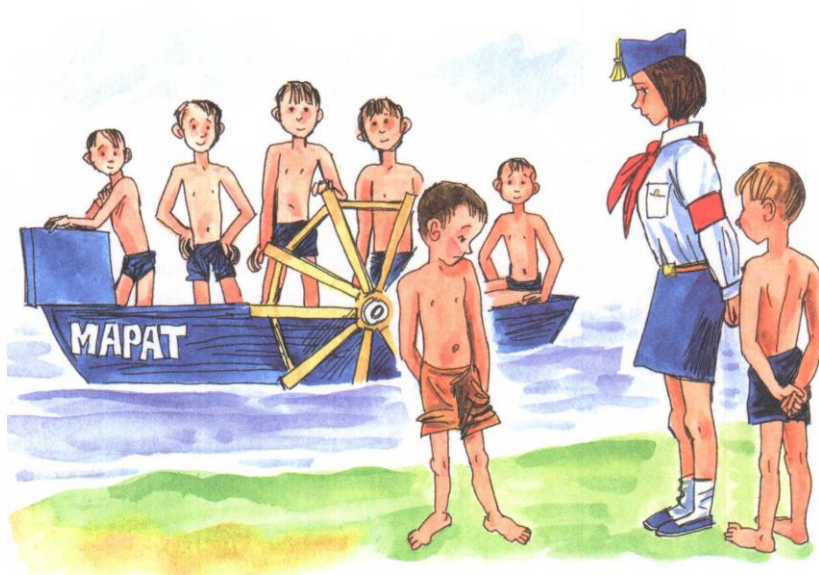


## Педагогический кейс вожатого



Выполнила студентка 32 группы

Бабенко Анастасия

Челябинск, 2018

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1. Название и девизы отрядов</b>	
1.1. Волонтерство	3
1.2. Экономика	3
1.3. Медиа	3
1.4. Спорт	4
<b>2. Игры</b>	
2.1. Игры в автобусе	5
2.2. Игры на знакомство	5
2.3. Игры на сплочение коллектива	6
2.4. Игры на выявление лидера	7
2.5. Игры в помещении	8
2.6. Игры на свежем воздухе	9
2.7. Подвижные игры	9
2.8. Игры с залом	10
<b>3. Оформление отрядных уголков</b>	
3.1. Волонтерство	12
3.2. Экономика	14
3.3. Медиа	17
<b>4. Отрядные мероприятия</b>	
4.1. Квест	20
4.2. Вертушка	21
4.3. Тропа доверия	23
4.4. Конкурс	24
4.5. Викторина	25
4.6. Интеллектуальная игра	26
<b>5. Модель отрядного самоуправления</b>	29
<b>6. Легенды для огоньков</b>	
6.1. Огонек-знакомство	31
6.2. Проблемный огонек	31
6.3. Огонек-рефлексия	32
6.4. Тематический огонек	
6.4.1. Волонтерство	33
6.4.2. Экономика	33
6.4.3. Медиа	34
<b>7. Песенник</b>	
7.1. Отрядная песня «Перевал»	35
7.2. Отрядная песня «Землю обмотали тоненькие нити»	36
<b>Список использованной литературы</b>	37

## 1. Название и девизы отрядов

### 1.1. Волонтерство

#### 1. Отряд «Солнышко»

Девиз: «Светя другим – освещаешь путь себе».

#### 2. Отряд: «Мы вместе»

Девиз: «На парусах надежды и мечты

Мы спешим помочь другим.

Добро везде: в крови, в сердцах горит у нас».

#### 3. Отряд: «Большая тропа»

Девиз: «Мы большая дружная тропа.

Вместе с вами мы всегда.

Идти, шагать и никогда не унывать».

#### 4. Отряд: «Ветер перемен»

Девиз: «С вами ветер перемен.

Кружась, играя, вместе с вами

Добро творим всегда».

#### 5. Отряд: «Остров Доброты»

Девиз: «Твори добро всегда, везде.

И ты найдешь свой путь к земле».

### 1.2. Экономика

#### 1. Отряд: «Дети Ротшильда»

Девиз: «Что вверх, что вниз - все с прибылью».

#### 2. Отряд: «Дети рынка»

Девиз: «Жизнь, ребята, не ириска!

Съел - и праздник на душе.

Жизнь нельзя прожить без риска:

вы рискуете уже.

Настоящий риск с деньгами!

Можно их держать в копилке.

На развитие лесопилки можно доллары вложить,

Чтоб потом богаче жить».

#### 3. Отряд: «Экономическая страна»

Девиз: «Добро пожаловать в нашу страну.

Здесь и сейчас вы с нами вместе

Узнать поспешите про экономику.

Доходы, прибыль и расходы –

Везде у нас».

#### 4. Отряд: «Валютный аукцион»

Девиз: «Валюта – класс,

Валюта – лайк,

Аукцион скорее проводить и продавать».

#### 5. Отряд: «МЭМ» (моделирование экономики и менеджмента)

Девиз: «Мы модели составляем и проблемы все решаем.

С нами легче жить, помощь всем окажем вмиг.

МЭМ всегда, МЭМ везде, будьте проще и умней».

### 1.3. Медиа

#### 1. Отряд: «Риск»

Девиз: «Дерзаем, учимся, творим,

Когда мы вместе – победим».

#### 2. Отряд: «Тонус»

Девиз: «Мы – за здоровье,

Мы – за счастье,

Мы - против боли

И несчастья!»

**3. Отряд: «Капельки»**

*Девиз:* «Мы – дружные капельки детской реки,  
Вливаемся в море огромной страны».

**4. Отряд: «Удивительный мир»**

*Девиз:* «Мы умеем думать,  
Мы умеем рассуждать.  
Что полезно для развития,  
То и будем изучать».

**5. Отряд: «Новые люди»**

*Девиз:* «Ловкие, умелые –  
Новые люди – смелые».

## 1.4. Спорт

**1. Отряд: «Спортсмены»**

*Девиз:* «Спортсмены рвутся вперед,  
Рекорд нас новый ждет!»

**2. Отряд: «Древние греки»**

*Девиз:* «Стойкость и сила  
Нам от богов дана!  
Мы разгромим сегодня всех  
Соперников сполна!»

**3. Отряд: «Спортики»**

*Девиз:* «Мы не зря пришли сюда,  
Победим всех без труда!  
Ведь Спортики старались:  
Спортом занимались!»

**4. Отряд: «Спорт»**

*Девиз:* «Спорт - это сила!  
Спорт - это жизнь!  
Победы добьемся,  
Соперник, держись!»

**5. Отряд: «Первое место»**

*Девиз:* «Мы пришли не просто играть,  
Твердая цель у нас — побеждать!  
Другое нам не интересно  
Мы здесь, чтоб занять первое место!»

## 2. Игры

### 2.1. Игры в автобусе

#### **Игра: «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.

#### **Игра: «Передай фрукт»**

Разделите два ряда на две команды. Пустите по одному ряду апельсин, а по второму яблоко, какая команда быстрее вернёт фрукт, та и получает одно очко.

Дальше можно пустить более крупный предмет, можно пустить из одного ряда в другой, через последнее сидение, только защищать очко тем кто первый передаст чужой предмет. Интересно передавать маленькую спичку или горошинку, или передавать только левой рукой.

Так же можно переодевать от одного человека, ко второму, по такому принципу: первый передаёт соседу, тот во второй ряд, далее во втором ряду ребёнок передаёт соседу и так далее.

Ещё вариант, вожатый идёт по салону от начала до конца, смысл в том что предмет должен быть уже в конце, когда вожатый туда придёт. Вы можете идти медленно или наоборот бежать и за счёт этого ставить свои условия.

#### **Игра: «Что мы взяли с собой»**

Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаете подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», «Глаза взяли?», «Жареного бегемота взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продается, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе. Только не превращайте свой комментарий из шуточного в язвительно – саркастический.

#### **Игра: «С одной буквой»**

Предлагается выяснить: кто, с кем, куда, на чем и зачем движется. Для этого вожатый задает эти вопросы, а ребята с ходу на них отвечают. Все ответы должны начинаться на одну букву, о которой договариваются заранее. Вопросы задаются быстро и неожиданно. Не забывайте комментировать полученные ответы.

#### **Игра: «Графомания»**

«Мы совершенно уверены, что раз вы знаете, кто такие лингвисты, то должны знать, и кто такие графоманы. Ну, а если кто-то забыл, мы напомним: графоманы – это люди, которые имеют страсть к сочинительству книжек. Мы с вами книжек писать не будем, а вот посочинять попробуем. Постарайтесь придумать смешное предложение со следующими группами слов:

- палка, селёдка, галка, тарелка;
- ёлка, копалка, сено, кричалка;
- вешалка, речка, учитель, колечко;
- задача, лимонка, удача, болонка.

Помните, ваше предложение должно быть действительно смешным или, по крайней мере, оригинальным».

