

Министерство образования и науки Челябинской области

ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КЕЙС



Выполнила: Вотякова Анастасия

группа: 33

Челябинск, 2018

Девизы и названия отрядов

Волонтёрство:

1. **«Шаг навстречу»:** хочешь почувствовать себя человеком - помоги другому.
2. **«Парус надежды»:** больше дела - меньше слов.
3. **«Мы вместе!»:** вместе мы едины, сильны, непобедимы!
4. **«Доброволец»:** делай то, что ты можешь!
5. **«Улыбка»:** жить без улыбки - просто ошибка, всюду улыбки – повсюду добро!

Экономика:

1. **«Коммерсанты»:** мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека!
2. **«Экономический тетрис»:** мы ребята разные, умные, веселые и классные!
3. **«Гранд»:** мы супер Банда, Нет лучше Гранда!
4. **«Дети боссы»:** мы ребята мелкие, но быстрые и меткие!
5. **«Люди в чёрном»:** мы политы деловые, но умны и мы активны!

Медиа:

1. **«Интернет»:** мы команда интернет- наш девиз проблемам нет.
2. **«Интернет»:** наш отряд – интернет, нас на свете лучше нет! Адрес ты запоминай- лагерь «Алёнушка». by
3. **«МТС»:** мы мобильные ребята из команды МТС! МТС- высший класс, в мире лучше нету нас!
4. **«Реклама на 1- ом»:** мы лучшие!
5. **«DVD»:** если к нам в отряд придти, без улыбки не уйти!

Спорт:

1. **«Чемпионы»:** максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьёмся успеха!
2. **«БЭМС»:** Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные!
3. **«Рекорды»:** рекорды всегда и везде!
4. **«Спортсмены»:** рвёмся вперёд! Рекорд новый нас ждёт!
5. **«Молния»:** мы как молния сверкнём, победим- призы возьмём!

Игры

В автобусе:

1. **«Угадалки».** Предложить детям угадать ваше имя, а потом и имя вашего отца, из которого они выведут ваше отчество. А потом они могут попытаться угадать вашу любимую песню (назовите популярную и всем знакомую песню, чтобы у вас был шанс услышать ее исполнение по вашей просьбе), ваше любимое блюдо и т.д.
2. **«Ухо – нос».** А теперь давайте возьмемся правой рукой за нос, а левой за правое ухо, попробуйте быстро хлопнуть в ладоши, а затем взяться левой рукой за нос, а правой за левое ухо. Попробуйте проделать это несколько раз подряд.
3. **«Гол — мимо!».** Два ряда в автобусе выступают в роли двух команд. Если вожатый поднимает правую руку вверх, то первая команда кричит «Гол!». Если вожатый поднимает левую руку, то вторая команда кричит «Мимо!». Если подняты обе руки — обе команды кричат «Ура!».
4. **«За окном».** Вожатый называет любую букву алфавита. Дети по очереди перечисляют предметы на эту букву, которые они видят за окном. Соревнуются два ряда. Вожатый поднятой рукой показывает, чья очередь отвечать. Если через 5 секунд он не получает ответ,

то право ответа получает ряд, последним назвавший слово. Можно провести несколько туров игры

5. **«Песенная перепевка».** Соревнование между командами ребят, сидящих в одной половине автобуса и во второй. Вожатый называет любую букву алфавита, а команды по очереди исполняют песни, начинающиеся с этой буквы. Если в течение 10 секунд команда не сможет спеть песню, то очко получает противоположная команда. Вариант игры: дается тема, на которую команды по очереди вспоминают песни и их поют (темы: любовь, природа, песни, имена и т. д.)

На знакомство:

1. **«Расскажи про своего соседа».** Ребята сидят в кругу. Вожатый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает.
2. **«Здравствуйте».** Все участники должны просто подходить друг к другу и, радостно улыбаясь, говорить «Здравствуйте!». Но говорить все это они должны, пожимая друг другу руки, локти, пальцы, спины, ноги, уши и все те части тела, которые называет ведущий-вожатый, который сам активный участник игры. Смелее!
3. **«Снежный ком».** Вожатый объясняет правила: "Друзья, сейчас мы попробуем познакомиться со всеми вместе. Для этого нужно быть очень внимательными. Правила нашей игры такие: первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее".
4. **«Комплимент».** Перед началом игры все участники становятся в круг. Затем первый игрок начинает с комплимента своему соседу. Только комплимент должен начинаться на первую букву имени того человека, которому он адресован. Например, если Вася делает комплимент Даше, то этот комплимент должен начинаться с буквы «Д»: добрая, душевная, дорогая и т.д. Тот, кто не сможет придумать комплимент своему соседу, выбывает из игры. Побеждают те, кто смог придумать или вспомнить наибольшее количество комплиментов.
5. **«Путаница».** Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

На сплочение:

1. **«Атомы молекулы».** Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.
2. **«Человек к человеку».** Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.
3. **«Построение».** Игра в кругу. Все закрывают глаза. Инструкция: в полной тишине построить круг, треугольник, квадрат, ромб и т.д.
4. **«Импульс».** Играющие образуют круг и держатся за руки, галящий передает «импульс» - рукопожатие - в одну сторону. Засекается время, за которое «импульс» к нему возвратится. Надо увеличить темп.
5. **«Гусеница».** Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

На выявление лидера:

1. **«Фотография на память».** Группе предлагается "сфотографироваться на память" и встать перед камерой. Обычно в центре встают люди с завышенной самооценкой.
2. **«Скульптура».** Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию "Наша семейка в лагере" в течении 5 минут. Прораб- лидер.

