается в эмоциональной нестабильности и частой конфликтности. Ребенку в этом возрасте очень важно осознать свою социальную значимость. Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, а также отношений со сверстниками, оценки ими поступков и действий ребенка. В этот же момент у детей возникает тяга к объединению в группы, они становятся еще более активными, ищут контакты со сверстниками. Они стремятся к сплочённости и еще не придают слишком большое значение собственному «Я», не пытаются продемонстрировать всем свою индивидуальность, для них главное - «Мы», отряд, им очень нравится быть командой, быть лучше всех.

Немаловажно для детей в этом возрасте завоевать авторитет в глазах приятелей и самоутвердиться в коллективе. Появляются первые признаки самоанализа, ребе-

нок задается вопросами: какие выгоды я получу от того или иного поступка? Как ко мне будут относиться, если я сделаю вот так? Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.
Дети этого возраста в большой степени подвержены влиянию со стороны старших, которое не всегда может быть благотворным. Вожатому необходимо по возможности ограничить контакты своего отряда со старшими отрядами, сводить своих подопечных с младшими. Однако эти меры могут и не понадобиться, если вожатый имеет непререкаемый авторитет среди детей и является примером для подражания.

При работе с данной возрастной группой вожатому придется объяснять детям каждое действие, называть им причину и цель, потому что они больше не принимают безропотно все слова вожатого, им нужно знать, зачем и почему они делают что-либо. Если не объяснить им, почему они проиграли тот или иной конкурс, у них не будет желания и стимула победить в следующем. Также вожатый должен создать в отряде условия для реализации каждого ребенка, хвалить каждого, подчеркивать его важность в коллективе.
Основной особенностью детей 11-12 лет является то, что они считают себя взрослыми и требуют к себе взрослого отношения. Вожатый может умело воспользоваться этим и, например, в нужный момент пристыдив ребят тем, что они ведут себя как маленькие, мотивировать их.

Также стоит отметить, что в этом возрасте, в связи с началом полового созревания, у детей возникает интерес к романтике и к противоположному полу. Мальчиков и девочек тянет друг к другу, но они не умеют друг с другом общаться. Они боятся сделать первый шаг, боятся неудач и подшучивания товарищей. Здесь вожатый должен прийти на помощь, подтолкнуть, дать совет, возможно, на личном примере показать ребенку, как правильно действовать в той или иной ситуации. Нужно сформировать у них правильное отношение к любви. В данном вопросе для этого возраста (и не только) существует семь главных НЕ:
– не подозревать в любви дурного,
– не запрещать общения,
– не подслеживать,
– не выспрашивать специально,
– не высмеивать (даже не подшучивать),
– не растравлять сочувствием,
– не подсказывать без крайней необходимости.

Вожатому нужно снимать противоречия между группами мальчиков и девочек. Важно быть другом, хорошим, надежным другом, готовым всегда выслушать и помочь, но, главное, другом, которого дети сами для себя выбрали.

Глава 2. Поощрение и наказание как инструменты работы с детьми

1.Наказание как инструмент работы с детьми

Наказание ребёнка - одна из самых сложных задач вожатской практики. Лично я

склоняюсь к мнению, что детей наказывать крайне нежелательно. Ведь вожатый в лагере наказывает ребенка, в большинстве случаев, за свои собственные проступки. Если ребенок вышел за территорию лагеря, значит, вожатый не смог проконтролировать это, не сумел занять его чем-нибудь, чтобы предотвратить неприятную ситуацию или попросту не разъяснил, что за территорию выходить нельзя. Подобных примеров довольно много, однако не стоит забывать, что жизненные ситуации и обстоятельства бывают разными, а вожатый не вездесущ и не всесилен. В некоторых случаях детей все-таки приходится наказывать.

Надо отметить, что наказать ребёнка без предупреждения можно только в случаях серьёзных провинностей, в остальных случаях ребёнка следует предупредить о том, что если он не прекратит своих действий, то будет наказан. Во многих случаях угроза наказания является более эффективной формой воздействия, чем само наказание.

Наказывая ребёнка или предупреждая о наказании, необходимо соблюдать несколько правил:
 Категорически запрещается применять физическое воздействие на ребёнка, использовать наказания, наносящие ущерб его здоровью, а также наказывать ребёнка лишением положенной ему еды;
 Мера наказания должна соответствовать совершенному проступку;
 Нельзя угрожать ребёнку наказанием, которое вожатый не сможет применить;
 Нельзя применять к ребёнку наказание, которое он не в состоянии выполнить;
 Если на предупреждение о наказании ребёнок не отреагировал, то его необходимо наказать обещанным образом и при этом проконтролировать выполнение наказания;
 Не рекомендуется наказывать детей физическими упражнениями (если вожатый всё же наказал их спортом, то следует учитывать физическую нагрузку и особенности здоровья каждого отдельного ребёнка, либо выполнять это наказание вместе с детьми);
 Выбирая наказание ребёнку, можно учитывать его интересы и ценности (ребёнок очень любит ходить на дискотеки, участвовать в различных представлениях, не любит рано ложиться спать и так далее);
 За один проступок наказывают один раз. То есть наказывать должен один человек за конкретное нарушение, а не все по очереди (вожатый, напарник, начальник лагеря…)
 Простить ребёнка или изменить меру наказания может только вожатый, его наказавший (в противном случае это может привести к значительным проблемам в управлении отрядом и в отношениях между вожатыми).
 Лучше не наказывать, чем наказывать запоздало;
 Нельзя наказывать ребенка запретом похода на море и купания, как впрочем нежелательно наказывать детей и лишением любых других благ, которые положены им по режиму;
 Нельзя наказывать способом, который может нанести ребенку психологическую травму.

Не стоит забывать, что для детей младшего возраста очень важно чувствовать себя взрослыми, поэтому одной из мер наказания может быть отношение к ним, как к

несмышленым малышам. Как уже говорилось ранее, это является эффективным способом мотивации. Также вожатый, отчитывая провинившихся ребят, может упомянуть, что их поведение негативно повлияло на отряд, помешало им выиграть конкурс или подорвало их авторитет среди сверстников.
В качестве наказания также можно некоторое время игнорировать ребенка, не поручать ему никаких заданий, не обращаться к нему с просьбами, таким образом показывая, что доверие вожатого потеряно. Но тем не менее ни в коем случае, что бы ни случилось, нельзя лишать ребенка заслуженной похвалы и награды, никогда не отнимать подаренного вожатым или кем бы то ни было.

Ребенок должен осознавать справедливость наказания. Если он считает, что вожатый поступил несправедливо, наказание подействует только в обратную сторону. Вожатый должен проявлять терпение, а также, прежде чем поругать или наказать провинившегося, выяснить обстоятельства случившегося и убедиться, что наказание действительно необходимо. Если оно необходимо, надо обязательно объяснить ребенку его причину. Также, наказывая детей, следует знать меру и не перегибать палку, чтобы у них не создалось впечатления, что вожатый плохой и совсем их не любит.

2.Поощрение как инструмент работы с детьми

Поощрение – это положительная оценка, которую получает воспитанник в ответ на свое поведение или проявленное, выраженное отношение.

Вожатый должен запомнить «золотое правило» - хвалить ребенка постоянно, даже за самые незначительные и, казалось бы, пустяковые достижения, за каждое дело, сделанное самостоятельно, потому что для самого ребенка это очень важно, и получить похвалу и одобрение вожатого равносильно личной победе. Однако следует помнить, что поощрением как инструментом работы нужно пользоваться крайне осторожно и не злоупотреблять, потому что дети легко привыкают к этому. Необходимо построить систему поощрений так, что дети стремились бы преуспеть, чтобы получить награду, для создания атмосферы здоровой конкуренции, дружеской сплоченности и оптимизма, чтобы это воспринималось ими как игра, как некое соревнование.
Отличительной особенностью работы с младшими возрастными группами является то, что любая похвала, любое вознаграждение, будь то конфета или игрушка или просто добрая улыбка и доверие вожатого, имеет для них огромное значение. Нужно хвалить их при всем отряде, торжественно, превращая это в своего рода ритуал, особую церемонию, но, главное, обязательно четко и ясно объяснить остальным, почему похвалили именно этого ребенка, за что он получил награду. Однако здесь есть небольшой нюанс: не стоит восторгаться ребенком в присутствии всех и ставить его в пример, так как это может вызвать негативную реакцию вместо должной радости за успех товарища.

Вожатому следует придерживаться следующих правил:
- не хвалить ребенка за то, что достигнуто не своим трудом (природные особенности ребенка)
- не хвалить больше двух раз за одно и тоже

 не хвалить из жалости или из желания понравиться
 ни в коем случае не хвалить за счет унижения другого.