### 2.2. Игры на знакомство

#### **Игра: «Партнеры»**

Ведущий объединяет участников игры, которые плохо знают друг друга, и дает им 10 минут, чтобы заполнить листок «Партнеры». После того, как участники игры заполняют свои Листы, им предлагается сесть в круг и обменяться листками, листки передаются по кругу. Затем каждому предлагается рассказать о своем партнере. Можно задать друг другу разные вопросы, как, например: какая твоя любимая еда? Что ты больше всего любишь делать? Какой твой любимый цвет? Есть ли у тебя братья и сестры? Какой твой любимый предмет в школе? И т.д.

#### **Игра: «Руки вверх»**

Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: «Руки вверх!» Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро

поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало), тот сменяет ведущего.

Все в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д.

Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.

**Игра: «Кто? Где? Когда?»**

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:

1. В алфавитном порядке.
2. По месяцам рождения.
3. По знакам зодиака.
4. По увлечениям и т.д.

Разделите игроков на две команды. Игроки команд должны выстроиться в шеренгу по порядку, в зависимости от указанного вами параметра.

Параметрами порядка построения могут быть:

- по алфавиту фамилий;
- по году рождения;
- по объему волос на голове;
- по росту;
- по размеру обуви;
- по дню месяца даты рождения;
- по количеству букв в имени;

**Игра: «Вспомни имя»**

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

**Игра: «Подарок»**

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». Следующий игрок повторяет: «Ваня подарил вам цветочек («взял» у Вани «цветочек»), а я Катя. Я дарю вам мячик (показывает мячик). После того, как все представились и «подарили подарки», вожатый предлагает всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки.

## 2.3. Игры на сплочения коллектива

**Игра: «Несколько мячей»**

Для этой игры понадобятся несколько небольших мячиков или мягких игрушек. Играющие достаточно свободно становятся в круг. Задача - перекидывать мячик или игрушку от одного человека к другому так, чтобы он побывал в руках у каждого игрока только один раз. Как только играющие запомнили порядок перебрасывания, ведущий вводит в игру второй мячик. Теперь по кругу идут два мяча. Если ребятам удастся поддерживать ритм и не сбиваться, в игру вводится третий мяч. Со сколькими мячами удастся играть вашей группе?

**Игра: «Прогулка с компасом»**

Ребята делятся на пары. В каждой паре один человек «турист» (ведомый), а второй - «компас» (ведущий). «Турист» закрывает (или ему завязывают) глаза, а «компас» становится сзади него и кладет ему руки на плечи. Задача «туриста» - передвигаться по классу (можно расставить стулья, как на полосе препятствий), задача «компаса» - направлять его движение.

**Игра: «Корабли и скалы»**

Половина играющих - «корабли», половина - «скалы». «Скалы» рассаживаются на полу, «корабли» закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении «корабля» «скала» издает шипящий звук, с которым «волны накатываются на камень». Цель «скал» - не допустить «кораблекрушения». Потом играющие меняются ролями.

**Игра: «Гусеница»**

Нам понадобятся несколько воздушных шаров - столько же, сколько играющих. Ребята становятся в колонну в затылок друг другу, положив руки на плечи впереди стоящим. Воздушные шарики зажимаются между животами задних и спинами передних игроков. Дотрагиваться до шариков, поправлять их — нельзя. Передний игрок держит свой шарик на вытянутых руках. Цель игры - пройти таким образом по

некому заданному маршруту. На пути можно поставить стулья, натянуть веревки, положить какие-то предметы на пол. Удастся ли группе выполнить задание, не уронив шарики? Как ребята координировали свои действия? Рискнул ли кто-то взять на себя роль лидера, руководителя движения? Что требуется от каждого, чтобы удачи добились все?

#### ***Игра: «Проводник»***

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

- нельзя разговаривать;
- у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать);
- последний человек – проводник;
- хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево;
- хлопок по обоим плечам – вперёд;
- двойной хлопок по обоим плечам – назад;
- хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех, маршрут повторяется.

### **2.4. Игры на выявление лидера**

#### ***Игра: «Ехали цыгане»***

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде, стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся “ехать”, и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство. Пассажиры – основная масса. По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

#### ***Игра: «Карабас»***

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово «КАРА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции». В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного - проводить игру, второго - внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству, ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «совестливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще. Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

#### ***Игра: «Положи руку»***

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

#### ***Игра: «Енотовы круги»***

Всем ребятам вашего отряда предлагается встать в один круг, взяться за руки. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не отпуская руки, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

#### ***Игра: «Волшебный мячик»***

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его

нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных. Вам необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие, придумайте.

## 2.5. Игры в помещении

### **Игра: «Рассказ без прилагательных»**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему («Как я собирался в лагерь», «Наше путешествие в лагерь» и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

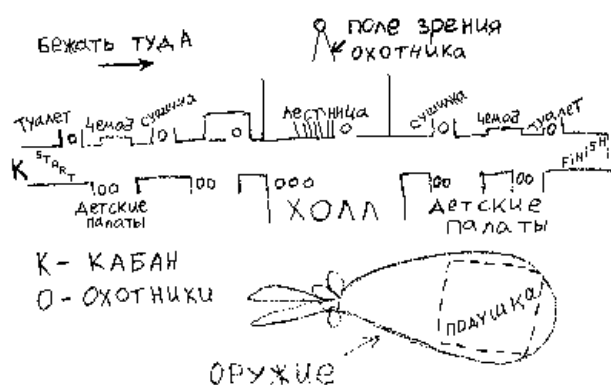
### **Игра: «Бешеные кабаны»**

Очень азартна, затягивает, но, к несчастью, у неё повышенный травматизм. Позволяет в цивилизованной форме выразить всё накопившееся к ближнему своему.

Экипировка охотников: их главное оружие - подушка. Из-за повышенной изнашиваемости данного орудия необходимо его заворачивать в покрывало, так не придётся в конце смены сдавать груды перьев вместо подушки. У покрывала должен быть хороший удобный ухват для облегчения охоты за кабаном.

Смысл игры: кабан должен пробежать из одного конца коридора в другой, желательно живым. У охотников цель этого кабана завалить своими подушками. На охотников накладываются ограничения: смотреть можно ТОЛЬКО перед собой, выглядывать в коридор, узнавая, не бежит ли кабан - нельзя! Иначе живым кабану до финиша не добраться. Ориентироваться можно только по слуху. Если кабан умелый, то он неслышно добежит до охотника и заставит вхолостую потратить заряд, или же успеет остановиться прямо перед охотником. Тут появляется второе правило - у охотников оружие однозарядное. Если вы махнули подушкой перед носом у кабана, то больше его атаковать не можете, всю возможность вы упустили. И в случае, когда кабан повержен на землю удачным попаданием, его НЕЛЬЗЯ добивать подушками. Стоит ещё добавить, что игру лучше проводить вечером, когда уже достаточно стемнеет, и верхний свет погасить. Это создаёт достаточно интимную обстановку для охоты. Можно разбиться на две команды, и по очереди пробегать по-одному, считая попадания в каждого. После суммирования выясняется, какая команда состоит из большего числа диких кабанов. Заканчивать игру надо с отбоем, с приходом недовольного начальства и при непредвиденной травме (этого лучше избежать).

## БЕШЕНЫЕ КАБАНЫ



### **Игра: «Голоса животных»**

Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.

### **Игра: «Угадай, что я вижу!»**

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или коля печально забился в угол.



Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Это может до бесконечности!

### ***Игра: «Фигуры»***

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

## **2.6. Игры на свежем воздухе**

### ***Игра: «Здравствуйте»***

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идёт по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте!" Можно назвать ещё своё имя (это обговаривается в условиях игры). Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

### ***Игра: «Светофор»***

На площадке надо начертить две линии на расстоянии 5 - 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно по середине спиной к играющим. Он называет какой-нибудь цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего. Если у игрока нет такого цвета, то водящий может осалить перебегающего игрока. Осаленный становится водящим.

### ***Игра: «Тропинка»***

Участники игры выстраиваются в цепочку друг за другом. Тот, кто стоит первым в этой цепочке, становится водящим. Все идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причём водящий преодолевает различные препятствия. По сигналу водящего первый игрок становится в конце змейки, а водящим становится тот, кто оказался первым игроком.

### ***Игра: «заколдованный замок»***

Играющие делятся на две команды. Первая - должна расколдовывать «замок», а вторая - помешать ей в этом. "Замок" может служить стена или дерево. Около "замка" находятся "главные ворота" - ребята из второй команды с завязанными глазами. Игроки, которые должны расколдовывать «замок» начинают двигаться по площадке по команде ведущего 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 осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры команды меняются ролями.

### ***Игра: «Найди платок»***

Все участники встают в круг. Выбирается водящий, он становится в центре круга. Одному из играющих даётся в руки маленький платок. Он его передаёт другому, стоящему рядом, но так, чтобы не заметил водящий. У кого водящий заметит платок, тот и становится водящим.