3. **«Посчитай».** Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача – найти сумму всех чисел и назвать результат.
4. **«Карабас».** Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано. Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.
5. **«Индикатор».** «У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же». Потом отнимаем голос. Потом — жесты. Потом — мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

В помещении:

1. **«Миссис Мамбл».** 10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мамбл дома" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа" И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорить, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.
2. **«Мешок».** Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.
3. **«Запомни детали».** Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.
4. **«Звонящий».** У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.
5. **«Кого нет?».** Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

На свежем воздухе:

1. **«Запрещённое движение».** Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: "Руки вверх!". Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, становится в конец колонны. Таким образом более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителями.
2. **«Подскоки».** Ведущий стоит в кругу, а остальные за пределами круга. Они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Ведущий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой.
3. **«Хвост дракона».** Играющие выстраиваются в колонну по-одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.
4. **«Два кольца».** Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.
5. **«Не урони мяч».** Большой надувной резиновый мяч кладут на маленький деревянный кружок с небольшим углублением, прикреплённый к разъёмной палочке, которая состоит из трёх частей. Играющие должны сначала разъединить палочку на части, а затем собрать её. Сделать это, не уронив мяч, очень трудно.

С залом:

1. **«Как чихает слон».** Зал делится на три части. Первая говорит: «Ящики, ящики...», вторая – «хрящики», а третья самозабвенно кричит: «потащили, потащили...». А потом все вместе.
2. **«Гол – мимо».** Зал делится на две части. Когда ведущий поднимает правую руку, правая половина кричит «Гол!», когда он поднимает левую руку, левая половина кричит «Мимо!», если же ведущий поднимает обе руки. То все кричат «Шайба!»
3. **«Дождик».** Чтобы добиться тишины можно провести эту игру. Ведущий предлагает детям послушать дождик. Для этого сначала все хлопают указательным пальцем по руке, затем добавляют другой, третий, четвертый, а потом полностью ладонью. А теперь в обратном порядке.
4. **«Тётя Мотя».** У тети Моти четыре сына, четыре сына у тети Моти, они не ели, они не пили, а только пели один куплет (с начала ритмично двигают одной рукой, потом другой и так постепенно доходим до всего тела, включая язык). При этом постоянно повторяем текст
5. **«Ребята встаньте».** Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение <ребята>. Например: <Ребята, хлопните в ладоши>, все должны хлопнуть. <А теперь топните>, никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения <ребята>.

Отрядные уголки



Фломастеры, ножницы, цв. Бумага, клей.



Цв. Бумага, ножницы, клей.



Краски, кисти, клей.

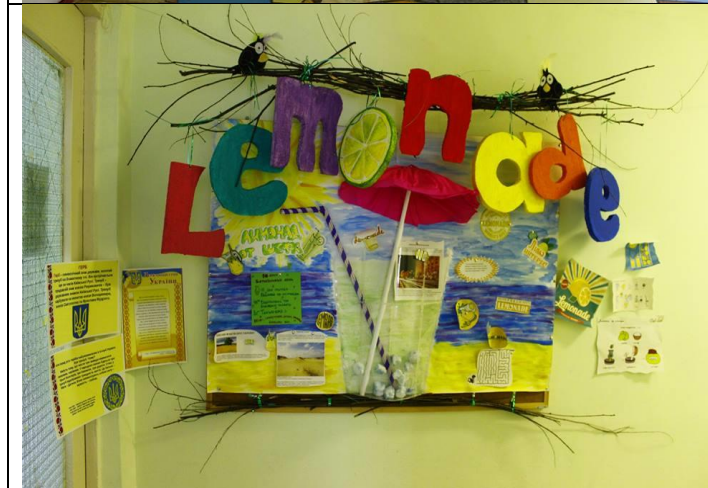
Экономика:





Цв. Бумага, ножницы, фломастеры, клей, вырезки из комиксов.



Цв. Бумага, ножницы, картон, краски, кисти, клей.



Картон, бумага, ножницы, клей.