Очень хорошо, если в отряде будет заведена особая рейтинговая система, которая, опять-таки, подтолкнет детей к активным действиям и создаст соревновательную атмосферу. Например, в конце каждого дня общим голосованием будет определяться самый активный член отряда, который лучше всего проявил себя в конкурсах или в отрядной жизни, и ему будет торжественно начислена определенная сумма очков, «звездочек» или бонусов в еще какой-нибудь форме. Также можно проводить конкурс на самую лучшую комнату, в которой всегда царит порядок, обитатели которой всегда вовремя ложатся спать и не шумят во время отбоя. Комната, набравшая большее количество «звездочек» к концу смены, получает приз от вожатых. Только приз должен быть действительно хорошим, ценным, чтобы за него стоило бороться все это время.

Глава 3. Влияние динамики смены и динамики временного коллектива на поведение детей и работу вожатого

1. Временный коллектив и его динамика.

Временный детский коллектив — группа, чаще всего малая, детей или подростков, объединенных в целях организации их жизнедеятельности в условиях детского лагеря.

Временный детский коллектив характеризуют следующие особенности:

– Кратковременность существования;

– Автономность существования;

– Насыщенность, интенсивность и многообразие деятельности, общения, отношений;

– Высокая эмоциональная окрашенность.

Временное детское объединение существует не более 30 дней, а нередко срок таких объединений – 10–20 дней. За это время в ребенке возрастных изменений не происходит. Однако ребята привносят в коллектив детского лагеря свой опыт деятельности и отношений. Временный детский коллектив способствует интенсивности новых связей, контактов.

Именно летом, когда самостоятельность и творчество ребенка проявляются в полной мере, временные детские коллективы предоставляют ребенку широкие возможности:

 проживание в условиях демократического детского коллектива;
 самоопределение и самореализация в различных видах деятельности во взаимодействии со сверстниками и взрослыми;
 приобретение опыта общения и отношений;
 получение организаторского опыта и опыта самоорганизации;
 расширение сферы познавательных интересов о себе и окружающем мире;
 собственное оздоровление и физическая закалка;
 приобретение новых друзей и впечатлений.

Временный детский коллектив младшего возраста отличается некоторыми особенностями. Как правило, коллектив однородный, однако команду создать практически невозможно, потому что ребенок сегодня дружит с одним, а завтра уже с другим. Большое значение имеют яркая одежда, интересные игрушки, продукты, которые привезли родители, т.е. интересы ситуативны.

Дети возраста 11-12 лет, как правило, образуют две основные микрогруппы: мальчики и девочки. Разнополые группы работают не очень эффективно, так как энергия уходит в основном на выяснение отношений. Единый коллектив создать также сложно, но мотивом может служить общее дело при четком распределении обязанностей. В связи с разницей физического и психического развития девочек и мальчиков желательно создавать однополые подгруппы, работающие на единую цель.

1.1.Этапы развития временного детского коллектива

Детский коллектив рассматривается как система динамическая, развитие которой определяется изменениями во внутреннем мире воспитанников и в жизни коллектива в целом, в непосредственно окружающей отряд среде.
Этапы развития проходит любой временный к
оллектив: дети в лагере, студенты в группе, люди на работе. Некоторые стадии затягиваются, а некоторые длятся бесконечно, но все же подходят под общие положения:
1) Знакомство.
2) Структурирование.
3) Подтверждение или изменение структуры.
4) Распад.

1) Знакомство
Что происходит?
Процесс знакомства начинается с первых секунд, когда ребята только увидели друг друга. В этот момент ребенок уже может проявлять симпатию или антипатию к кому-либо в отряде, просто посмотрев на этого человека. Отношение формируется на основе прошлого опыта, внешней привлекательности и ассоциировании человека с собой или другими людьми, мнение о которых к этому моменту у ребенка сложилось. Напряженность в отношениях возникает редко – все пока хотят понравиться друг другу, все неопределенно.

Как помочь?
Из пословицы «встречают по одежке, а провожают по уму» можно сделать вывод, что первое мнение о человеке может быть ошибочным, и поэтому задача вожатых - создать условия, в которых ребята как можно больше бы узнали друг о друге. И очень важно, чтобы они стали друг другу интересны, не боялись открыться.

2) Структурирование
Что происходит?
Все дети, как и все люди, разные, и все претендуют в силу своих психофизиологиче-

ских особенностей на различные роли в коллективе. Это редко происходит осознано, так как дети ещё не нашли себя, и для них нахождение в коллективе - очередная проба себя в определенной роли. Не все дети стремятся к лидерству, кто-то занимает нейтральную позицию, а кто-то вообще не проявляет особого желания участвовать в жизни отряда, однако почти каждый находит свое место в коллективе, главное, чтобы оно его устраивало.

Как помочь ?
Во многих коллективах процесс структурирования так долго затягивается, что коллектив как таковой и не формируется в итоге. Примером может являться группа студентов, приходящих на занятия только для прослушивания лекций. Вожатые должны посредством игр и ряда заданий заставить ребят взаимодействовать друг с другом, чтобы в процессе взаимодействия они определили свои роли в данной группе людей. Очень важно, чтобы на этом этапе у ребят появились коллективные ценности, которые помогут направить развитие отряда в нужное русло. И ещё важно помнить, что не вожатый выбирает среди ребят лидера, а они это делают сами. Вожатый может только создать для этого условия и определить ценности, то есть объяснить своим подопечным, как надо делать, а как поступать нежелательно.

3) Подтверждение или изменение структуры
Что происходит?
По прошествии определенного промежутка времени вожатому может показаться, что лидерская структура отряда сформирована, однако это еще не будет соответствовать действительности. В процессе прохождения новых заданий, которые предлагаются на внутриотрядных мероприятиях, а также конкурсов с другими отрядами, структура может меняться и этот процесс почти всегда бывает для ребят болезненный.

Как помочь?
Вожатый должен постараться поддержать ребенка в сложной ситуации. Если у него что-то не получилось, и весь коллектив от него отвернулся, вожатый обязан всеми силами помочь ребенку. Необходимо в этот период предложить ребятам как можно больше различных игровых форм и форм деятельности, чтобы каждый смог самоутвердиться в своей роли. Именно на этом этапе детский коллектив проводит большую часть смены. Он наиболее благоприятен для их развития

4) Распад
Что происходит?
Как бы детям и самим вожатым этого не хотелось, но приходит время, когда смена заканчивается и все разъезжаются по разным городам. Происходит распад коллектива. Очень важно, чтобы этот распад был продиктован временем, а не желанием ребят. И в начале и в середине смены у ребят может произойти разочарование друг в друге и тогда распад произойдет раньше, чем это предполагалось, а этого нельзя допустить.

Как помочь?

Грамотно провести распад группы умеют лишь единицы и этому нужно уделить очень много внимания. Должны быть подведены итоги совместного существования, сказаны добрые слова, и ребенок, уезжая домой, должен увести с собой прекрасную сказку о море, о счастье, о дружбе, о любви, о том, что жизнь - это большое радостное событие, окружающие люди - это интереснейшая загадка, а вожатый - самый добрый, самый бескорыстный, самый лучший человек на свете.

Чтобы работа вожатого имела положительный результат, ему необходимо учитывать вышеперечисленные этапы формирования временного коллектива и их особенности. Также очень важно своевременно проводить мероприятия, чтобы помочь детям сплотиться и разрешить какие-либо конфликты. На начальном этапе знакомства вожатый может провести соответствующие игры, которые позволят малышам почувствовать себя уютнее в незнакомом коллективе, снять напряжение, узнать друг о друге немного больше.

Большое значение для отряда имеет название, девиз, который будет нравиться каждому ребенку, причем все дети обязательно должны принимать непосредственное участие в их создании, должны почувствовать себя частью команды, внести свою лепту в развитие отряда. Необходимо также оформить отрядное место, распределив роли по его украшению между детьми с учетом талантов и умений каждого ребенка. Можно придумать какую-нибудь тайную фишку, особый ритуал, который знает только этот отряд, чтобы ребята почувствовали себя особенными и уникальными, не похожими на других.

Вожатому необходимо проводить игры на сплочение и доверие, ведь играя, малыши не только будут веселиться и хорошо проводить время, но и познавать друг друга и окружающий мир. Совместная трудовая деятельность и участие в коллективных творческих делах сплотит отряд, также как и соревнование с другими отрядами.

2. Динамика смены.

Смена - это относительно короткий промежуток времени, который дети проводят в лагере, однако за время смены происходит огромное количество событий, которые в той или иной степени влияют на ребенка. Стоит отметить, что смена неоднородна, в ней выделяются определенные периоды:

1) Организационный период
2) Основной период
3) Итоговый период

Рассмотрим эти периоды по отдельности, отметим их особенности и необходимые действия, которые вожатый должен выполнить для успешной работы с детьми.