## **2.7. Подвижные игры**

### ***Игра: «Охота на вожатого»***

Правила игры: Вожатые переодеваются так, чтобы их как можно труднее было узнать, и расходятся по территории лагеря. На каждом вожатом прикреплён номер. Отряды обходят всех вожатых и узнают, «кто есть кто», записав свои версии на листах. К вожатому нельзя приближаться ближе, чем на 1 метр. Побеждает команда, которая выполнив основное правило, узнает как можно больше вожатых. Необходимые материалы: Костюмы и номера для наставников, листы бумаги и ручки для команд.

### ***Игра: «Брейн-ринг»***

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жёсткими донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя. Вариант: передавать слово не жёсткими, а рисовать или лепить из пластилина.

### ***Игра: «Я змея, змея, змея»***

Участники стоят в круге, через одного – мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому –нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый пролезает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», и идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединяется друг к другу.

### ***Игра: «Заяц без логова»***

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

### ***Игра: «Цвета»***

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь жёлтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

## **2.8. Игры с залом**

### ***Игра: «Паровоз»***

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

«ТУ-ТУ»!!!

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

### ***Игра: «Регулятор звука»***

Описание игры: 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 части, каждая из которых будет регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом «затушить» шум, успокоив зал.

### ***Игра: «Сердца красавицы»***

Описание игры: 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, каждое слово — на жест. После введения каждого жеста поется вся песня, пока все слова не будут заменены жёсткими. 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 за ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую, — «и к перемене». Дуют — «как ветер». Вытягивают ладонь с пятью пальцами — «мая».

### ***Игра: «Замотало»***

Ведущий предлагает всем в зале представить себя... шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: замотало и размотало. По команде ведущего «Замотало!» все «шарфы» обнимают предмет или человека, которого назовет ведущий, по команде «Размотало!» — разводят руки в стороны. Дальше ведущий начинает всячески заматывать и разматывать шарфы, например, так:

1. Замотало на себя... - размотало!

2. Замотало на спинку переднего сиденья... - размотало!
3. Замотало на руку соседа слева... - размотало!

***Игра: «Слон»***

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

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

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

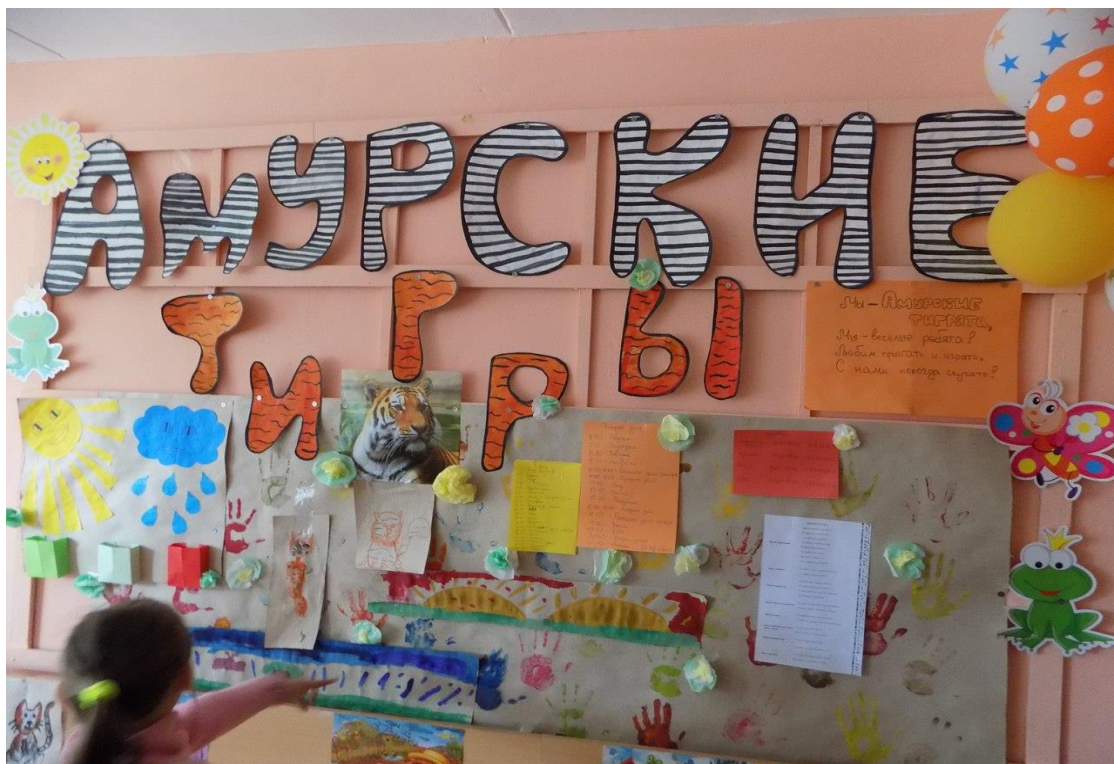
И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.

### 3. Оформление отрядных уголков

#### 3.1. Волонтерство



**Материалы:** бумага, краски, кисти, листы А4, маркеры, воздушные шарики, нитки.



**Материалы:** бумага, краски, кисти, листы А4, маркеры, воздушные шарики, скотч.





**Материалы:** бумага, краски, кисти, листы А4, маркеры, скотч, ножницы..



**Материалы:** страницы из журналов, бумага цветная, маркеры, краски, кисти, фотографии.



**Материалы:** бумага цветная, листы А4, ножницы, клей, скотч, краски, маркеры, фломастеры.

### 3.2. Экономика



**Материалы:** цветная бумага, листы А4, маркеры, фломастеры, скотч, нитки, краски.





**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.





**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти, воздушные шары.



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



### 3.3. Медиа



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.





**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



**Материалы:** бумага цветная, цветной картон, ножницы, клей, скотч, нитки, маркеры, краски, кисти.



## 4. Отрядные мероприятия

### 4.1. Квест

**Квест – игра «Приключения в стране Нангияле» по мотивам книги А. Линдгрена «Братья львиное сердце»**

**Цель:** сплочение детей, укрепление дружбы, взаимопонимания и взаимопомощи в коллективе.

**Задачи:** развивать у подростков логическое мышление, способствовать развитию самостоятельности и ответственности, умения принимать и выполнять решения.

Игра была придумана мной для подростков, отдыхающих в летнем лагере в Кораблинском КСЦОН. Во время занятий я читала им книгу «Братья львиное сердце». Это прекрасная книга, которую можно не просто читать, в нее можно играть! Дети внимательно слушали, отвечали на вопросы, а в качестве призов получали стикеры – наклейки для будущей игры, в форме короны. Эти стикеры (по 3 штуки) впоследствии использовались как «валюта» за подсказки. Перед началом игры дети наклеили стикеры на свои майки, как значки. Я придумала квест по мотивам книги, в духе тех загадочных и невероятных приключений, через которые проходят герои.

Для проведения квеста необходима тщательная подготовка – несколько организаторов – помощников, удобная площадка – мы проводили игру в городском парке, реквизит: шар - пиньята из папье – маше, деревянные спицы, платки, ведра, деревянные мечи и стреляющие луки, палки для сбора монет, пластиковые бутылки с питьевой водой (дети могут попить, было жарко), конверты с текстами подсказок. Часть реквизита была изготовлена своими руками.

**Важно:** не позволять присутствующим взрослым что – то подсказывать и вмешиваться в ход игры!

1. Деление детей на 2 команды. Командиры – два человека, имеющие максимальное количество стикеров, набирают себе команды. Командам дается первое задание - пакет с конфетами. Нужно догадаться, что внутри фантиков могут быть подсказки. В одном из фантиков записка: «Слушай внимательно!»

2. Игроки должны услышать и найти по звуку спрятанный недалеко в траве сотовый телефон. К телефону прикреплена бумажка с номером, по которому нужно позвонить и спросить подсказку. Подсказка – «Стрельба в цель»

3. К двум деревьям прикреплены скотчем корзины для бумаг (не очень высоко) и пакет с приготовленными скомканными бумажками. Дети с определенного расстояния бросают бумажки в цель. Когда все бумажки оказались в ведерке, а игроки не догадались, что делать дальше, они могут попросить следующую подсказку у ведущего.

4. Подсказка (в виде вертикального списка слов) дается в запечатанном конверте. По заглавным буквам сверху вниз нужно прочитать фразу – «Подсказка была в ваших руках». Это означает, что нужно искать продолжение игры в скомканных бумажках.

5. Игроки разворачивают бумажки и ищут подсказку. В одной из них написано послание (задом наперед)

Не	вода,	не	суша	-	ашус	ен	адов	еН
На	лодке	не	уплывёшь	-	ышёвылпу	ен	екдол	аН
И	ногами	не	пройдёшь	-	ышёдйорп	ен	имагон	И

Дети должны прочитать и отгадать загадку – «Болото». Как только слово - отгадка прозвучит, ведущий ведет команду на «болото».