	<p>Цв. Бумага, ножницы, клей.</p>
	<p>Краски, кисти, клей.</p>

	<p>Картон, бумага, ножницы, клей.</p>
	<p>Фломастеры, краски, кисти.</p>

Отрядные мероприятия

Викторина

- 1) Улица, на которой жил Шерлок Холмс? (Бейкер-стрит)
- 2) Поле, где выращивают арбузы? (Бахча)
- 3) Молодежный музыкальный клуб? (Дискотека)
- 4) Первое выступление артиста? (Дебют)
- 5) Откидной головной убор? (Капюшон)
- 6) Приватизационный чек? (Ваучер)
- 7) Большой коллектив музыкантов? (Оркестр)
- 8) Что дороже: золото или серебро? (Золото)
- 9) Самое «русское» дерево? (Береза)
- 10) Кто такой адвокат? (Защитник обвиняемого)
- 11) При какой болезни помогают чеснок, лук? (При простуде)
- 12) Денежная единица Германии? (Марка)
- 13) Кто из космонавтов первым прогуливался в космосе? (Леонов)
- 14) Кто является основателем Петербурга? (Петр 1)
- 15) Ледяная глыба, плавающая в океане? (Айсберг)
- 16) Кто составил периодическую таблицу химических элементов? (Менделеев)
- 17) Какой предмет бросают утопающему? (Спасательный круг)
- 18) 1-й месяц года? (Январь)
- 19) На каком инструменте играл Садко? (На гусях)
- 20) Из чего солдат варил кашу жадной старухе? (Из топора)
- 21) $6 \times 8 = 48$. Сколько будет: 6×7 ? (42)
- 22) Кто такой Рихард Зорге? (Советский разведчик)
- 23) Наименьшее из натуральных чисел? (1)
- 24) Сколько чудес света? (7)
- 26) Линия, разделяющая Землю на южное и северное полушария? (Экватор)
- 26) Название книги о мальчике, попавшем в волчью стаю? (Маугли)
- 27) Пословица: «Что посеешь, то и ...?» (Пожнешь)
- 28) Судно для плавания во льдах? (Ледокол)
- 29) Чем вызваны приливы и отливы? (Притяжением Луны и Солнца)
- 30) Самая близкая к нам звезда? (Солнце)
- 31) Как зовут американского Деда Мороза? (Санта Клаус)
- 32) Чертеж земной поверхности? (Карта)
- 33) Сколько времени Шахерезада рассказывала сказки? (1001 ночь)
- 34) Из какой сказки слова: «Казнить нельзя помиловать»? (12 месяцев)
- 35) Фрагментом какого балета является танец маленьких лебедей? («Лебединое озеро»)
- 36) Как называется болотная трава? (Осока)
- 37) Снежный обвал? (Лавина)
- 38) Сани народов Севера? (Нарты)
- 39) Помещение для ремонта и хранения самолетов? (Ангар)
- 40) Спортивный судья? (Арбитр, рефери)
- 41) Гладиатор, руководитель восстания рабов в Риме? (Спартак)
- 42) Гонка парусных судов? (Регата)
- 43) Прибор для обнаружения самолетов в воздухе? (Радар)
- 44) Кому принадлежит Аляска? (США)

- 45) Что должен сделать человек, войдя в общественный транспорт? (Пробить талон) 46) Что изучает ботаника? (Наука о растениях)
- 47) Как часто бывает високосный год? (Раз в 4 года)
- 48) Крупнейшая река Европы? (Волга)
- 49) Химическая формула воды? (H₂O)
- 50) Денежная единица США? (Доллар)
- 51) Куда заносят исчезающих животных? (Красная книга)
- 52) Сколько у человека зубов? (32)
- 53) Что изучает зоология? (Жизнь животных)
- 54) Сколько дней в январе? (31)
- 55) Что писал Крылов? (Басни)
- 56) В каком фрукте много железа? (В яблоке)
- 57) Продолжите пословицу: «Без труда не вытащишь и рыбку из ...?» (Пруда)
- 58) 5х5-25 Сколько будет: 7х7=? (49)
- 59) Пункт остановки на железной дороге? (Станция)
- 60) Объявление о спектакле, концерте? (Афиша)
- 61) Связка прутьев для подметания пола? (Веник)
- 62) Символ 1996 года? (Мышь)
- 63) Глава спортивной команды? (Капитан)
- 64) Защитный костюм космонавта? (Скафандр)
- 65) Клички собак, летавших в космос? (Белка и Стрелка)
- 66) Естественный спутник Земли? (Луна)
- 67) Сколько часов в сутках? (24)
- 68) Какой месяц следует за апрелем? (Май)
- 69) Первая женщина-космонавт? (Терешкова)
- 70) Выдающийся по мастерству летчик? (Ас)
- 71) Денежная единица Японии? (Иена)
- 72) Заплечный «чемодан» туриста? (Рюкзак)
- 73) Номер телефона при пожаре? (01)
- 74) Человек, доставляющий письма и газеты? (Почтальон)
- 75) Утреннее занятие физкультурой? (Зарядка)
- 76) Сказочный герой, живущий на крыше? (Карлсон)
- 77) На какой цвет светофора нельзя переходить улицу? (На красный)
- 78) Страна, где снимался фильм «Спрут»? (Италия)
- 79) Что главное в басне? (Мораль)
- 80) С какими странами граничит Австралия? (Ни с какими)

Вертушка

Экологическая тропа

1. Станция «Бабушка-загадушка».

Детям предлагаются загадки о лесе, цветах, животных, птицах, неживой природе.

- Прыгает ловко, любит морковку. (Заяц)

- Кто поёт, надувая воздушные пузыри. (лягушка)

- Месяц видел, а солнце скрыло. (роса)

- В тучах прячется, во мгле, только ноги на земле. (дождь)
- Кто без рук, без топора строит дом. (птица)
- Не зверь, а воет. (ветер)
- Много мастеров срубили избу без углов. (муравьи и муравейник).
- Очаг один, а всю землю греет. (солнце).
- Две сестры летом зелены, к осени одна краснеет, другая чернеет. (смородина)

2. Станция «Пословица не даром молвится».