1) Организационный период

По праву считается самым сложным периодом смены. Основной целью оргпериода является адаптация ребенка к условиям и особенностям лагеря. Оргпериод - это переход из одной жизни в другую. Оргпериод - это время привыкания детей к новой жизни. Оргпериод - это время первых открытий и огорчений.

Очень важно для вожатого мотивировать детей на процесс, помочь им приспособиться к жизни в лагере. В этот период также формируются основы временного детского коллектива, знакомство.

Отрядный вожатый должен изучать своих воспитанников, организовывать творческие дела, думать над отрядным планом работы. И в то же время на нем обязанности организации быта: он знакомит детей с режимом дня, рассказывает о внутреннем распорядке жизни в лагере, показывает, как правильно заправить кровать, что и как нужно складывать в тумбочку, где хранить обувь и т.д. Необходимо одновременно решать множество разнообразных задач, отвечать на самые непредвиденные вопросы. Для того чтобы не «утонуть» в мелочах, не упустить главного, важно точно представлять себе основные задачи первых лагерных дней.

Задачи организационного периода:
1. Адаптация ребенка к новым условиям жизни:
– создание комфортных условий для каждого ребёнка;
– знакомство с условиями лагеря;
– демонстрация принятых норм поведения и быта.

2. Раскрытие и развитие возможностей ребёнка:
–определение интересов и способностей каждого ребёнка;
–старт коллективного творчества.

3. Планирование смены:
–планирование собственной деятельности ребёнка;
–планирование деятельности отряда.

Одна из важнейших задач отрядного вожатого в организационный период - целенаправленное, заранее продуманное изучение воспитанников, их интересов и запросов, особенностей характера и физического развития, умений и навыков.
С первого дня вожатому необходимо создать в отряде устойчивый климат открытости, доброжелательности, товарищества, взаимной поддержки. С первых минут нужно пресекать попытки создания «руководящих» группировок, игнорирующих принципы жизни отряда, проявление зазнайства, давления одних детей на других.

В этот период надо создать у детей позицию активного участника, созидателя собственной жизни и организатора своего отдыха, для чего вожатому необходимо задействовать детей в различных мероприятиях, создать ситуацию успеха.
Организационный период - один из самых насыщенных в смене. Ни одна минута не должна быть свободной. Вожатый должен постараться максимально занять детей разнообразной деятельностью.

2)Основной период
Цель данного периода - реализация деятельности, спланированной на смену, развитие самоуправления, достижение успеха каждым ребёнком, совместная деятельность. Нужна максимальная самостоятельность и активность детей.

Основной период начинается обычно на шестой-седьмой день смены. В этот период также можно включить конфликтный период (8-11 день), когда наблюдается легкая усталость детей друг от друга. Задача вожатого — предотвратить открытые конфликты, сделать отрядную жизнь как можно более интересной и насыщенной, чтобы у ребят не оставалось времени на выяснения отношений. Также в основной период входит так называемый экватор — середина смены. Как правило, это 11 день пребывания в лагере. В этот день вожатому необходимо донести до ребят, что половина смены прошла, и закрытие уже не за горами. Нужно, чтобы они осмыслили это и поняли, что не стоит тратить драгоценные дни на ссоры и бесцельное времяпровождение, что нельзя упускать ни минуты, а необходимо наслаждаться каждым днем и получать от этого удовольствие.

3) Итоговый период
Цель - подведение итогов смены, реадаптация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив.

Задачи:
 Коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста временного детского коллектива (итоговый сбор отряда, прощальный вечер, линейка закрытия смены).
 Самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста каждым ребенком (прощальный огонёк, прогулки по любимым местам, обмен пожеланиями).
 Определение перспектив последействия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее (обмен адресами для переписки, договор о встрече, беседа «Что вы будете делать после лагеря», индивидуальные рекомендации, как развить талант, который открылся в лагере).

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. Это этап подведения итогов работы, анализа деятельности каждого ребенка. Подведение итогов - это конкретные дела: демонстрация результатов работы кружков, творческие отчеты групп, разговоры о прожитой смене, друг о друге.

Чувствуя приближение отъезда, дети начинают нарушать правила внутреннего распорядка, поэтому вожатому нельзя ослаблять требовательность. Следует придерживаться привычного порядка дня, не упускать из виду своих подопечных, контролировать, чем они заняты в свободное время, а еще лучше занимать их какими-нибудь играми или другими интересными занятиями, чтобы они не скучали и не грустили из-за скорого прощания с лагерем. Важно проконтролировать, чтобы малыши собрали свои личные вещи заранее, а не в последнюю минуту перед отъездом автобуса, проверить чистоту комнат, напомнить детям о том, чтобы они отдали чужие вещи, если брали у кого-нибудь из друзей что-либо.
Не зависимо от того, был ли ребенок активистом или же мало что делал для отряда и не преуспевал в конкурсах, нужно подчеркнуть его значимость, поблагодарить его за проведенное вместе время.

Глава 4. Донесение информации и организационная функция в работе вожатого

1. Организационная функция

Как я уже говорила ранее, при работе с младшими детьми вожатому приходится контролировать практически все в сфере быта малышей, потому что в силу своего возраста они не способны сами этим заниматься. Вожатый становится отрядной «мамой» или отрядным «папой», внимательно следит за тем, чтобы каждый ребенок выполнял надлежащие гигиенические процедуры, не забывал менять одежду и поддерживать чистоту в комнате.

Необходимо постоянно повторять распорядок дня малышам, потому что они все забывают и совершенно не держат в памяти то, что кажется взрослым необходимым и важным. Если ребенок будет каждый день подходить к вожатому после зарядки и спрашивать, что ему делать и какое мероприятие следует дальше по расписанию, то не стоит раздражаться и думать, что он делает это для того, чтобы позлить старшего. Память ребенка краткосрочна, даже если ему очень захочется запомнить что-то, скорее всего это попросту вылетит у него из головы, как и все остальное, что не вызывает у него никакого эмоционального отклика. Поэтому в таких случаях необходимо спокойно повторить расписание, можно постараться с помощью вопросов подтолкнуть ребенка к ответу.

Вожатые сами должны организовывать дисциплину в отряде. Самое важное при работе с младшей возрастной группой — никогда не оставлять детей без присмотра. Даже если в отряде есть лидер, имеющий авторитет среди сверстников, поддержкой которого заручился вожатый, нельзя поручать ему остаться за главного даже на пару минут, если вожатым вдруг срочно потребовалось отлучиться.
Во время тихого часа и перед отбоем надо периодически обходить комнаты и проверять, все ли в порядке. Даже если дети прилежные и дисциплинированные, осторожность никогда не помешает. Лучше лишний раз проверить, чем потом жалеть о том, что не сделал этого, когда какая-нибудь неприятная ситуация все-таки произойдет.

Однако если дело касается аспектов командного роста — подсчета очков за выигранные конкурсы или личного счета участников отряда, звездочек за лучшие комнаты и т. д. - то вожатому вполне можно довериться детям. Невозможно все держать в голове и следить за тем, сколько баллов было начислено отряду за мероприятие, и одновременно помнить, все ли дети почистили зубы или приняли душ перед сном, а малышам будет в радость подсчитывать свои награды, они будут ценить оказанное им доверие, потому что командный рост и самоутверждение перед другими отрядами для них крайне важны.

2. Донесение информации

Относительно донесения информации вожатому следует полагаться только на собственные силы и на своего напарника, так как доверять это дело детям младшего возраста не следует. В отряде должны быть только одни информаторы — вожатые. Сообщать о новых мероприятиях, напоминать распорядок дня — все это ложится

на плечи вожатого. Ни в коем случае нельзя просить кого-нибудь из детей обойти комнаты и разбудить друзей, необходимо делать это самому. Ребенок, конечно же, согласится и с радостью откликнется на просьбу вожатого, но, опять-таки, из-за особенностей своей памяти по дороге в жилой корпус может забыть о поручении и пойти куда-нибудь в другое место. У детей младшего возраста очень рассеянное внимание и, даже если они будут мысленно повторять то, что нужно пойти туда-то и сделать то-то, любой отвлекающий фактор сразу же направит их мысли в совершенно другое русло, и через несколько минут они даже и не вспомнят о важном деле, которое им необходимо было выполнить. Также не исключено то, что другие дети не будут слушать своего сверстника, потому что они привыкли получать подобного рода информацию от вожатого и только его считают авторитетом.