#### 6. Задание «Болото».

По принципу лабиринта, вход и выход. Болотные кочки выкладываются деревянными спицами (15 штук), а поскольку места много – можно проходить этот вид дистанции всей командой, взявшись за руки. Если кто – то из детей оступает и падает в болото – за три наклейки он может вернуться в команду, иначе выходит из игры. На последнем спиле нарисована оранжевая стрелка, которая указывает на метку на дереве. Там висит лук со стрелами, из которого нужно стрелять.

#### 7. Задание "Стрельба" из лука.

Детям объясняется легенда. Они оказались в том месте, где Хуберт охотился на волков. На пластиковых бутылках с водой (они изображают хищников) прикреплены изображения волков. Вся команда по очереди стреляет по бутылкам, пока они не упадут. Этикетки нужно снять (с волков снимают шкуры). На одной из этикеток подсказка - «Иди к водопаду Кармафаллет и достань 100 монет». Команде дается специально изготовленная палка с жестяным совочком.

8. В парке находится действующий фонтан, поэтому дети быстро догадываются, что нужно идти к нему. Перед началом игры организаторы бросили в фонтан пригоршню мелких (десятикопеечных монеток), они блестят на солнце. (Здесь дети в мгновение ока разулись и оказались в фонтане, пришлось их оттуда

выуживать). Когда монеты собраны, возникает вопрос: Что с ними делать? Подсказка: покупать что – то!! Детям предлагается найти продавца.

**9.** Продавец находится в дальнем углу парка, у него в руках плакат: «Здесь можно купить кое – что для квеста». Продавец предлагает каждой команде купить 3 коробочки. Коробочки – одна с камешками, другая – с конфетами, третья – с подсказкой (стоимость – 10, 20, 30 монет) Дети решают, что купить нужно все коробочки. В подсказке написано – «Пора идти в подземный ход!». Дети идут с ведущим к «Подземному ходу»

**10.** Всем участникам завязываются глаза, они берутся за руки и в полной тишине начинают движение. По легенде, команда пробирается по подземному ходу, а наверху стоят стражники Тенгиля – Ведер и Кадер, они могут стрелять из луков. На трассе поперек можно положить препятствия – камень, палку или поперек натянуть веревку. Ведущий говорит о встречающихся опасностях, дает команды – пригнуться, присесть, замереть и т.д. Команда идет через кусты, обходит деревья.

**11.** Ведущий приводит команду на «Рыцарский турнир». Идем к сцене, расположенной у фонтана, очерчиваем площадку мелом и устраиваем турнир с деревянными мечами. Играют только мальчики. Кто первым выходит за пределы площадки – тот проиграл. Победителю предоставляется право разбить пиньюту, закрепленную наверху. От удара пиньята разбивается, и на головы восторженных игроков летит конфетный дождь.

Детям очень понравилась игра. Сколько переживаний, споров и испытаний они перенесли! Как непросто было пробираться по «топкому болоту», крепко взявшись за руки, рискуя оступиться! Как метко нужно было стрелять из лука по «волкам», оскалившим свои пасти на узких горных тропах! Как страшно идти в темноте под «крепостной стеной», сохраняя полное молчание, и боясь каждого громкого звука! И как радостно догадаться, наконец, о смысле зашифрованной записки! К радости гуляющих в парке горожан, квест включал в себя множество разнообразных заданий, так что к концу игры вокруг нас собрались зрители. Хотите воспитать в ваших детях отвагу, твердый характер и волю к победе? Тогда прочитайте им книгу А. Линдгрена «Братья львиное сердце»!

## 4.2. Вертушка

### *Вертушка «Фестиваль приключений»*

**1. Электрическая стена.** От одного до другого дерева на высоте 0,5-1 метра (с учетом возраста детей) натягивается веревка. Задача отряда: им надо перебраться на другую сторону стены не прикоснувшись к электрической стене. При этом должна сохраняться полная тишина, как только один из участников коснулся стены, все возвращаются обратно и начинают все заново. После каждой попытки отряду дается время обсудить ошибки.

**2. Болото.** Мелом на асфальте нарисованы на небольшом расстоянии друг от друга круги, которые символизируют кочки на болоте. На старте и финише натянута веревка на уровне колен. Весь отряд выстраивается в одну линию и им связывают ноги (каждую правую ногу с левой ногой соседа), после чего отряд должен молча и, наступая на кочки, перебраться на другой берег.

**3. Нью-Йорк.** На асфальте нарисован мелом квадрат 1\*1 метр. И всему отряду по команде надо поместиться в нем. Опять же это надо делать без слов. И простоять в нем 10 секунд.

**4. Спички.** Отряд приходит на этап и там им говорят, что вы по очереди должны подходить к столу, брать спички (по одной), и выкладывать слово. Главное условие должен участвовать весь отряд и делать это молча. Если весь отряд не принял участие в составлении слова, то это начинается заново.

**5. Льдинки.** Отряд приходит на этап и им говорится задание. Вот здесь располагается море, а это льдинка (показывает на листы бумаги, которые держит в руках), по ним вам надо переместиться на другой берег, не касаясь воды, но первый человек может ступить на другой берег тогда, когда последний уйдет с этого берега. Весь этап проходит при полной тишине. Лыдинок должно быть в зависимости от количества детей примерно в 2,5 раза меньше участников игры.

**6. Слепой поводырь.** Отряду говорится задание, что они должны построиться в одну колонну (мальчик, девочка), закрыть глаза, взять крепко за талию человека идущего впереди и выполнять все то, что скажет руководитель этапа. Он в свою очередь, водит детей по определенной территории и говорит разные препятствия. Пример: кочка! все поднимают ногу; пригнитесь! здесь очень низко. Дети все это должны выполнять.

**7. Паутинка.** Все дети встают в круг близко-близко и вытягивают руки вперед в одну кучу. По команде вожатого им надо взять чью-нибудь руку, но не соседа и не две руки одного человека. Дальше по команде вожатого детям надо распутаться из этой паутинки при полной тишине.

**8. Пуговицы.** Отряд делится на несколько команд и им нужно посчитать, у кого сколько пуговиц на одежде. У какой команды больше, та и выиграла.

**9. Зоопарк.** Каждый ребенок, молча должен придумать себе животное и показать всему отряду его повадки. Остальные должны угадать. Условия: животных показывает каждый, и не сговариваясь!!

**10. Кораблик.** На асфальте мелом рисуется речка и в ней обозначаются мели, на речку ставится кораблик (из бумаги). Задача отряда: по очереди дуть на кораблик так, чтобы он не заплыл на мель и побыстрее пришел на финиш. Условия: каждый ребенок может дунуть всего один раз, помогать друг другу нельзя. Осечки тоже считаются. Если отряд не смог довести кораблик до финиша, то он не справился с заданием!

**11. Маркер.** Все дети встают в круг, один ведущий стоит в центре. У ведущего в руках маркеры, он должен передавать их (по одному) ребятам, но у каждого участника в руках не должно находиться больше одного маркера. Таким образом, ребята должны придумать стратегию передачи маркеров друг другу так, чтобы не нарушались правила конкурса.

**12. Становись.** Молча ребята должны выполнить следующие задания:

- построиться по росту;
- по возрасту;
- по размеру ног;
- по длине волос;
- по цвету глаз и т.д.

**13. Выпрыгнуть по числу.** Ведущий просит детей встать в шеренгу. Дети должны, не сговариваясь, выпрыгивать вперед, но только то количество детей, которое назвал вожатый. Это упражнение стоит повторить несколько раз для достижения наилучшего результата.

**14. Посчитать до 18.** Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

**15. М-М-М по кругу.** Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

**16. Коленочки.** Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

**17. Стульчик.** Задание: нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

**18. Пойми меня.** Отряд выстраивается в колонну. Затылок в затылок. За спиной последнего игрока ведущий жестом передает игроку какое-либо ощущение, состояние, эмоцию (пример: легонько дует напереди стоящего игрока, предавая, таким образом, ощущение прохлады и т.д.). Ребенок должен почувствовать и понять, что хотел передать ведущий, и передать это ощущение таким же образом стоящему перед ним человеку. Прodelав эту процедуру, каждый ребенок должен понять, что это за состояние, и самый первый игрок, стоящий в колонне, должен назвать его. Если его версия совпадает с истиной, то команда справилась!

**19. Лейся песня.** Дети должны спеть песню на заданную тему. Условия могут меняться: заменить в песне все гласные на буквы О, Ю, Я и т.д.

**20. Бревно.** Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, или гимнастическое бревно) или очерченная линия (шириной как длина самого большого ботинка в группе, длина линии ограничивается шириной шеренги). Исходные условия: команда выстраивается на бревне. Задание: перестроиться на бревне так, чтобы первый человек справа оказался первым человеком слева, второй справа - вторым слева и т.д., построив таким образом зеркальное отображение первоначального построения. Во время выполнения задания нельзя разговаривать. Упражнение начинается сначала, если один из участников касается земли, стены, заступает за черту, разговаривает. Перед выполнением задания ведущий дает команде время на обсуждение.