- 1) Детям дается начало пословицы, они должны продолжить ее.
 - 2) Вспомнить и назвать как можно больше пословиц (поговорок), связанных с природой.
- Апрель с водою, май с – с травой.
 - В цвету трава – косить пора.
 - Что летом родится, зимой пригодится.
 - Не бывает хлеба без труда.
 - Весна даёт цветы, а осень - плоды.
 - При солнышке тепло, при матери добро.

3. Станция «С песней весело шагать». На этом этапе отряд должен исполнить песню о природе.

4. Станция «Где, чей дом?».

На асфальте начерчены круги с надписями: небо, озеро, льды, болото.

Ответственный за этап называет животных и растения. Например: воробей, белый медведь, кувшинка, цапля, бурый медведь, осока и т. д.

Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя. (Воробей - небо; цапля — болото.)

5. Станция «Зеленый патруль».

Дети рассказывают о правилах поведения в лесу, о том, что можно и что нельзя делать в лесу.

На этом же этапе можно предложить детям прослушать рассказ и найти в нем ошибки в поведении школьников:

За неделю только и было разговоров в классе, что о будущей поездке в лес. В последний момент заболела учительница. Но мы решили все же поехать в лес сами. Дорогу мы уже знали, запаслись продуктами, взяли компас, не забыли и про транзистор.

Веселой музыкой мы оповестили лес - мы прибыли! Дни стояли жаркие, сухие, но в лесу жара так не ощущалась. Знакомая дорога привела нас к березовой роще. По дороге нам часто попадались грибы — белые, подберезовики, сыроежки. Кто срезал упругие ножки грибов, кто выкручивал их, а кто и вырывал. Незнакомые нам грибы мы сбивали палками.

Привал. Быстро **наломали веток**, разожгли костер. Заварили в котелке чай, закусили и пошли дальше. Перед уходом из рожи Петя **выбросил банки и полиэтиленовые мешки**, сказав: «Микробы их все равно разрушат!» **Горящие угли костра подмигивали нам на прощанье**. В кустах мы нашли гнездо какой-то птицы. **Поддержали теплые** голубоватые **яички** и положили их обратно. Солнце поднималось все выше, становилось все жарче.

На лесной опушке мы нашли маленького ежика. Решив, что мать его бросила, **взяли его с собой** - в школе пригодится. Мы уже сильно устали. В лесу много муравейников. Петя решил показать нам, как добывают муравьиную кислоту. Он настрugal палочек и **начал ими протыкать весь муравейник**. Через несколько минут мы уже с удовольствием обсасывали муравьиные палочки.

Постепенно начали набегать тучи, стало темнее, засверкали молнии, загредел гром. Пошел сильный дождь. Но нам было уже не страшно –**мы успели добежать до одиноко стоящего дерева** и спрятаться под ним.

Оживленные, мы шли на станцию, перепрыгивая лужи. И вдруг поперек дороги поползла змея. «Это гадюка!» - закричал Петя и **ударил ее палкой**. Мы подошли к неподвижной змее и увидели у нее на затылке два желтых пятнышка. «Это не гадюка, это уж», - тихо сказала Маша. «Все равно - гадина!» - ответил **Петя**.

С охапками луговых и лесных цветов мы пошли к станции. Через час поезд подошел к городу. Весело прошел день!

6. Станция «Лечебница Айболита»

Примерные вопросы:

1. Из какого растения изготавливают лекарство, улучшающее аппетит? (*Корень одуванчика*)
2. Сок, какого растения останавливает кровотечение? (*Пастушья сумка*)
3. Каким растением лечат нарывы, порезы? (*Листом подорожника*)
4. Расскажи о каком-либо лекарственном растении. Для чего оно служит, как его используют (если возможно — покажи).

7. Станция «Белка»

- Назови грибы, которые знаешь.
- Какой гриб самый ядовитый? (Бледная поганка)
- Какие ягоды ядовиты? (Вороний глаз, волчье лыко, и др.)
- Чем ценны плоды шиповника? (в них много витамина С)
- Какие ягоды растут в наших лесах?

8. На этом этапе дети рисуют плакаты в защиту природы.

Все плакаты затем вывешиваются, чтобы все могли их увидеть.

Днем в отрядах можно провести конкурс рисунков или конкурс поделок из природного материала (это не должны быть листья, зеленые ветки, цветы).

Конкурс «Мисс отряда»

1. Рассказать о себе, представиться. (Вопросы: Какие любишь цветы?, Любимое блюдо?, Любишь ли танцевать?, спорт?, гулять?, Какое время суток больше всего нравится?).
2. Реверанс.
3. Нарисовать икебану.
4. Пройтись как: манекенщица; идешь первый раз на свидание, вредная Шапокляк, спортсменка.
5. Хозяйки:

— Если нет горячей воды в кране, в какой послед-ти мыть посуду в тазике (ложки, чашки, тарелки)?

— В какой последовательности убираться? (стирать пыль, подметать, мыть пол).

6. Спеть песню.
7. Станцевать танец: быстрый и медленный.
8. Салат (фруктовый, оливье, винегрет, с краб-ми палочками).
9. Сделать торт из цветной бумаги.
10. Слепить графин или кувшин.
11. Сервировка стола салфетками.
12. Прически.