Заключение

Вожатый - профессия, которой не учат ни в одном вузе, которая даже не является профессией педагогической, скорее, это некое призвание, состояние. Работа вожатого в детском лагере очень сложная. Это поистине титанический труд, требующий блестящей профессиональной подготовки, ответственности, эрудированности, умения работать в команде, а также терпения и трудолюбия.

Моя курсовая работа — попытка разобраться в тонкостях работы вожатого, первый шаг к пониманию того, чем мне предстоит заниматься на этом нелегком поприще. В своей работе я исследовала психо-возрастные особенности детей младшего школьного возраста, рассмотрела методы поощрения и наказания как инструменты работы с детьми, проследила, какое влияние оказывает динамика смены и динамика временного коллектива на поведение детей и работу вожатого, а также приняла во внимание такие аспекты, как донесение информации и организационную функцию в работе вожатого на младших и младших-плюс возрастных группах.

В ходе проделанной работы я узнала много нового о детях, а также о том, что собой представляет профессия вожатого детского лагеря.
Вожатый - это не надзиратель, вожатый должен быть другом или подругой, сестрой или братом, чтобы малыши не боялись обратиться к нему со своими детскими проблемами. Вожатый — человек, с которым можно интересно провести время, научиться чему-то новому. Вожатый - это артист и спортсмен, литератор и историк, психолог и немного ребенок, фантазер и добрый волшебник.

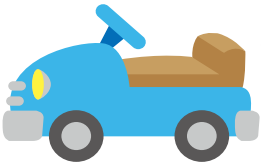
Но прежде всего он воспитатель. « Я твердо убежден, что есть качества души, без которых человек не может стать настоящим воспитателем, и среди этих качеств на первом месте – умение проникнуть в духовный мир ребенка, <...> никогда не забывать, что сам был ребенком.» (В.А. Сухомлинский)

А ребенок – это, прежде всего, живой человек, вступающий в мир познания, творчества, человеческих взаимоотношений. И очень хотелось бы, чтобы этот маленький человечек мог видеть перед собой достойный образец для подражания. Возможно, это поможет определиться, найти свое место в жизни, оставить добрые, светлые воспоминания. «Без святого и драгоценного, унесенного в жизнь из воспоминаний

детства, не может и жить человек...» (Ф.М. Достоевский).

Я с доброй улыбкой вспоминаю своих вожатых в лагере «Ямал» в Болгарии, кураторов на конкурсе «Юношеская Восьмерка». Спасибо им всем - добрым, внимательным, веселым, понимающим, заботливым и всезнающим. В детстве мы мечтаем повзрослеть, а потом готовы отдать все, чтобы вновь хоть на миг вернуть то светлое и беззаботное время. Возможно, стать вожатым – это и есть способ вопреки прошедшим годам вновь почувствовать себя ребенком и прикоснуться к чуду детства.





КРОСС-ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАВЫКИ ВОЖАТОГО

Введение

В последнее время работа вожатого становится все более популярной. От своих знакомых можно все чаще услышать, что этим летом он был детском лагере «Дружба», что стал лучшим вожатым на смене или что его отряд был избран на столб славы. И уже давно не редкость вожатские курсы и слёты, на которых каждый имеет шанс проявить себя. Интересен тот факт, что вожатый имеет приоритет при трудоустройстве. Его чаще принимают на работу аниматора, менеджера и организатора любого рода досуга, потому что они обладают уникальным качеством уметь и делать все, быстро решать проблемы и творчески подходить к любому вопросу.

Но стоит отметить, что существует и дефицит кадров. Дефицит настоящих, квалифицированных, полных желания и энергии кадров. Поработать вожатым может каждый, но стать им сможет лишь тот, то способен пересилить себе, сломать стереотипы, потратить личное время и выти из привычной зоны комфорта и войти новую матрицу. «Неужели, вожатый - это идеальный человек?» - спросите вы. Нет. Каждый из нас в первую очередь человек, со своими страхами, фобиями и скрытыми возможностями. Я хочу сказать, что лагерь, это то самое волшебное и уникальное место, где съезжаются люди желающие работать над собой, над своими страхами. Смена, подобна маленькой жизни, заставляет тебя пройти в ограниченный период времени самые жесткие испытания, для получения опыта, который ты бы не получил и за год своего тихого и монотонного существования.

Целью работы является изучить и проанализировать вожатого на входе в лагерь, его навыки и умения, которые он может преподнести детям, а также оценить приобретённые на смене.

Глава 1. Саморазвитие. Самовоспитание.

Последние года 3-4 с развитием социальных сетей нас постоянно призывают что-то выучить, научиться, пройти курсы или прочитать, наконец, Л. Н. Толстого «Войну и мир», в общем, тотальный призыв к саморазвитию, в связи с открытием доступа к любому желаемому источнику информации. Интересно, какова доля людей, сделавших репост о том, как научиться вышивать крестиком или собрать кубик Рубика реально сели и научились этому? Думаю, ничтожно мала. А ведь многие не понимают, что наличие познавательной и интересной информации у тебя на странице «ВКонтакте» не является гарантией твоих знаний и умений. Когда на практике мы сталкиваемся с этой проблемой, то понимаем, что мир катиться в тартарары, люди ленятся, и не желают учиться и развиваться дальше, считая, что получив высшее или боле менее какое-то образования, они автоматически зачислены в интеллектуальную элиту,

и они есть предел совершенства. И весьма сложно доказать человеку обратное, только столкнувшись с результатом своей работы, внутренний мир сотрясается и человек начинает медленно скатываться со своего пьедестала и заниматься самобичеванием. Обидно.

Чтобы не упасть в грязь лицом, человек не просто обязан, он должен тратить пару часов в день на расширение собственного кругозора, поддержания своего внутреннего мира. Должен себе, потому что в 50 лет, осознав, что потратил свою жизнь на поиски богатства, прекрасной любви и счастливой жизни ничего для этого не сделал, прожил бесполезную жизнь. Должен своим родителям, ведь 18 лет они воспитывали и вкладывали в него все свои силы, для того чтобы он вступил во взрослую и самостоятельную жизнь подготовленным. Должен обществу, ведь все знания передаются от поколения к поколению, и человек обязан поделиться следующему поколению владеющей информацией.

Вопрос о саморазвитии всегда стоял достаточно остро, со времён древних философов и до нашего информационно насыщенного века. Почему это так жизненно необходимо? Да, все очень просто, все по тем же нескольким причинам: переполненность рынка труда, деградация нации, жизненная позиция и самоопределение как личности.

Поговорим о проблеме переизбытка специалистов на рынке труда. Предложение своей рабочей силы на равнее с другими пятьюстами специалистами на 1 вакансию согласитесь борьба не из легких. Работодатель должен быть заинтересован в тебе, с первой же минуты встречи он должен влюбиться и без доли сомнения принимать на данную должность. Согласитесь, что критерием отбора не может быть только корочка диплома с твоими никому не нужными оценками. Конечно, спрашивают про ваш опыт работы, но ведь куда интереснее работать с человеком разносторонним и творческим, у которого за спиной гигантский, и не очень, опыт работы в различных сферах, у которого более 10 пройденных курсов, музыкальное образование, прекрасное владение ораторским искусством. Да это клад, а не сотрудник. Работы вожатого, кстати, прекрасно учить работать со временем, одновременно решать несколько вопросов и расставлять правильно приоритеты – это на заметку будущим менеджерам и руководителям.

Деградация нации. Здесь тоже довольно просто, огромный объем информации, не успевающий откладываться в голове, особенно если вы даже не собираетесь анализировать то, что только что прочитали. А нынешняя молодёжь именно этим и занимается. Все хотят быть профессорами и бизнесменами, а думать никто не желает – ведь можно заплатить и вам оформят любые документы, заплатить и вам открыли собственное дело, заплатили и на руках готовая курсовая. Но об ответственности за последствия никто не задумывается, потому что зачем мне думать?

И самый главный, первостепенный фактор - это твоя жизненная позиция, ощущение того кто ты есть на самом деле, и какую роль занимаешь в жизни. Самый трепетный вопрос, я бы сказала. Из поколения в поколения люди пытаются ответить на него,

не находя верных доводов или точных аргументов. Пытаясь ответить на этот вопрос человек мечется из стороны в сторону, пытается найти себя в том или ином ремесле, не найдя себе место его начинает заполнять неуверенность в себе, неуверенность порождает отсутствие желания, отсутствие желания лень. И вот судьба Обломова в ваших руках, точнее лежит на диване рядом в обнимку.