**21. Слепые фигуры.** Исходные условия: команда стоит в кругу, взявшись за руки и закрыв глаза. Задание: построить фигуру, например, равнобедренный треугольник. Открыть глаза можно только по

разрешению ведущего. Упражнение начинается сначала, если ведущий замечает открытые глаза или фигура не получилась. В ходе игры можно предложить ребятам построить другие фигуры.

**22. Маршрутка.** Ведущий просит ребят встать очень плотно друг к другу, образовав таким образом маршрутку. Потом он обматывает игроков несколько раз туалетной бумагой. Задание команды в том, чтобы пройти определенное расстояние вместе, не порвав при этом бумагу и напевая какую-нибудь песенку хором. Если бумага порвалась, задание необходимо начать сначала.

### 4.3. Тропа доверия

#### *Игра: «Тропа доверия»*

**Цель игры:** игра «Тропа доверия» имеет своей целью выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры. В процессе хода игры хорошо прослеживаются не только групповые действия детей, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

Думается, что эту игру можно рекомендовать при ознакомлении с детскими коллективами (как временными, так и постоянными) педагогам-организаторам детских лагерей вначале каждой смены, педагогам-организаторам школ – для ознакомления с активом школы.

При проведении игры следует учесть следующие моменты:

1. В каждой команде, участвующей в игре, не должно быть более 15 человек. Оптимальный состав команды – 10-12 человек.

2. При движении от этапа к этапу участники команды должны вытянуться в цепочку, взять друг друга за руки и не разрывая рук перейти от пройденного этапа к следующему. Время при переходе между этапами не учитывается. Если же руки у игроков команды все же разрываются, команда штрафует 10 секундами добавочного времени.

3. Прохождение этапов идет на время.

4. При проведении игры для множества команд целесообразно размещать этапы вне видимости соседствующих этапов, а также на старте делать интервалы для стартующих команд.

5. Время, затраченное на прохождение каждого этапа, суммируется и при подведении итогов с учетом штрафных секунд дается общее время, затраченное на прохождение всех заданий.

6. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с названием этапа, а также ориентирами движения к очередному этапу.

7. Игру лучше всего проводить на свежем воздухе.

8. Особое внимание следует уделить обучению людей проводящих этапы. Безусловно, что это должны быть либо старшие школьники, либо взрослые люди.

9. На прохождение всех этапов игры отводится время в 180 секунд. Если команда не укладывается в указанное время, прохождение этапа останавливается, а команде в графе «время прохождения» пишется 200 секунд. Дальше команда отправляется на следующий этап.

10. У каждой команды должен быть маршрутный лист, в котором указываются этапы, время прохождения и ставится подпись судей проводящих этапы. Маршрутный лист сдается на последнем этапе.

#### **ХОД ИГРЫ:**

##### **1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ»**

Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.

##### **2 ЭТАП: «НОМЕРКИ»**

Задание: Члены команды, пройдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к проводящим этап. Судьи прикрепляют за воротники в хаотическом порядке, заранее заготовленные номерки (например, от 1 до 12) участникам команды, после чего просят повернуться их к себе лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.

##### **3 ЭТАП: «ПОЙМИ МЕНЯ»**

Задание: Команда выстраивается в колонну (в затылок друг другу). Первый участник команды поворачивается к ведущему этапа и вытягивает один из предложенных ему вариантов видов спорта, которые написаны на карточках. После этого он поворачивается назад, хлопает по плечу 2-го участника команды. После того, как он к нему повернулся 1-й игрок без слов, используя только мимику и жесты, показывает впереди стоящему выбранный вид спорта (например: биатлон, фехтование, фигурное катание и т. д.) Если 2-й игрок понял, он показывает это кивком головы и поворачивается вперед и хлопает по

плечу следующему игроку, если же нет, то 1-й игрок повторяет свой показ. Последний игрок в колонне ничего не показывает, он только называет тот вид спорта, который ему показали. При проведении этого этапа важно проследить, чтобы игроки до того, как их попросят повернуться, не поворачивались.

#### **4 ЭТАП: «ТРОПА ДОВЕРИЯ»**

Задание: На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые при проведении этого этапа займут игроки. Одному из игроков пришедшей на этап команды завязываются глаза, затем его раскручивают и ставят на линию старта. Задача этого игрока, а значит и всей команды в целом, пройти до линии финиша, по возможности, не наступив на линии дорожки. Игроки, которые расположились вдоль дорожки в кружочках помогают игроку с завязанными глазами командами: «вперед», «назад», «влево», «вправо», «стоп», оставаясь при этом на своих игровых местах.

#### **5 ЭТАП: «ПЕРЕПРАВА»**

Задание: На этапе «Переправа» команда, должна переправиться через веревку, натянутую на определенной высоте над землей. При этом совершенно нельзя касаться веревки, если все же это произошло, то вся команда возвращается на стартовую линию и начинает весь процесс сначала. Высота веревки регулируется в зависимости от возраста участников: чем они старше, тем веревочка выше. Для самых старших отрядов высота должна быть такой, чтобы ее невозможно было просто перепрыгнуть всем игрокам команды и это предполагало бы взаимопомощь при преодолении этого препятствия. Обратите внимание на то, что это самый травмоопасный этап и на него нужно ставить опытных вожатых или инструкторов спорта. Желательно «Переправу» проводить на газоне или в лесу на очищенной от посторонних предметов поляне.

#### **6 ЭТАП: «УЗЕЛКИ»**

Задание: Перед началом этапа 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: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы. Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но никак не бельевые.

#### **7 ЭТАП: «МЯЧИК»**

Задание: Знакомое для всех задание. Команда выстраивается в шеренгу, лучше по принципу «мальчик-девочка». Задача: не используя руки передать мячик зажатый подбородком от первого игрока до последнего. Если мячик падает задание начинается выполняться заново.

#### **8 ЭТАП: «ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ»**

Задание: Команда берется за руки и не разжимая их пролазит через три, лежащих на земле обруча, после чего должна всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и придумав себе боевой клич прокричать его трижды. На этом игра для данной команды завершается, а капитан команды отдает маршрутный лист судье последнего этапа.

### **4.4. Конкурс**

**Конкурс – испытание «Рыцарский турнир»** представляет собой набор скаутских игр. Участники борются за право называться «Рыцарем». На открытой поляне объявляется всем участникам о начале игры. Происходит знакомство с Рыцарским советом (судьями).

#### **I ТУР испытания.**

1. Представление команды ( 30 сек. - 1 мин. )
2. Испытание для самых разговорчивых «Уголок Гайд парка». Два участника говорят на заданную тему, пытаясь переговорить друг друга. Кто больше продержится, тот победил.
3. Испытание для сильных «Узел на канате». Два игрока, перетягивающие канат, стараются завязать узел на конце каната.
4. Испытание для ловких «На мустанге». Один из играющих на четвереньках - мустанг. Второй сидит на нем - наездник. Задача наездника - удержаться на мустанге 3 минуты. Потом они меняются местами.
5. Испытание для ловких и находчивых «Спичечный коробок».
  - а) Станьте прямо, ноги шире плеч. Сохраняя равновесие, положите коробок как можно дальше позади вас. Затем точно также попытайтесь поднять его. Ноги от земли не отрывать.
  - б) На одной ноге положи коробок как можно дальше впереди себя. Затем подними его, не теряя равновесия. (В зависимости от количества участников, набравшие наименьшие баллы, могут быть сняты с продолжения испытания).



## II ТУР испытаний.

1. Испытание для наблюдательных.

а) Шеренга участников состязаний. Запомни их внешний вид. Отвернитесь. Повернитесь. Что изменилось?

б) Любое знакомое место. 5 - 6 вопросов о нем.

в) Площадка покрыта свежим песком. Наследи. Противник должен догадаться, что здесь происходило.

2. Испытание для метких.

а) Стрельба из лука в цель.

б) Бросок мяча в цель.

в) Испытание для ловких. Пройти 10 15 шагов, держа палку на пальце ( Палка 1 м ).

г) Испытание для смелых «Штурм замка». Одна команда старается прорваться в круг, образованный другой командой. «Перетяни канат». Команды перетягивают канат.

д) Испытание на зрительную память.

12 - 15 различных мелких предметов. Запомни, какие и как лежат. (Опять могут быть выведены из игры набравшие наименьшее количество очков)

## III ТУР испытаний.

1. «Конный бой».

а) В полный рост.

б) На четвереньках.

2. «Ловля мамонта». Кто быстрее с помощью сетки загонит «мамонта» (физически крепкого юношу из противоположной команды) в импровизированную яму ( разобранная палатка, одеяло ).

3. «Глазомер». Сколько шагов до предмета на глаз?

4. «Бесшумный шаг». Один из участников стоит в середине поляны с завязанными глазами, другой пытается бесшумно подойти к нему.

5. «Рыцари и круглоголовые». Король Чарльз (маленький мальчик) взбирается на лошадь, его окружает одна команда в виде свиты. Противник (круглоголовые) должны помешать донести его до другого конца поляны.