Интеллектуальная игра «50 блондинок»

Правила игры

В игре принимает участие один главный игрок — парень. В качестве его соперниц выступают "50 блондинок" - все девочки отряда. Возможен вариант наоборот - девочка и все мальчики отряда. Каждая из "блондинок" перед игрой ответила на 390 вопросов. В зависимости от числа верных ответов они расставлены по нескрольким рядам — в первом ряду стоят, например, 7 блондинок, давших наименьшее число верных ответов, во втором — 7 блондинок, ответивших лучше и т. д. Наверху, в 8 ряду встает самая умная "блондинка".

1 тур

Главному игроку на выбор даётся 10 тем. Перед каждым вопросом вперёд выходит один ряд блондинок. Игрок выбирает тему и ему задаётся один из тех вопросов, который был перед игрой задан блондинкам. К каждому вопросу есть 4 варианта ответа. Если игрок ответил верно, то неверно ответившие блондинки покидают игру, а ответившие верно проходят во 2 тур и игроку за каждую выбывшую блондинку на счёт зачисляются по 1 очку на первом вопросе (и блондинок 1 ряда), 2 очка на втором и так далее. На 7 вопросе каждая выбывшая блондинка приносит игроку 7 очков, соответственно. На 8 вопросе, если игрок ответил верно, а главная блондинка — нет, то лицевой счёт игрока удваивается. Если во 2 тур вышло 25 блондинок или меньше, то игрок тоже переходит во 2 тур.

2 тур

Игроку даётся на выбор 3 вопроса, сначала без вариантов. Игрок выбирает один из них и блондинки пишут свой ответ на листках бумаги. После чего даются варианты ответа и игрок может отвечать. Если он ответил неверно, то его выбор на последующих вопросах сокращается на 1, если ответил верно, то он начинает «убирать» блондинок, путём выбора одной из них. Если она ответила неверно, то она покидает игру, а игрок продолжает «убирать», если ответила верно — игра продолжается, игроку предлагаются на выбор следующие вопросы.

Всего во 2 туре может быть задано 10 вопросов. Если в игре осталось 3 блондинки, игрок может согласиться на суперигру или забрать очки с лицевого счёта и уйти.

Суперигра

Игрок снова выбирает один из трёх (двух, одного) вопросов. Блондинки и игрок снова дают свой ответ как и во 2 туре. Если игрок ответит верно, то проверяются ответы блондинок. Если хотя бы одна из них ответила верно — блондинки делят между собой лицевой счёт игрока. Если же все три блондинки ошиблись, то игрок выигрывает главный приз.

Квест «Упраленец»

Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации.

Модель отрядного самоуправления

Осуществление руководства — вторая составляющая процесса управления и, соответственно, самоуправления детского коллектива. Руководитель - формальный лидер - в отличие от неформального, не только является организующим началом во внутренней жизнедеятельности группы, но и осуществляет регуляцию официальных отношений группы с социальным окружением. Это; с одной стороны, усложняет деятельность самого лидера-руководителя отряда, с другой - для вожатого это становится отдельным направлением в его работе с отрядом - работой с органами самоуправления.

Высший орган самоуправления — общий сбор отряда.

Главное его назначение — обсуждение вопросов жизни коллектива, которые возникают в организации жизнедеятельности детей — вопроса взаимоотношений, благоустройства, организации отдыха, труда, дел отряда или лагеря. Результат сбора - конкретные решения, направленные на положительные преобразования. Сбор может проходить в различных формах, наиболее интересные — сборы- диспуты. Эффективный прием - работа на сборе по микрогруппам.

Варианты исполнительных органов самоуправления в отряде:

1. командир отряда (постоянный командир; сменный дежурный командир; командир дежурной микрогруппы); командиры групп (постоянные командиры микрогрупп; сменные командиры групп.
2. ЧТП - смена поручения в группе предполагает и смену командира); лидеры-руководители творческих групп);
3. совет отряда (командиры - групповые и отрядный; представители общелагерных органов самоуправления; ребята, выполняющие в отряде индивидуальные поручения (физорг, завхоз, зательник и т. п.).

Функционал детей, входящих в советы лагеря

Совет дежурных командиров:

- отвечает за организацию дня;
- проводит сбор-планирование на день;
- следит за соответствием намеченных дел плану;
- отвечает за своевременное представление плана;
- посещает «Вечернюю зорьку» (вечерний итоговый сбор дежкомов);
- представляет отряд на сборах командиров;
- отвечает за работу советов (микрогрупп);
- проводит вечерний анализ в отряде;
- отвечает за режимные моменты и соблюдение законов и традиций лагеря.

Совет физоргов:

- организует выход на зарядку;
- проверяет соответствие форме;
- организует проведение спортчасов вместе с вожатыми;
- помогает в проведении спартакиады в лагере;
- разучивает с отрядами комплекс упражнений на зарядку;
- отвечает совместно с вожатыми за спортивный инвентарь;
- организует дела спортивной направленности;

- разучивает спортивные игры;
- организует походы, экскурсии, поездки.