Так в чем проблема? Вроде, достаточно весомые аргументы, но все равно 70% населения, а то и больше игнорируют проблему, считая, что все обойдётся. Нет, ничего и никогда не обойдется. Все заключено в наших силах и желании. Рынок услуг предлагает нам образование от 10 – 300 тысяч рублей, куда желаешь туда и иди. Хочешь быть фотографом? Трехмесячные курсы в малой группе с ежедневными занятиями за 5900 рублей в месяц тебе художественной съёмки, обработки и печати фотографии. Хочешь быть кондитером или профессиональным барменом? Пожалуйста! Сейчас можно получить абсолютно любое образование самых неведомых нам направленностей: флорист, референт, претензионист, парикмахерские курсы дред и косичек, актерское мастерство и так далее. Все зависит исключительно от желания. Бывают случаи, когда пропадает интерес на середине, а то и в начале обучения, и даже материальная составляющая не играет мотиватором в таких ситуациях. Но на этом предложение не исчерпано, нет сил заставить себя выучить иностранный язык, учи язык программирования, очень интересная и востребованная работа. При поломке собственного компьютера не придётся обращаться в сервис за ремонтом – экономия. И друзьям всегда помочь можно, да и круг друзей резко увеличиться.

В том случае, если вы студент, и ваш бюджет до скудности ограничен, то неизведанные просторы интернета в ваших услугах. Google в помощь, как говорится. В интернете есть все: видео уроки, видео мастер-классов, вся мировая библиотека, аудиокниги, картинки, блоги, в общем, все, чтобы открыть неизведанное. Но здесь есть маленькая деталь – лень и отсутствие желания. Кажется, что информация вот она лежит перед вами на тарелочки с голубой каёмочкой, ну и пусть полежит до выходных, никуда не денется, а далее то нет времени, то помниться, но когда-то забудется. Порой интернет сообщества могут дать больше чем обучающие курсы, каждый человек отписывается и даёт свои советы, как лучше, эффективнее и красивее вышивать, как вкуснее приготовить, дешевле съездить в Тунис. Все заинтересованные делятся своим опытом, а этот опыт порой очень важен для принятия решения.

В том и ином случае важно желание развиваться и быть интересным. Никто не любит скучных ботаников и быдло, чье видение ограничивается стаканом с попкорном. Главное, что ты становишься интереснее не только для работодателей, для окружающий, а для себя! В первую очередь, так уж создан человек, он должен думать о себе. Развиваясь, мы становимся объектом внимания, нас хотят видеть на проекте, в жюри, просто вечером в кампании друзей. Такие люди становятся неким идеалом для подражания, к которому подтягивается остальная серая незаинтересованная масса, и вот тут происходит влияние на сознание другого человека, тут то и начинается понимание того, что жизнь дана не для тусклого существования, есть столько вещей, которые можно изучить и что нет предела совершенства, я тоже смогу стать прекрасным, умным и талантливым человеком!

Глава 2. Применение на практике приобретенных знаний и умений.

Все чему мы когда - либо учились, читали, запоминали, может пригодиться нам в самый непредвиденный момент. Работа в лагере. Самая непредсказуема, творческая и креативная. Приезжая на смену ты никогда не знаешь, что тебя ждёт здесь и что может потребоваться.

У многих ребят возникает вопрос: как и стоит ли готовиться к смене, да и к чему готовиться, если ты едешь в первый раз и перед тобой мгла неизвестности? Ответ очевиден, но тогда как подготовиться наилучшим образом? Здесь четкого ответа вам не даст никто, так как это сугубо индивидуальный подход. Вы можете читать литературу про психо-возрастные особенности детей, чтобы быть готовым работать с любым возрастом; штудировать методички вожатого; общаться со старичками, расспрашивая о казусных ситуация в лагере и тем самым перенимая на теории их опыт; учить игры и танцы; разучивать технику плетения новых сложных фенечек из бисера и так далее. Ваша подготовка может быть абсолютно разной, но главное, что на чем хочется сделать акцент, все чему вы будете постепенно учиться, вы делаете это исключительно для себя, для собственного саморазвития, для подготовки себя к неизвестному. Зачастую, ставя перед собой искусственную цель, ошибочную цель и считая, что вы готовитесь для смены, готовитесь блистать и поделиться знаниями с детьми, вас ждет провал, потому что мысли направлены в не в то русло, эта цель слишком мелка, и ваш мозг начинает воспринимать информацию и обрабатывать её исключительно в условиях существования на смене, вы сами не даёте ему пространства, чтобы выти за грань досягаемого.

Что касается собственной подготовки считаю, что вожатому необходимо обладать хорошей физической подготовкой. Нет, я не говорю о идеальном теле культуриста или спортсмена, вожатый должен быть готов к большим физическим нагрузкам, если он даст слабину, например, заболеет, то он выбивается автоматически из действия, из жизни лагеря. Не мало важно знать и владеть первой медицинской помощью. Пусть нас на входе предупреждают, чтобы мы не занимались самолечением детей и вообще к ним не прикасались, но представьте, стоит ребёнок жует жвачку или конфету и громко смеётся и балуется с друзьями, одно неловкое движение и маленькая конфетка стала большой проблемой, попав не в то горло. Ребёнок задыхается и быстро синеет, все стоят в шоке не зная, что делать или еще хуже начинают паниковать и вопить. Есть ли у вас нет времени бежать за врачом, особенно если напарник отлучился по поручению руководителя, остаётся только действовать. Отправив одного ребёнка за медсестрой, вы просто обязаны применить знания ПМП и помочь своему чаду.

Допустим, вы собираетесь проводить мастер классы, необходимо определиться какой направленности они будут и на сколько высоко ваше мастерство. Если вы вдруг, решили что хотите научить детей именно танцам, то хорошо оцените ваши возможности, и если они слегка ограничены двумя притопами и прихлопами, не отчаивайтесь! Дети очень любят танец-дурак, тем более стоит иметь ввиду, что к вам пойдут не профессиональные танцоры, поэтому мастер-класс будет ориентиро-

ван на широкий круг публики. О проведении мастер-класса придётся позаботиться заранее, в нашем доступе есть интернет, в котором мы найдем танцы и обучающие уроки. Потратив некоторое время, силы и энергию вы знаете 15 танцев в идеале. Что ж, победа так легко вам не достанется. Детей необходимо привлечь, эти ребята делают только то, что им интересно, а значит, вы должны быть интересны для них. Соответствующая презентация, пара ярких и необычных выпадов под зажигательную музыку и группа ребят в вашем распоряжении. На самом мастер-классе не стоит вести себя в роли строгой училки, можно предоставить инициативу в руки детей, ведь всегда найдётся пара трока танцоров, с которыми вы можете поставить зажигательный танец на концерт.

Работая в лагере, не обязательно проводить мастер-классы, чтобы передать свои знания и умения. Ведь и дети, да и взрослые куда эффективней и с большей радостью воспринимают сложную и, вроде бы, не интересную теоретическую информацию в игровом процессе. Допустим, ваша экономическая профессия не самая творческая и приспособленная для работы в детском лагере, достаточно выбрать буквально один маленький момент из всей науки, к которому вы испытываете любовные чувства. В нашем случае пусть это будет фондовая биржа. А теперь можно крутить во всех направлениях: ролевая игра, побегушка, бодряк со странными и неизвестными, но очень смешными названиями, рифмами и соответствующими движениями. Ролевую игру можно использовать в качестве большого внутриотрядного мероприятия, предложив принять участие еще одному отряду, и аниматорам. Дети, особенно взрослые, хотя бы раз в жизни видели американские фильмы, где с огромным ажиотажем сотни человек стоят у экранов и перекупают акции частных и государственных компаний, и каждый задумывался о том, как можно играть на бирже, и что это вообще такое. Ваша задача будет заключаться в том, чтобы не научными сложными формами объяснить, что такое биржа, а применяя свои навыки передачи информации на детском доступном каждому языке, используя синонимы и иносказания с игровым азартом передать им игровой настрой в начале мероприятия, и только тогда ваше совместное мероприятие произведет общий фурор. Стоит отметить, что готовиться стоит заранее, обдумав каждый шаг, и возможные пути переплетения в течении игры, роль каждого игрока и организатора, стратегические цели и задачи, и что самое интересное на это у вас есть или неделя до смены или ночь до мероприятия, во втором случае важно и поспать часок другой, для свежего и бодрого вида.