По итогам трех туров выбираются будущие «Рыцари». Проходит торжественное посвящение в рыцари. Рыцари проходят через огонь (прыжок через костер), воду (пробежать через коридор брызгающихся), медные трубы (из по очереди качают на руках). произносится клятва рыцарей. Вручаются знаки отличия, именное оружие.

## **4.5. Викторина**

### **«Юмористическая викторина»**

#### Сценарий.

- Приветствуем вас на юмористической викторине! Сегодня мы с вами попадем в страну юмора и смеха, научимся быть дружескими. Сейчас вам потребуется выбрать капитана, название и девиз.

#### **Конкурс I «Нарисуй меня»**

Сейчас участники команд будут вслепую рисовать своих капитанов. Нам нужно по 5 участников из каждой команды, которые будут рисовать: голову, туловище, руки, ноги, украшения. А мы будем активно болеть за свою команду!

На вывешенных письмах бумаги дети рисуют с завязанными глазами своего капитана, другие участники болеют за свою команду. Рисунки вывешиваются рядом с баллами команд.

#### **Конкурс II «Отгадай»**

1. На березе четыре ветви, на каждой ветвях еще по три ветвям, на каждой этой ветвях по восемь яблок. Сколько яблок всего? (нисколько)

2. Чего нет в женской сумочке? (порядка)

3. Мышонок и крысенок одновременно начали бежать к куску сыра. Кто достанется к нему быстрее? (мышонок, потому что оно на велосипеде)

4. Как узнать, кто в холодильнике: мышонок или крысенок? (по велосипеду перед холодильником)

5. Кто из них быстрее проберется в квартиру через форточку? (крысенок, потому что велосипед застрянет в форточке)

6. Сколько шейных позвонков у жирафа? (7)

7. Задача на умение считать: ехал троллейбус. В нем было 6 человек. На остановке вышло 2, зашло 4; на следующей вышло 3, зашло 8; на следующей вышло 5, зашло 2; на следующей вышло 2, зашло 12; на следующей вышло 5, зашло 4; на следующей вышло 2, зашло 8; на следующей вышло 3, зашло 4. сколько было остановок? (7)

### **Конкурс III «Показуха»**

Капитаны команд должны показать своим командам такие вещи:

1. Солнце месяц.
2. Крокодил обезьяна.
3. Школа травмпункт.
4. Мавзолей укол.
5. Компьютер морока.
6. Ананас испуг.
7. Влюбленная пара ящерица.
8. Несправедливость зануда.

### **Конкурс IV «Выдумай историю»**

Двум командам предлагается придумывать короткие смешные истории со словами «ворона, велосипед» и «домовой, холодильник». Остроумная и связанная история оценивается наивысшими баллами.

### **Конкурс V «Шарики»**

С двух команд выбираются по двое участников, которые должны с завязанными руками лопнуть воздушный шарик, прижимая его между собой.

### **Конкурс VI «Присядь-ка!»**

Участникам команд предлагается создать определенное выражение лица (например, образа или удивление) и присесть десять раз, сохраняя на лице это выражение и не смеясь. Больше баллов зачисляется той команде, участник которой присел таким образом большее количество раз.

### **Конкурс VII « Кто быстрее съест лимон?»**

Участникам из команд предлагается сначала на скорость съесть яблоко, потом лимон. Баллы начисляются с учетом использованного времени.

### **Конкурс VIII «Колобок»**

Двум командам предлагается инсценировать народную сказку «Колобок» в виде: 1) мелодрамы; 2) боевика; 3) комедии; 4) рекламного блока.

Определяются победители, команды награждаются, дети делятся своими впечатлениями.

## **4.6. Интеллектуальная игра**

### ***Интеллектуальная игра «Детектив»***

**Инструкция:** Сейчас я вам раздам по несколько полосок бумаги. Это части одного детектива. Вы должны разгадать его, пользуясь следующими правилами: полоски бумаги с текстом нельзя показывать друг другу и складывать вместе. Детектив считается разгаданным, если определен убийца и объяснено, из чего это следует. Начинайте!

#### **Вариант I:**

1. Лифтер видел мистера Келли идущим в квартиру мистера Скотта в 12:25 вечера.
2. Лифтер заканчивал работу в 12:30 вечера.
3. Было установлено, что тело мистера Келли было оттранспортировано на длительное расстояние.
4. Мисс Смит видела мистера Келли, идущим к дому мистера Джонса в 11:55 вечера.
5. Жена мистера Келли исчезла после убийства.
6. После убийства полиция не смогла найти мистера Скотта.
7. Когда полиция постаралась найти мистера Джонса, то выяснилось, что он исчез.
8. Лифтер сказал, что мисс Смит была в вестибюле дома, когда он уходил с работы.
9. Мисс Смит часто сопровождала мистера Келли.
10. Мистер Джонс говорил мистеру Келли, что собирается убить его.
11. Мисс Смит сказала, что никто не покидал дом между 12:25 и 12:45 вечера.
12. Кровь мистера Келли была обнаружена в машине мистера Скотта.
13. Кровь мистера Келли была найдена на ковре в холле за квартирой мистера Джонса.
14. При осмотре тела мистера Келли у него обнаружена пуля в бедре и ножевое ранение на спине.

15. В 12:00 вечера мистер Скотт выстрелил в человека, пытавшегося ворваться в его квартиру.
16. Лифтер сообщил полиции, что он видел мистера Келли в 12:15 вечера.
17. Пуля, обнаруженная в теле мистера Келли, была выпущена из пистолета мистера Джонса.
18. Когда лифтер видел мистера Келли, его рана немного кровоточила, но он выглядел довольно неплохо.
19. Нож с отпечатками крови мистера Келли был найден в саду мисс Смит.
20. На ноже, найденном в саду мисс Смит, были обнаружены отпечатки пальцев мистера Скотта.
21. Мистер Келли расстроил бизнес мистера Джонса, переманив его покупателей.
22. Лифтер видел, что жена мистера Келли часто уходила из дома вместе с мистером Скоттом.
23. Тело мистера Келли было обнаружено в парке.
24. Тело мистера Келли было обнаружено в 1:30 ночи.
25. Как заявил медэксперт, мистер Келли был убит за 1 час до того, как его нашли в парке.

**Решение детектива:** После получения поверхностного пулевого ранения от мистера Джонса, мистер Келли пришел в квартиру, где был убит мистером Скоттом с помощью ножа в 12:30 вечера, потому что мистер Скотт был в любовной связи с женой мистера Келли.

**Вариант 2:**

1. После 13:00 полиция не смогла отыскать садовника.
2. В саду был найден молоток садовника со стертыми отпечатками пальцев и кровью Хадсона.
3. Полиция заявила, что звонок был произведен со станции Луисвилль в 50км от Питсберга.
4. По показаниям Миссис Хадсон в 11:15 в дом заходил садовник.
5. Все свои коллекции Хадсон завещал Шеперсону.
6. Садовника нашли у матери на следующий день после убийства.
7. На подоконнике окна мистера Хадсона были обнаружены отпечатки пальцев садовника.
8. В саду был найден платок миссис Хадсон.
9. Экономка доктора Шеперсона показала, что, уехав после звонка, доктор забыл положить в сумку инструменты и лекарства.
10. Доктор Шеперсон вернулся домой в 11:30.
11. Окна в комнате Хадсона были закрыты изнутри.
12. Доктор Шеперсон, осмотревший мистера Хадсона в 10:55 заявил, что он абсолютно здоров.
13. Соседи уверяли, что доктор Шеперсон был влюблен в сестру садовника, живущую с матерью, и часто тайно ее навещал.
14. Согласно завещанию, миссис Хадсон получила все деньги мужа.
15. Женщина, позвонившая миссис Хадсон в 11:55, заявила, что мистер Хадсон мертв.
16. По показаниям миссис Хадсон, за день до убийства Шеперсон приглашал Хадсона на дружескую вечеринку.
17. Доктор Шеперсон долгое время был врачом Хадсона.
18. Экономка уверяла, что когда доктор вернулся от Хадсонов, у него в сумке что-то было.
19. Соседи уверяли, что мистер Хадсон собирался уволить садовника.
20. После похорон миссис Хадсон уехала из города.
21. Замок на двери мистера Хадсона защелкивался автоматически.
22. По сообщению полиции, смерть наступила между 11 и 12 часами.
23. В 12:30 Шеперсон прибежал к Хадсону и, выломав дверь, обнаружил, что Хадсон мертв.
24. В 11:25 в дом заходила молочница и оставила в прихожей молоко.
25. Уходя из дома, садовник заявил, что мистер Хадсон заперся в кабинете, не отвечает на стук и что-то напевает.
26. Садовник видел, как в 11:05 доктор Шеперсон вышел из дома Хадсона.
27. В свободное время Хадсон любил посещать Луисвилльский клуб любителей пива.
28. Прибывшая в 13:00 полиция заявила, что Хадсон скончался от удара по голове тупым предметом.
29. Садовник приходил к мистеру Хадсону, чтобы отпроситься с работы для поездки в Луисвилль, где у него живет мать.
30. Мистер Хадсон неплохо пел в школьном ансамбле.
31. Молочница слышала голос мистера Хадсона и странный свист и поскрипывание.
32. В 11:25 проходя мимо комнаты мистера Хадсона, миссис Хадсон слышала, как он что-то напевал.