Совет трудоргов:

- организует уборку закрепленной территории;

- следит за сохранностью мебели, состоянием комнат, отрядных мест;
- организует трудовые десанты, дела трудового направления;
- взаимодействует с озеленителем, плотником;
- решаете вожатым вопросы по инвентарю.

Совет здоровья:

- организует смену белья, контролирует график дежурства; помогает вожатому во время операции «Мойдодыр» проводить осмотр сохранности формы;
- следит за проветриванием комнат;
- поддерживает связь с медиками, отвечает за аптечку во время поездок, экскурсий, походов;
- организует познавательные дела на тему «Здоровый образ жизни»;
- следит за чисто той на отрядном месте.

Различные способы организации работы микрогрупп:

1. Чередование традиционных поручений (ЧТИ). Удобно с ребятами младшего и среднего школьного возраста. Очень часто в отряде перечень ежедневных обязанностей (дел) повторяется. Их можно распределить между микрогруппами, но выполнять одно и то же скоро надоест. Эти поручения решили чередовать. Состав ребят внутри группы постоянный.

Если мы выбираем систему чередования творческих поручений, то кроме самого процесса деления на микрогруппы важно вместе с детьми обсудить и решить, какие именно группы должны быть в отряде, чтобы обеспечить все направления его деятельности. Это могут быть информационная группа, досуговая, сюрпризная, спортивная, оформительская, дежурная.

Досуговая группа занимается подготовкой и проведением дел в отряде, проведением музыкальных и игровых минуток, организует выходы в другие отряды и проведение совместных дел, может стать инициатором организации конкурсов, работать с отрядом младшего возраста, организовать творческую часть дежурства по столовой, экскурсию по лагерю, обеспечить досуговую часть в организации поездки.

Обязанности оформительской группы: оформление рубрик отрядного уголка; помощь досуговой группе в оформлении дел; выпуск стенгазет в отряде совместно с информационной группой; обучение ребят своего отряда и младших ребят оформительским умениям, организация конкурса на лучшее оформление комнаты, конкурса газет, изготовление оформления к дежурству по столовой, оформление отрядного места.

Информационная группа проводит информационные КТД, готовит материал для стенгазеты, выпускает листовки, радиопередачи, готовит информацию о событиях в мире для утренних информационных сборов, проводит информационные часы, обеспечивает рекламу дел, событий и т. д.

Сюрпризная группа готовит сюрпризы-награды к КТД, другим делам в отряде и лагере, сюрпризы именинникам, дела-сюрпризы, например, концерт-молнию; концерт-сюрприз для малышей; сюрпризы-благодарности дежурным по столовой, сюрпризы соседнему отряду; утренние «минутки общей радости» для своего отряда, сюрпризы вожатым, сотрудникам лагеря, шоферу, который везет отряд в поездку.

Спортивная группа берет на себя организацию и проведение зарядки; помогает физрукам в проведении спартакиады, мини-спартакиады внутри отряда, проводит в течение дня подвижные игры, «часы здоровья»; помогает инструктору по туризму в организации и проведении туристической тропы, похода, может стать инициатором конкурса зарядки в отряде, между отрядами.

В обязанности дежурной группы входит подготовка отрядного места к сбору отряда, она отвечает за чистоту и порядок в комнатах, выполнение режима и проведение дел этого дня, уборку отрядного места и территории, за организацию дежурства по территории, по столовой. У опытных вожатых есть традиция начала дня для дежурных за 10-15 минут до общего подъема. Во-первых, с самого утра

ребята получают зарядку в совместной работе; во вторых, они успевают к участию в утренних режимных моментах, уже убрав отрядное место и территорию. Важно также в день перед дежурством **напомнить командиру, что нужно собраться и распределить поручения.**

Чтобы все дети во всех группах были включены во все виды деятельности, группы меняются поручениями через 3-5 дней по «вертушке» (чтобы распределить время всей смены, с одной стороны, и дать всем ребятам возможность проявиться в каждом деле, с другой). Чередую поручения, ребята каждой группы в течение смены поработают по всем направлениям. С детьми предварительно проводятся занятия, помогающие им выполнять обязанности, которые возлагаются на группу. Для наглядности и четкой смены поручений в отрядный уголок можно поместить специальную рубрику (например, крутящуюся стрелку, указывающую на очередное поручение микрогруппы).

2. Микрогруппы по-интересам (музыка, спорт, танцы, интеллектуальная деятельность и т. д.) можно создать в среднем и старшем отряде. Деятельность таких микрогрупп планируется советом командиров примерно на неделю вперед, при этом определяются не только специфические дела каждой группы, но и формы участия ребят в других видах деятельности, решаются вопросы подготовки отряда к общелагерным делам. Ежедневно происходит конкретное планирование завтрашнего дня советом командиров и каждой микрогруппой. При необходимости состав таких групп может немного измениться после оргпериода, когда ребята лучше смогут соотнести свои интересы и возможности лагеря.

3. Группы, сформированные «под дела» или «под лидера», работают как творческие группы, участие ребят в других делах отряда определяется аналогично группам по интересам. Для вожатого этот вариант сложнее, так как организационную деятельность отряда приходится планировать и реализовывать вне рамок этой структуры, но для детей это хорошая возможность реализовать свои желания, способности, добиться успеха и признания.