Для работы в лагере с отрядом, на мастер-классах важно быть интересным детям. Почему так важно быть интересным ребёнку и что представляет интересная личность? Для начала определимся, существует множество интерпретаций, это может быть харизматичный, активный, творческий человек, с которым приятно проводить время, с ним можно обсуждать проблемы разного рода от того какого цвета надеть ботинки, до того что ждет в дальнейшем митингующую Украину. Чтобы быть интересным не достаточно просто владеть огромным багажом знаний, необходимо быть заинтересованным в своём хобби и с жаром в глазах рассказывать об услышанном, вступать в дискуссии и просто доводить их до совершенства. Важно быть интересным для ребенка еще потому, что ваша обязанность как вожатого замотивировать его в активном участии в жизни лагере, то есть быть активизированным в воспитательном процессе смены. Также от вас зависит то, какое будет лето у ребенка, либо

он приедет и на вопрос как вы провели своё лето в школе ответит, что был в лагере на море, либо еще месяц будет делиться впечатлениями о смене и говорить что вы самый лучший вожатый в его жизни. Или просто представьте себе вашего ребёнка, который побывал на 13 сменах различных лагерей и ему просто задают вопрос: «Какой для тебя идеальный вожатый? И были ли такие?», замерев на мгновение, вы сидите в ожидании, а ребёнок перебирает воспоминания, свои ощущения, пережитые когда-либо, но назвав пару тройку имен, о вас и не вспоминает. Значит, вы что-то делали в свое работе не так. Дети благодарны, они помнят работу каждого вожатого, именно она отражается и влияет на их последующей жизни, а если не помнят, значит, этой работы не было.

Так что необходимо делать для того чтобы оказаться интересным? Для этого стоит вспомнить себя в детстве, поставить себя на его место. Дети хоть и подобны губкам, которые впитывают всю окружающую информацию, но они всегда фильтруют взрослых, которых они хотят слушать, разделяя их на группы: герои и злодеи, веселый дядя и строгая тётя, и тот, кем я хочу стать, когда вырасту. Чтобы стать идеалом для ребёнка достаточно завлечь его внимание и удивить, подпитывать его новыми знаниями, умело преподнося её. Как приятно смотреть на горящие глаза детей, занятых работой, активно проявляющих себя и дающих позитивные результаты, а ведь это ваша заслуга, и я считаю что только для этого стоит потратить огромно количество времени для того чтобы измениться для мира, для детей, для себя.
Из лекций и практики мы знаем, что внимание детей достаточно быстро улетучивается, даже если вы будете прыгать вокруг них подобно мартышке с маракасами, но будете делать это все 40 минут, бедный ребёнок либо убежит в истерике, либо уснёт, но вы все равно проиграли. Существует множество вариантов работы с аудиторией, самые элементарные повышение и снижение темпа и громкости голоса, яркая, странная одежда, общение с детьми и передача инициативы, пусть они тоже попробуют себя в роле творца. Со всем этим можно ознакомиться до смены в интернете, а на практике уже отточить и набраться опыта. Главное будьте странным, сказочным и жизнерадостным и вы точно покорите сердца детей.

Глава 3. Приобретенный опыт работы на смене.

Опыт, который ты переживаешь за смену бесценен. Он на столько четко и верно указывает на твои слабые места, над чем еще стоит подумать и поработать. Опыт работы на смене преподносит тебе те знания, которые можно получить в течении полугодовых курсов или за пять лет обучения в университете. Важно вовремя реагировать и анализировать результат своей работы, что произошло с тобой на смене и как 21 день и 30 детей изменили тебя в лучшую сторону, что переломили в тебе.

Работа в лагере помогает приобрести самые ценные организационные навыки, которые не так легко получить на каких-либо курсах. Например, умение распоряжаться свободным и рабочим временем. Нередко встречаются компании и организации, где рабочий день начинается с 09:00, но персонал подходит на полчаса позже, начиная день с чашечки чай, при этом необходимо обсудить последние новости и наболевшие проблемы, еще час полтора потерян. А потом, жалуясь на требовательное начальство и огромное количество отчетов свалившихся не откуда, не учитывают собственных погрешностей. Рациональное распределение времени невероятно сильно

выручает вожатого, аниматора и руководителя на смене. Когда тебе необходимо собрать 30 человек, подготовиться к вечернему мероприятию, разработать костюмы, прорепетировать в спортзале вожатский номер и сводить их в город, хочешь, не хочешь, а расписывать день поминутно приходиться, не отвлекаясь на пустые разговоры и нытье о тяжело судьбе.

Еще один не маловажны фактор это верно расставленные приоритеты. Каждый из нас страдал от того что обещал помочь другу с проектом, на работе заменить коллегу, начальнику к среде предоставить отчет, родителям сделать ремонт, при этом имея груду своих не разобранных дел. Здесь ваш гуманизм начинает играть против вас: отчет не сдан вовремя, другу не помогли, на подмену опоздали или вовсе не пришли. Может, конечно, быть не так все печально выглядеть, вы все успели, супер-человек такой, но взгляните на себя в зеркало и вы увидите жившую мумию напротив вас, использовав всю энергию на абсолютно ненужные действия, вы рискуете остаться ни с чем, потому что на основную работу просто не хватает энергии. Тоже самое в лагере, пока вы не поймете и не осознаете что важнее для вас и отряда, то никакой результативной работы не получите, лишь развал, паника и разочарование.

Не всегда бывает просто работать, расставить приоритеты, распорядиться временем, обязательно возникнет ситуация когда необходимо сейчас быть в двух разных местах и разрешить архиважный вопрос. Если вы волшебник и в кармане лежит маховик времени, или вы обладаете способностью скандинавского Бога Локи создавать визуальные копии себя, то голову ломать не придётся. А для простого человека эта задача не из лёгких. Работа вожатого учить работать в команде, учит взаимовыручке, и верном подборе помощников. Дети рады и горят желанием выполнить любую просьбу старшего, лишь бы самоутвердиться и почувствовать себя нужным, а вам это сыграет на руку, так как избавит от части задания. Оставшийся груз задач придётся разбирать самостоятельно, вот следующая составляющая практического обучения – решение нескольких задач одновременно. Что-то можно доверить помощнику или напарнику, что-то разрешить дистанционно, передав записку, сообщение и другое, и, наконец, ваше непосредственное действие по разрешению проблемы.

Детский лагерь и работа в детском лагере в первую очередь подразумевает общение. Общение с детьми, с коллегами, с начальством и родителями. Каким бы замкнутым и социопатичным человек не был бы, ему придётся общаться, договариваться и работать в команде. Прекрасные навыки вести переговоры и уметь договариваться с любым контингентом. Этот опыт, приобретаемый и оттачиваемый на протяжении все жизни, является первостепенным и наиболее важным, потому что вне зависимости от твоей специальности, профессии и области занятости вы всегда будете работать с людьми. А люди весьма хитрые и наглые существа, к которым необходимо найти индивидуальны подход для достижения собственного результата. Так же при общении с младшими, на заданный вопрос взрослому человеку мы может преподнести вопрос в другом ключе, нежели ребёнку. Для него нужно найти правильные слова, верную интерпретацию и быть готовым отвечать на еще большее количество вопросов вытекающих из вашего ответа.

Данным организационным навыкам вас не обучит ни один профессор, первоклассный топ-менеджер и тем более не учитель в школе. А вожатский опыт работы предоставляет вам не просто багаж, а вагон подобных навыков! Хочется поговорить также о творческом начале, без доли сомнения скажу, что им обладает каждый, просто не все нашли способ его раскрыть. Вроде бы вы приехали работать с детьми, передавать им свои знания и умения, и даже не думали учиться, но это глупо, ибо если не напрямую, то хотя бы косвенно вас затронет процесс обучения. Работая с группой детей на мастер-классе вы не делитесь, вы обмениваетесь с ними опытом и обязательно найдётся человечек, который сможет показать вам нечто новое, или изобрести невероятно странную, но красивую работу. Стоит помнить, что детский мозг еще способен мыслить нестандартно, отходя от существующих стандартов, для них неведомы преграды и это стоит впитывать в себя, потому что мы стали забывать, что такое полёт мысли и нестандартность креативного мышления. Порой, просто общаясь с ребёнком на самые вроде бы обыденные темы, сами не заметите, как найдете ответы на давно мучающий вас вопрос. Пока их голова не загрязнена лишней и не нужной информацией, пока они еще различают хорошее от плохого, пока еще размышляют от чистого с сердца с верой в лучшее, вы понимаете, что вот он идеальный мир у них в руках, где нет грязи и фальши. Дети заставляют задуматься над поведением, они предоставляют возможность проанализировать и изменить себя, своё мировосприятие, ведь ничего нет лучше, чем стремиться к прекрасному идеалу. Работая на смене, вы как лучший вожатый для своих детей, предстаёте перед ними в лучшем свете, они видят в вас героя, идеальный образ который вы пытаетесь донести. Так вот, эта страсть передать следующему поколению идеал, на столько поглощает человека, что он сам начинает себя менять изнутри, отказывается от вредных привычек, ставит себе цели и усердно добивается результата в конечном итоге.