33. Хадсон и Шеперсон дружили со школы и оба коллекционировали древние рукописи, марки, магнитофонные записи и монеты.
34. По показаниям матери, садовник приехал в Луисвиль около 14 часов.
35. В 12:00 миссис Хадсон позвонила доктору Шеперсону потому, что была обеспокоена телефонным звонком.
36. На шпингалетах были обнаружены отпечатки пальцев миссис Хадсон.

**Решение детектива:** Убийца - доктор Шеперсон (из дома он ушел с пустым саквояжем, вернулся - не с пустым).

## 5. Модель отрядного самоуправления

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, затыльник и т. п.).

### ***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 дежурных);
- 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 физ. организаторов:***

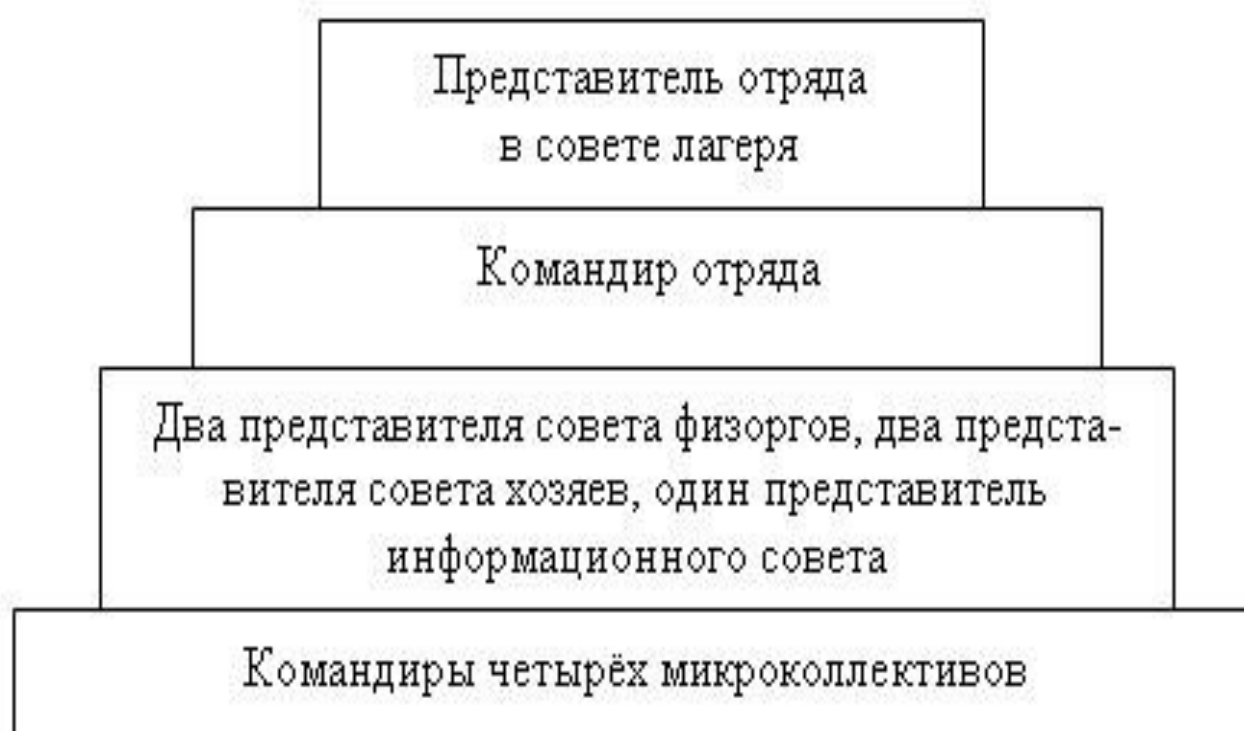
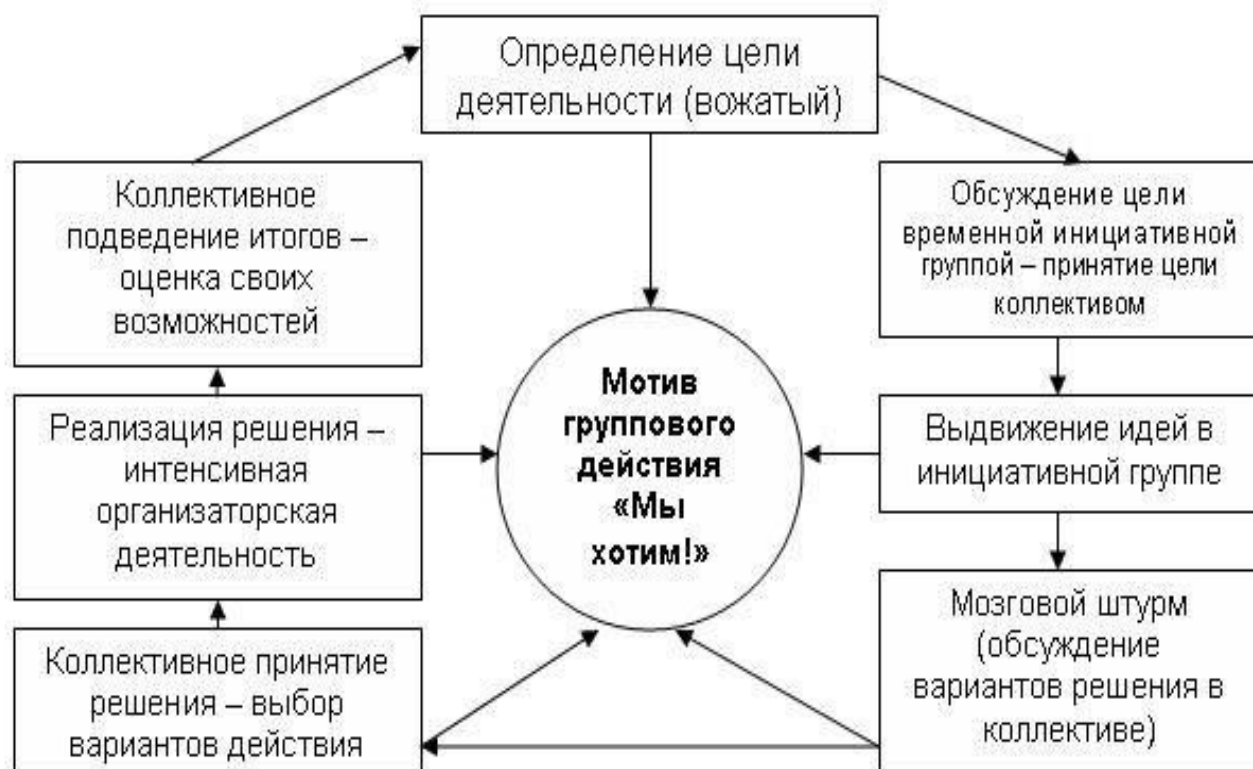
- организует выход на зарядку;
- проверяет соответствие форме;
- организует проведение спортчасов вместе с вожатыми;
- помогает в проведении спартакиады в лагере;
- разучивает с отрядами комплекс упражнений на зарядку;
- отвечает совместно с вожатыми за спортивный инвентарь;
- организует дела спортивной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

### ***Совет трудов:***

- 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 чистотой на отрядном месте.



## 6. Легенды для огоньков

### 6.1. Огонек-знакомство

#### *Как появился «Огонек»*

Наша история произошла давным-давно во Всероссийском лагере. Лагерь был еще очень молодым. В нем была всего одна дружина и маленький коллектив вожатых. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в этом отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девчонкам; девчонки заботились о мальчишках - и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо - и сделают все, чтобы печаль оставила товарища.

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

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

Вожатым было над чем подумать. И с того самого дня все больше и больше костров вспыхивало вокруг лагеря. И маленькие искорки от них селились в душах ребят.

Традиция эта жива и по сей день. Во многих лагерях, как и в «Еланчике», ребята вечерами собираются вокруг костра или свечи, обсуждают проблемы прошедшего дня, говорят о том, что им дорого.

### 6.2. Проблемный огонек

#### *«Концерт откровений»*

Вожатый заранее заготавливает конверт с большим количеством вопросов. Желательно, чтобы вопросы носили нравственно-этический характер, типа:

- ✓ что ты больше всего ценишь в людях?
- ✓ какая твоя самая большая цель в жизни?
- ✓ какие черты характера человека тебе особенно неприятны?

#### *«Здравствуй, мне очень 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.

#### *«По одежке встречают ...»*

Каждый раз, при встрече нового человека, у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача — написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.

Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска своего «портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстаивать свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:

1. Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?
2. Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
3. Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

### **«Кельтское колесо»**

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света. Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг. Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности. Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией. Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед. По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо.