4. Группы, сформированные по симпатиям, референтные, или комфортные, группы не всегда бывают эффективными в деятельности. Иногда их создают как временные на 4-5 последних дней смены: это помогает эмоционально «удерживать» ребят в предотъездный период, кроме того, этими же группами готовятся итоговые дела отряда.

Огоньки

На знакомство:

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

Легенда: Далеко-далеко на Небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили на берегу моря детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки. Позже, среди шума прибоя и пения птиц, Звезда услышала звонкие голоса детей. На борту белоснежного лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда, родившегося на берегу Тихого океана! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильней, и Звезда устремилась к Земле. С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда. Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких осколков, которые приносят людям счастье.

2. **«Машина времени».** Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив, т.е. ребята, рассказывают о предстоящей смене как будто они её уже прожили.
3. **«Памятный день».** Рассказывая о себе ребёнок вспоминает самый яркий день в своей жизни.
4. **«Расскажи мне о себе».** Начинается с легенды. Ребёнок рассказывает о себе, передавая предмет по кругу.

Проблемный огонёк

1. **«Здравствуй, мне нравится...».** По кругу каждый из сидящих в кругу говорит своему соседу слева фразу: "Здравствуй, мне очень нравится ...", продолжая ее по своему усмотрению, стараясь найти в своем товарище что-то приятное, хорошее.
2. **«Солнышко».** Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.
3. **«Я не понимаю почему...».** Участники огонька хаотично располагаются в помещении. Каждый участник имеет право подойти к любому другому участнику огонька с вопросом, начинающимся на: «Я не понимаю, почему..?». В ходе огонька происходит налаживание контактов.
4. **«Электрический стул».** 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). «Огонек» дает возможность дать оценку поведения того или иного ребенка членам отряда без амбиций, обид, оскорблений его личного достоинства. Рекомендуются проводить при высоком уровне развития отряда.

Легенда: По одной восточной легенде, однажды боги решили создать мир. Они создали солнце, луну, землю, небо, цветы... И, наконец они создали истину.

Задумались боги: куда спрятать истину, чтобы человек ее не сразу нашел. Им хотелось, чтобы он искал ее дольше.

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

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

- Лучше спрячем ее во мраке морских глубин! - ответил третий.

- Нет! Давайте скроем ее на обратной стороне луны!

Наконец самый мудрый бог сказал: «Нет! Мы спрячем ее в сердце человека. И он будет искать истину по всей вселенной, не подозревая, что носит ее в себе».

Огонёк – рефлексия

1. **«Дом».** Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, каким был прошедший день.
2. **«Конвертик откровений».** На предложенных листочках бумаги до начала «огонька» дети пишут по просьбе вожатого волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает.
3. **«Ниточки».** 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. Т.о. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить, и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.
4. **«Паутина».** 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.

Легенда: Жил в одном ауле старик. Однажды он собрал свои вещи и отправился высоко в горы, чтобы построить там дом и стать отшельником. Как-то вечером он сидел в своем доме, вдруг в дверь постучали «Кто там?» - спросил старик. «Это счастье», - услышал он в ответ «Зачем мне счастье, я уже очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, счастье им пригодится», - сказал старик и не открыл дверь. Прошло время, и однажды в дверь постучали снова. «Кто там?» - снова спросил старик. «Это богатство», - услышал он в ответ. «Зачем мне богатство, я очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, богатство им пригодится», - сказал старик и снова не открыл дверь. Через некоторое время снова раздался стук в дверь. «Кто там?» - опять спросил старик. «Это здоровье», - услышал он в ответ. «Зачем мне здоровье, я уже очень стар - отправляйся в аул, там живут мои дети и внуки, здоровье им пригодится», - сказал старик и не открыл дверь. Шло время и однажды вечером в дверь его дома снова постучались. «Кто там?» - в очередной раз спросил старик. «Это твой лучший друг», - услышал он в ответ. Старик подошел к двери и открыл ее. Лучший друг вошел и вместе с ним вошли Счастье, Богатство и Здоровье!

Тематические огоньки

Волонтерство:

Поговорить с ребятами о том, что хорошего и полезного может сделать человек для окружающих. Обсудить кто такие волонтеры и чем они занимаются.

Легенда: Прометей тайно проник на священную гору Олимп и похитил для людей огонь. Он также научил людей всему, что сам знал: счету, письму, ремеслам. По мифам древних греков, именно благодаря Прометею люди стали теми, кем они являются сегодня. Но Прометей действовал против воли Зевса, чем вызвал его гнев. За это он был вынужден испытать колоссальные страдания, как и положено настоящему герою. Греки верили, что только через трудности можно развить себя, если все дается легко и человек только испытывает наслаждения, то он не развивается. Зевс приковывает титана к скале, теперь он вынужден ответить за свое сострадание к людям.

Медиа:

«Черно-белый и цветной кадр дня». Участникам дается возможность сфотографировать два события, произошедшие за день. Один кадр должен быть черно-белым (события с эмоционально отрицательной окраской), а другой – цветным (события с эмоционально положительной окраской). Причем, каждый участник должен описать, что изображено на кадре и почему это вызывает у него данные эмоции.