Работа вожатым учит быстро адаптироваться к местности, коллективу, так как у вас просто нет времени раскачиваться и понимать, что сейчас происходит, и что вы здесь делаете. Буквально в первую минуту осознав, что вы в лагере, перед вами отряд, который так же, еще не осознав толком, где они, нужно максимально быстро брать инициативу в свои руки и действовать, работать, двигаться, играть и еще раз работать, потому что именно бездействие самое опасное в работе вожатого, можно считать, что вы не интересный, а значит плохой вожатый. Уметь быстро реагировать при любой ситуации, не паниковать, этот перспектива на победу. Изобретательность и сообразительность – еще одни замечательные навыки, которые нам преподносит смена. Отвлечь маленького ребёнка от грустных мыслей, искоренить проблемы недоверия за счет ситуаций успеха, успеть отдохнуть и поспать в свободные 15 минут сончаса и так далее.

Немало важно уметь решать проблемы здесь и сейчас. Мы постоянно откладывает работу на завтра, считая, что либо избежим её, либо она волшебным образом разрешиться. В лагере этого не произойдет, да и в жизни тоже, просто, на смене вы увидите с какой скоростью начинают разрастаться, подобно снежному кому. Этот навык бесподобен, потому что в жизни у вас не будет проблем, когда на голову падает все сразу. Решая вопросы по мере их поступления, вы обезопасите себя от перегрузки, стресса и нервного срыва.

А сейчас предлагаю посчитать примерную стоимость курсов, которые могу предоставить вам те или иные знания. Начнем с распространённого Time-менеджмента, эти курсы рассчитаны всего на 2 дня по 8 часов на каждый, значительно быстрее, смены в 21 день, но так же эффективны? Стоимость услуги предоставляемой компанией TopTrening 11 900 рублей, равносильно заработной плате за смену. Далее, психология общения замечательная наука, которая пригодиться в любо сфере, на любой работе каждому человек, курсы от ЧОУ «ОЦ «Аристек» продолжительностью 48 часов стоят 15 000 рублей. Эта же кампания предлагает 32 часовые занятия по ораторскому искусству за 12 000 рублей. Продвинутый курс по развитию навыков успешного лидера стоят на рынке около 16 000 рублей, и напоследок, курсы руководителя, и принятие решения в условиях ограниченной возможности от 15 000 рублей и более. Общая сумма пяти не продолжительных лекционных курсов составляет о-коло 69 900 рублей. Достаточно высокая цена, за предоставленную теоретическую составляющую, и ведь никакой гарантии нет в том, что вы освоили тот или иной курс, тем более без применения на практике освоенного материала.

Человек, обладающий тем или иным навыком, считается более востребованным на рынке труда, а обладающий всеми одновременно редким и ценным экземпляром. В качестве примера рассмотрим руководителя отдела по работе с клиентами, работа требующая совмещать как раз все вышеперечисленные навыки, и чтобы никого не вводить в заблуждение рассмотрим открытые вакансии, размещенные на сайте spb.job. К первой попавшейся вакансии почему-то не требуется опыт работы, и единственное требование быть активным, заработная плата составляет 25 000 рублей. Не плохой среднестатистический заработок типичного среднестатистического гражданина. Далее следуют вакансии с требованиями опыта работы, и здесь перечень начинает пополняться такие как качественное и эффективное управление деятельностью офиса, организация работы линейного персонала, взаимодействие с клиентами и обеспечение высокого уровня сервиса, за данные условия работодатели гарантирует оплату от 29-48 тысяч рублей.
Следующая вакансия от компании ВендингПро ищет сотрудника соответствующего еще большим критериям: координация и контроль работы менеджеров, изучение потребителей и подготовка предложений по повышению конкурентоспособности компании, контроль за своевременным устранением недостатков, разработка стратегии проведения, методическое руководство службой клиентского сервиса и отдела развития, за эту работу они согласны платить 40-52 000 рублей. И чем больше мы видим требований, тем выше заработная плата, наиболее высокой на текущий момент является зарплата в 75 000 рублей. А ведь, нет ничего нереального в том, чего хотят работодатели. И теперь у вас есть выбор за 69 000 рублей пройти необходимые курсы для получения рабочего места в престижной компании, но не забывайте, что как или любой другой сегмент рынка, рынок труда конкурентоспособен, и место вы можете потерять в считанные минуты, или все-таки попробовать себя в роли вожатого на нескольких сменах, и помимо получения практических и теоретических знаний одновременно, вы сможете прекрасно провести время в дружелюбной атмосфере лета и детей.

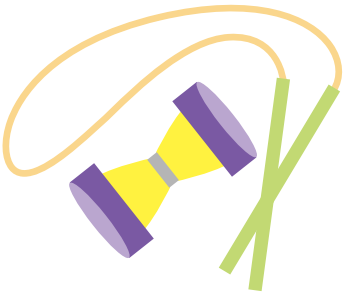
Вывод

Имея огромный опыт или просто большой багаж знаний на смене приходится всяко легче справляться с работой. Намного проще адаптироваться в начале смены, быстрее находите общий язык с детьми, знаете какой перед вами возраст и уже не паникуете на счет того, что с ними делать. Вы уверенно держитесь и улыбаетесь, вселяя надежду и уверенность остальным людям вокруг. Вы мыслите совершенно объективно, не пытаетесь найти себе любимчиков-помощников, которые рады делать всю работу за вас, активизируете процесс быстро и эффективно, доверяете напарнику, на корню решаете все конфликты. Удачная смена вам обеспечена.

Работа на смене помогает отточить все наши навыки, умения и знания, собрать их воедино и проработать моменты, которые вы плохо понимаете или не владеете. Это что-то вроде стажировки, которая позволяет собрать все знания и применить на практике. Также работа в лагере преподносит уникальны шанс приобрести новые важные знакомства, научиться чему то новому, на что, как вам казалось раньше, ни за что не потратите своё время. Если сложить весь багаж отработанных и приобретённых навыков на одной смене и сравнить с реальной стоимостью предлагаемых услуг на рынке, то вы можете и до 40 лет не накопить на эти курсы, а потом еще и проработать на практике. Это за одну смену, а сколько их может быть в жизни? Это зависит только от вас, вашего желания и стремления к познаниям и новым достижениям.

Удачи в работе вожатого!





РАБОТА СО СЛОЖНЫМИ ДЕТЬМИ

Введение

Актуальность. Большое количество детей ездят в детские лагеря на время каникул. Лагерная жизнь должна положительно повлиять на ребёнка. Возраст 14-17 лет является тем периодом, когда каждый ребёнок выражает активность в самостоятельности. На протяжении многих десятилетий психологи изучают особенности подросткового возраста. Поэтому тема актуальна и на сегодняшний день.

Цель. Целью данной курсовой работы является решение вопроса: как дать свободу ребёнку, не нарушая правила лагеря?

Данная цель реализуется посредством решения следующих взаимосвязанных задач:
• Рассмотреть проблемы, связанные с самоуправлением;
• На конкретных примерах подобрать решения проблем.
Объект исследования. Объектом исследования является степень самоуправления в работе с детьми в старшем возрасте.

1. Проблемы неуправляемых детей в детских лагерях

Безусловно, подростковый возраст, а именно возраст от 14 до 18 лет, является очень сложным. В этот период происходит взросление, вступление во взрослую жизнь. Здесь проявляются самостоятельность и желание свободы. Ребёнок желает быть независимым, показать свою независимость.

Детский лагерь – это одна из сфер, где ребёнок может проявить свои желания. Также, лагерь является тем местом, где времяпровождение должно пойти на пользу. Так как дать свободу ребёнку, не нарушая правила лагеря?

Каждый ребёнок индивидуален. Индивидуальна и его история. Дети взрослого возраста знакомятся со своими вожатыми. Часть из них не признаёт авторитета вожатого. Почему же? Возможно, ребёнок не видит существенной разницы в возрасте и не считает нужным слушать наставника. Некоторые вообще являются знакомыми вожатого. Существуют варианты, когда дети гуляли в одной компании с вожатым или даже выпивали, общались на равных. Есть случаи, когда ребёнок никого не видит авторитетом для себя. Чаще всего, такие дети из неблагополучных семей. Они приезжают в лагеря «на перевоспитание». Но как можно повлиять на подъездного хулигана, когда его родители не могут взять над ним верх. Есть вариант, что и ро-

дителям это не надо, они живут своей жизнью. В таком случае ребёнок не знает, что хорошо, а что плохо, что можно, а чего нельзя. Он воспитан уличной средой, где страху и подчинению нет места.