### **«Солгать или правду сказать?»**

Три мальчика заигрались в лесу и не заметили, как наступил вечер. Испугались, что их дома накажут, и стали думать, как быть. Правду родителям сказать или соврать?

И вот как все получилось. Первый придумал историю о нападшем на него волке. Испугается за него отец, решил он, и простит. Но в этот момент пришел лесник и сообщил, что никаких волков у них не водится.

Второй сказал матери, что заходил проведать деда. Глядь – а тот уж сам на пороге. Так раскрылась ложь первого и второго мальчиков, и в результате их наказали дважды. Сначала за то, что провинились, а потом за то, что солгали. И только третий пришел домой и рассказал все, как было. Пошумела немного его мать и вскоре успокоилась.

Вывод: Такие притчи подготовят вас к тому, что вранье только осложняет ситуацию. Потому в любом случае лучше не придумывать оправданий и не скрывать свою вину в надежде, что все обойдется, а сразу признаться в проступке. Только так можно сохранить доверие родителей и не испытывать угрызений совести.

## **6.3. Огонек-рефлексия**

### **Огонек-рефлексия: «Кораблекрушение»**

Данный огонек проводится только в заключительный период. В начальный и основной не проводится, поскольку коллектив в стадии сплочения и эффективного результата ожидать не стоит.

**Реквизит:** Квадратики из бумаги белого цвета (100 шт), пустая коробка.

В коробку складываются приготовленные квадратики.

Детям зачитывается легенда. Необходима полная тишина, концентрация внимания на вожатом и погружение в смысловую осознанность текста (будет хорошо, если будет играть тихая музыка, грустная на минусе):

*Представьте, что где-то в параллельной вселенной мы с вами не ограничиваемся лишь четырьмя стенами корпуса, и мы можем позволить себе маленькое путешествие...*

*Представьте себе, что мы с вами отправились в кругосветный круиз.*

*Все вместе.*

*Всем отрядом.*

*Маша, Паша, Юля (Перечисляются лидеры, за которыми идут дети) — они все с нами.*

*Мы садимся на пароход и отправляемся в путешествие.*

*Перед нами океан. Всемогуций, чистый, сильный, неудержимый..его сила безгранична!*

*Мы плывем уже несколько суток. Смотрим на ночное небо, слушаем крики чаек, наблюдаем закаты и рассветы.... Мы счастливы.*

*Но однажды. Случилось беда.*

*Наш. Корабль. Стал. Тонуть.*

*Каждый из нас может спасти только двух людей. Двух людей, которые ему очень дороги.*

*Но тогда погибнет сам.*

*Или спасти себя и спасти человека... только одного.*

*Есть еще и другой вариант. Хотите услышать?*

*Умереть всем.*

*Подумайте, пожалуйста, кому бы вы предпочли шанс остаться живым. Кому жить. А кому умереть.*

*Как сделать правильный выбор?*



Необходимо дать время детям подумать. Поразмыслить. При правильной постановке легенды, дети очень тяжело принимают решение.

## **6.4. Тематические огоньки**

### **6.4.1. Волонтерство**

***Волонтерство - это просто. Главное - душевный порыв.***

Безусловно, главный ресурс волонтера — это его свободный выбор! Именно тут кроется вся энергия или сила волонтера. Нет личного произволения — нет ничего. Но! Как бы заострено не было это произволение, как бы не был силен мотив, если хотите, в любом случае волонтер начинает потреблять те ресурсы и привлекать тех людей, что находятся рядом с ним. Поначалу, он почти не тратит на это силы. Поэтому создается иллюзия, что все невероятно легко.

Ну, скажем, кто-то решил ездить в Детский дом и учить детишек кулинарии. Сначала его родные, друзья, коллеги сами предлагают деньги и помощь. Но, если поездки к детям (а тут я вывожу за скобки тему переговоров с учреждением, тему правил и условий) становятся регулярными, то уже через несколько месяцев все желающие помочь деньгами — помогли, все желающие попробовать себя волонтерами — попробовали.

В итоге, это путь выжженной земли. Энтузиаст, у которого все получалось и все бралось само, со временем остается один на один со своим желанием помогать. Наступит день, когда подручные ресурсы закончатся. И вот тогда и именно тогда, по большому счету, и начинается серьезное отношение к делу: или я заканчиваю, или я начинаю делать не только то, что мне нравится (волонтерить), а я начинаю искать ресурсы и помощников на стороне, то есть среди тех, кто мне ничем не обязан. А это серьезный ответственный и даже профессиональный труд.

Если коротко, то скажу так: если волонтер хочет долго и всерьез кому-то помогать, то придется решать множество проблем, напрямую не связанных с первым желанием и первым опытом. И лучше всего эти проблемы отдать организации.

### **6.4.2. Экономика**

***«Легенда о гитаре»***

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В-море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штуковину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - струны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру слышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

### **6.4.3. Медиа**

***«Три совета»***

Человек однажды поймал птичку.

- В неволе я тебе не пригожусь, - сказала ему птичка, - отпусти меня и я дам тебе три ценных совета.

Первый совет птичка пообещала дать, находясь еще в руке человека, второй - когда она взлетит на ветку, и третий - на вершине холма. Человек согласился и спросил, каков ее первый совет.

- Если ты чего-то лишился, пусть даже ты ценишь это не меньше жизни, не жалея об этом.

Человек отпустил птичку, и она, взлетев на ветку, сказала свой второй совет:

- Никогда не верь тому, что противоречит здравому смыслу и не имеет доказательств. Затем птичка взлетела на вершину холма и оттуда сказала: «О, несчастный. Я проглотила два огромных бриллианта. Если бы ты убил меня, они были бы твоими».

В отчаянии человек схватился за голову.

- Дай мне хотя бы свой третий совет, - сказал он, придя в себя.

Какой же ты глупец! - воскликнула птичка - ты просишь у меня третьего совета, даже не подумав над первым и вто-рым. Я сказала тебе, чтобы ты не сожалел о потерянном и не верил бессмыслицам, а ты только что поступил наоборот. Ты поверил нелепости и пожалел о том, чего лишился. Подумай сам, как же во мне, такой маленькой, могли поместиться два огромных бриллианта. Ты глуп, потому ты должен оставаться в границах, которые предназначены для обычных людей.

## 7. Песенник

### 7.1. Отрядная песня «Перевал»

Просто нечего нам больше терять  
Все нам вспомнится на Страшном суде.  
Эта ночь легла на тот перевал,  
За которым исполнение надежд.  
Просто прожитое прожито зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь - падают дожди октября,  
Видишь - старый дом стоит среди лесов.

Мы затопим в доме печь,  
Мы гитару позовем со стены.  
Просто нечего нам больше беречь  
Ведь за нами все мосты сожжены.  
Все мосты, все перекрестки дорог,  
Все прошептанные тайны в ночи...  
Каждый сделал все, что мог, все, что мог...  
Но об этом помолчим, помолчим.

А луна взойдет оплывшей свечой,  
Ставни скрипнут на ветру, на ветру.  
Ах, как я тебя люблю горячо  
Годы это не ,сотрут, не сотрут.  
Мы оставшихся друзей соберем,  
Мы набьем картошкой старый рюкзак.  
Люди спросят: «Что за шум, что за гам?»  
Мы ответим: «Просто так, просто так!»

Просто так идут дожди по земле,  
И потеряны от счастья ключи.  
Это все, конечно, мне, конечно, мне,  
Но об этом помолчим, помолчим.  
Просто прожитое прожито зря,  
Но не в этом, понимаешь ли, соль.  
Слышишь - падают дожди октября,  
Видишь - старый дом стоит среди лесов...

## 7.2. Отрядная песня «Землю обмотали тоненькие нити»

Землю обмотали тоненькие нити,  
Нити-параллели из лесов и рек.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек.

Обогрейте словом, обласкайте взглядом,  
От хорошей шутки тает даже снег.  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Станет добрым и весёлым хмурый человек.  
Это так чудесно, если с вами рядом  
Станет добрым и весёлым хмурый человек.

Мы не зря мечтали о волшебном чуде,  
Пусть планету кружит всемогущий век.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.  
Совершите чудо, руку протяните,  
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. <http://ped-kopilka.ru/>
2. <http://mosgortur.ru/>
3. <http://mybiblioteka.su/>
4. <http://summercamp.ru/> Заглавная\_страница
5. <http://pandia.ru/text/77/370/15198.php>
6. [http://www.razumniki.ru/vogatuy\\_letniy\\_lager.html](http://www.razumniki.ru/vogatuy_letniy_lager.html)
7. <http://www.proshkolu.ru/user/Viktoria45/folder/2837/>
8. <http://www.kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html#4>
9. [http://perevod-tekst-pesni.ru/vozhatie/tekst-pesni\\_zemlyu-obmotali-tonenkie-niti.htm](http://perevod-tekst-pesni.ru/vozhatie/tekst-pesni_zemlyu-obmotali-tonenkie-niti.htm)
10. <http://pandia.ru/text/80/040/5410.php>