Экономика:

Поговорить с ребятами о деньгах. О том как они зарабатываются, зачем они нужны.

Поговорить о богатых и бедных людях.

Легенда: Мул в самом деле не спешил. Кажется, у него тоже было хорошее настроение. Ведь ярмо не натирало шею и камни не давили всей своей тяжестью к земле. И никто не бил его и не подгонял. К счастью своему, мул не догадывался, что солнце светит ему в последний раз. Его большую облезлую голову не тревожили мысли о бренности существования. Его не огорчала неблагодарность человеческой породы. Девять лет он вертел тяжелое мельничное колесо, еще два года в лямке с другими животными таскал плиты, барабаны для колонн, пахнущие смолой желтые доски. Он знал каждую выбоину, по которой можно было подняться на Акрополь. Но эта протоптанная чьими-то копытами тропинка была ему не знакома. Может быть, оттого мул останавливался, озираясь на своего провожатого... А может быть, ему нечасто случалось видеть поющего человека... Для него, мула, привычнее были другие звуки. Ему приходилось наблюдать, как люди бьют таких, как они сами, людей по телу, не защищенному шкурой, и слышать человеческие вопли. Так громко и жалобно не кричит ни один мул. Потом эти люди чем попало колотили выючных животных, вымещая на них свою обиду и боль. Гетан пел, бредя за мулом, и, может быть, его песни хватило бы до самой живодерни, если бы на пути не оказался человек. Он стоял широко расставив босые ноги. Во всем его облике было неприкрытое желание учинить ссору. Гетан замолк и остановился. Ему был не знаком этот человек со вздернутым носом и шишковатым лбом. «Может быть, ему не по душе моя песня? Или он хочет отобрать у меня мула?» — терялся в догадках Гетан.

— Мул, куда ты ведешь раба? — спросил незнакомец, когда Гетан с ним поравнялся.

Этот вопрос еще больше смутил юношу. Почему этот человек называет его мулом? Может быть, он страдает слепотой или боги лишили его ума? Решив, что разумнее всего не показывать своего удивления и страха, Гетан ответил как можно вежливее:

— Меня зовут Гетаном. Я раб Гилиппа. Мне приказали отвести мула на живодерню. Мул уже стар и не может

работать.

— Тогда ты вдвойне осел. Разве тебе не жалко животное? Пусть оно идет своей дорогой, а ты иди своей.

— А обол за шкуру? Я должен принести господину один обол.

Вместо ответа незнакомец вытащил из-за гиматия кожаный мешочек и запустил туда пальцы. Лицо его вдруг вытянулось.

— Странно... — выдохнул он. — Здесь был один обол. Куда же он мог деться? Неужели я его потерял?

И тут словно что-то дернуло Гетана за язык:

— Это не твой? — Он протянул ладонь с монеткой. — Я его нашел вчера под платаном.

— Не думаю, — ответил незнакомец, потирая кулаком затылок. — Да и как бы я мог узнать свой обол? Он был у меня немеченый. К тому же он еще утром болтался в кошельке. Где же я мог его потерять? Ах да, совсем забыл... Я отдал его нищему.

— Ты отдал нищему целый обол? — удивился Гетан, недоверчиво оглядывая собеседника.

Незнакомец понял мысль Гетана:

— Да, моя одежда тебя не обманывает. Клянусь собакой, я не богат. Но этот обол вызывал столько соблазнов, что я решил от него поскорее отделаться. А нищий был без ноги. Он, как я узнал, долбил руду в Лаврионских рудниках, и на него свалилась глыба. Ногу пришлось отнять. Господин отпустил его на волю и прогнал из дому. Кому нужен безногий раб?

Слова эти заставили Гетана задуматься. Его хорошее настроение мгновенно улетучилось. Да, конечно, он слышал о Лаврионских рудниках. Господа отдают туда своих рабов за один обол в день. Этому одноногому повезло. Он получил свободу. Другие через год-два умирают от побоев или затхлого воздуха. Не поэтому ли незнакомец назвал меня мулом, что я безропотно тяну свою лямку, не задумываясь о будущем? — думал Гетан. — Когда я стану стар, как этот мул, меня вышвырнут из дома, как ненужную вещь. Если бы моя шкура имела какую-нибудь цену, если бы из нее можно было делать ремни или кошельки, меня бы самого отвели на живодерню».

— Ты дал обол нищему, — сказал Гетан, — а я отдам обол господину. Пусть этот мул идет своей дорогой, а я пойду своей.

Гетан повернулся и энергично зашагал по направлению к агоре. Незнакомец бросил взгляд на мула, меланхолично покачивавшего головой, засунул кожаный мешочек за край гиматия и двинулся вслед за рабом.

Утром следующего дня строители Парфенона оказались свидетелями странного зрелища. Несколько десятков выючных мулов тащили в гору большую мраморную глыбу, из которой сам Фидий должен был изваять статую. Впереди животных брел мул без всякой поклажи. Никто не погонял и не понукал его. Мул часто оглядывался, словно для того, чтобы удостовериться, идут ли животные. Он потряхивал головой, как бы одобряя их рвение. Дойдя до вершины холма и дождавшись, когда мулы освободятся от своей ноши, он спускался с ними вместе вниз и снова поднимался.

Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.