Ребёнок не понимает и не мирится с тем, что администрация города направила его в детский лагерь. Он бунтует. Свой бунт выражает в агрессии, нарушении внутреннего распорядка лагеря. Его боятся другие дети, что приносит беспризорнику только удовлетворение.
Что делать, чтоб суметь регулировать поведением ребёнка? Наказания и поощрения?
Наказывать таких детей нельзя. Закон предусматривает их защиту. Штрафы, отправление домой запрещены. И этой информацией ребёнок сам обладает.

На него не подействуют обычные наказания, как лишение вечерней дискотеки или совместной прогулки в город. Как было сказано, у таких детей нет авторитета. Ребёнок в своём понимании предоставлен сам себе. Если в обычной семье лишить ребёнка пользования компьютером или ограничить в деньгах, то ребёнок без проблем осознает свою ошибку и исправится. Эта схема всегда работает. Но не в данном случае. Не с неуправляемым ребёнком и не в детском лагере.

Есть другой способ решения проблемы. Это поощрение. Как заинтересовать ребёнка поощрением и не перегнуть палку? Как сделать так, чтобы другие дети не почувствовали неравенства?

2.Возможные пути решения проблемы

Как показывает практика, ни одного ребёнка не уберечь от плохой компании, даже ребёнка из благополучной семьи, если он не имеет никаких интересов, если его свободное от учёбы время посвящено только ему. Родители, хорошо знающие эту тенденцию, с малых лет своего чада организуют его досуг. Ведь если ребёнок после школы идёт на танцы/вокал/рисование/курсы по иностранным языкам, то его сил не хватит на общение с ребятами, которые после школы до ночи раскуривают одну пачку сигарет в подъезде.

Такая практика есть и в детских лагерях. Если ребёнок проявляет свой бунт, не желает слушаться вожатого, нарушает правила, следует наложить на него некую ответственность.
Ответственность может проявляться в разных моментах. Например, несложно поручить ребёнку «вожатство» над младшим отрядом. Его вовлечёт эта игра в вожатого. С одной стороны, он получит привилегию, получит некую свободу, которая не каждому дана. Естественно, ребёнок в авторитете у малышей. С другой стороны, этот «авторитет» будет ощущать ответственность над ребятами, которые гораздо младше его. Это возродит в нём чувство ответственности. Возможно, он почувствуется некой любовью. Ведь ребёнок, который с малых лет не знает, что такое любовь, любовь старшего, любовь родителей, он научится любить.

Это в идеальной картине. Есть и нюансы, о которых не стоит забывать. Как бы там ни было, вожатый несёт ответственность за своих детей. Дав волю старшему, следует

помнить, что за его «косяки» придётся расплачиваться самому. Поэтому в таких случаях надо быть очень аккуратным, надо уметь проглядывать на несколько шагов вперёд и не перебарщивать с дозволением свободы.

Как говорилось прежде, существует множество способов позволения проявления свободы неуправляемому ребёнку вожатым. Главное – занять его время.

А если ребёнок нарушает дисциплину так, что возложенная ответственность никак не повлияет? Здесь тонко надо подойти к наказанию. Слова, которые заставили бы у простого ребёночка вызвать мучения совести, на неуправляемого не повлияют.

Например, хулиган привлекает к себе внимание бросанием еды в столовой. Мы не имеем права лишить его обеда, что очевидно. Долгая речь про то, что некоторым детям в нашем мире вообще питаться нечем, не подействует. Ребёнок должен увидеть картину своими глазами. Нет, мы не повезём его в голодающие страны Африки. Достаточно будет показать видео, репортаж, где его затронут выпирающие рёбра негритёнка, который в течение многих лет молится на еду. Естественно, на лице нашего героя врядли заметим слёзы или смущение. Все эмоции он оставит в глубине своей души. Но метод подействует, если он снова захочет поиграть в футбол яблоком.
Другой пример. Вальяжной походкой ребёнок пинает тонкие берёзы, срывает листья, а иголки ели использует вместо зубочисток. Репортаж о том, что в мире 70% лесов вырублено, не подействует. Надо, чтоб ребёнок осознал, что он ломает чей-то труд. Руководство лагеря может заставить неуправляемого ребёнка посадить некоторое количество деревьев. В этом случае ребёнок не замахнётся на своё детище, проходя мимо.

Следует помнить, что наказания не должны быть сложными или, что хуже того, жестокими. Они должны быть со смыслом. То есть наказание должно частично усмирить ребёнка, повлиять на его поведение.

Что касается поощрений, то тут тоже очень тонко надо подойти к вопросу. Ребёнок может совершенно непредсказуемо отреагировать на предложенную ему «сделку». Возможно, подумает, что его подкупают. Из принципа неуправляемый ребёнок не согласится на подобный обмен. Или же ребёнок заметит, что его выделяют из всего отряда. Он легко сможет манипулировать, зная, что к нему особый подход, не такой, как ко всем.

Так какое поощрение можно дать ребёнку, который всегда живёт лишь по своим правилам? Надо задать вопрос: чего он не любит? Например, ребёнок терпеть не может дневной сон. Дневному сну он предпочитает вис на брусьях. Есть вариант предложить ему вместо сна заняться любимым делом взамен на «хорошее поведение». Естественно, понятие «хорошее поведение» очень расширено. Под этим понятием следует понимать именно то, что вожатому от ребёнка нужно. Не добиться на протяжении 21 дня примерного поведения от такого ребёнка. Но можно заключить сделку о том, что «ты не ругаешься матом весь день – завтра вместо сна идёшь на спортивную площадку». Конечно, такое решение довольно-таки спорное. Не всегда

администрация пойдёт на одобрение такой идеи, ибо нарушение режима лагеря – табу. Все случаи индивидуальны. Здесь представлен лишь один вариант.
Стоит заметить, что неуправляемые дети очень любят спорт. Конечно, девочка с прокуренным голосом и ненормативной лексикой не увлекается гимнастикой с лентами. Ей по нраву больше «попинать мяч». То есть тот спорт, который привлекает неуправляемых детей, не требует установления цирковой арены. Всё гораздо проще.

Никто из детей не терпит несправедливости. Поэтому возможны возмущения в сторону вожатого о том, что остальные дети тоже не хотят спать в дневное время, а желают занимать своими делами.

Вернёмся в теме спорта. Чем больше спортивных мероприятий, тем лучше для неуправляемого ребёнка. Пусть не вся, но часть лагерной жизни его заинтересует. Надо объяснить, что его участие с том или ином мероприятии очень важно для всего отряда. Ребёнок ощутит свою значимость. Возможно, для него это даже повод видеть себя выше других. В идеале он почувствуется к своей команде, станет частью её, что безоговорочно положительно повлияет на ребёнка.

Безоговорочно, каждый ребёнок талантлив. Но не каждый уже приезжает лауреатом «Евровидения». Детский лагерь – то место, где могут и должны раскрываться таланты ребёнка. Кому-то негде себя проявить вне лагерной жизни. Обычно дети из неблагополучных семей даже не подозревают о своих талантах, умениях. А кого-то, может, родители обременили отличной учёбой. Мол, химия и биология – всё, что нужно для полноценного человека. Если вовремя не раскрыть другие возможности маленького человечка, то вырастит дядя, жизнь которого связана только с пробирками и скелетами. Заметим, что это не его путь, ему это неинтересно. Так почему бы как раз не использовать целых три недели для реализации возможностей? Кто-то окажется прекрасным организатором, а кто-то поймёт, что танец – его жизнь. Ребёнок, который всегда был один, поймёт, что такое команда. Он увидит поддержку со стороны. В этот момент он поймёт самого себя изнутри. Лагерь – величайшая возможность найти себя. Её упускать нельзя.

Заключение

Если в отряде с моим напарником будет неуправляемый ребёнок или даже не один, то я считаю, что справиться с его трудным поведением мы сможем.

В каждом отряде встречается ребёнок, который диктует свои правила, не желает принимать участие в жизни лагеря. Что важно, это вовремя найти этого ребёнка. Уже ближе к экватору смены нереально не заметить этого бунтаря, идущего против системы.
Во 2 главе работы я рассмотрела варианты управления поведением ребёнка. Повторюсь, что все случаи индивидуальны. Не на каждого повлияет посадка деревьев в парке.

Главное – использовать действующие наказания и поощрения. Наказание должно быть таким, чтоб ребёнок хотел его избегать. В то же время наказание должно исправлять на путь истинный неуправляемого ребёнка. Напомню, что поучительная

речь на неуправляемого ребёнка никак не подействует. Надо с умом подходить к выбору наказания. Поощрение, в свою очередь, должно быть таким, чтоб ребёнок стремился к нему, желал всем сердцем. Естественно, ни наказания, ни поощрения не могут нарушать правила детского лагеря.



ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК