

Министерство образования и науки Челябинской области
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Челябинский педагогический колледж №1»

Кадирова Анастасия Андреевна
ВОЖАТСКИЙ КЕЙС



2020 г.

Клятва вожакого

С чего начинается смена?
С ревущих на маме ребят.
Детей забирают на лето!
Встревоженно вслед им идут.
И спросит нас каждый родитель,
Клянёмся ли их защищать?
Клянёмся, что детям поможем всегда!
Клянёмся вставать по утрам в холода!
Клянёмся им кепки в жару надевать!
Клянёмся на речке их искупать!
Клянёмся их вовремя спать уложить!
Клянёмся в столовую их уводить!
Клянёмся им другом на всей смене быть!

Закончится смена, детей соберём
Прощальный огонь для них проведём.
Вернём вам детей мы здоровых и сильных,
И лагерь запомнится им очень сильно!

Способы повышения мотивации в разновозрастных группах

ВОЗРАСТ	СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
Младший школьный возраст (7-10 лет)	1. Игровой метод мотивации. 2. Клубный метод мотивации. 3. Конструкторский метод мотивации.
Средний возраст (подростковый возраст) (11-14 лет)	1. Игровой метод мотивации. 2. Конструкторский метод мотивации. 3. Клубный метод мотивации.
Старший возраст (15-17 лет)	1. Исследовательский метод мотивации. 2. Административный метод мотивации . 3. Клубный метод мотивации.

Воспитательная работа

Возрастная группа	Темы воспитательных бесед
Младший школьный возраст	1.Беседа о правильной одежде и обуви на мероприятиях лагеря. 2.Беседа о плане эвакуации лагеря. 3.Беседа о запрете употреблять в пищу незнакомые ягоды и плоды.
Средний школьный возраст	1.Беседа о правильном поведении в общественных местах: словами, действиями не мешать окружающим. 2. Беседа о необходимости бережного отношения к личному имуществу и имуществу лагеря. 3.Беседа о хорошем отношении к друг другу.
Старший школьный возраст	1.Беседа о запрете курения и употребления спиртных напитков в лагере. 2. Беседа о том, что выход за пределы лагеря допускается только с разрешения директора лагеря и только в сопровождении взрослого. 3. Беседа о том, что нельзя оскорблять другие отряды на лагерных мероприятиях.

1.Кто впереди? А, ну, не глупи!

Дорогу пиратам скорей уступи

2.Раз, два, Раз, два.

Три, четыре, Три, четыре!

Четче шаг, шаги пошире!

Четче шаг, шаги пошире!

Мы идем отрядом дружным

Мы идем отрядом дружным,

На любимую зарядку!

На любимую зарядку!

Будем вместе заниматься,

Будем вместе заниматься!

И здоровьем наполняться!

И здоровьем наполняться!

3.Опа-опа!

Америка, Европа,

А в России лучше,

Мы в России круче

4.Раз два Мы не ели

Три четыре Есть хотим!

Открывайте шире двери, а то повара съедим!

Поварятами закусим и столовую снесём!

Все столы перевернём!

И Довольные уйдём!

5.Парам порерам — Хэй хэй

Парам порерам — Хэй хэй

Парам порерам — Хэй хэй хэй

Лицо умытое? умытое

Руки чистые? чистые

Есть хотите? Хотим

6.Победили вас опять,

Раз, два, три, четыре, пять.

7.Вау! Вау! Чики, пуки!

Вау! Вау! Что за звуки?!

Это мы идем в столовку!

Это мы кричим речевку

8.Раз, два! Пацаны!

Три! Четыре! И девочки

Раз, два! Кто же мы? —

10. Запевала: Раз, два!

Отряд: Три, четыре!

Запевала: Раз, два!

Отряд: Три, четыре!

Запевала: Кто идет?

Отряд: Отряд здоровых

смелых и веселых

задных друзей.

Запевала: Раз, два!

Отряд: Три, четыре!

Мы здоровье сохраним,

Мы здоровьем дорожим

И даем мы всем рецепты,

Как здоровье сохранить,

Чтобы бодрым и веселым

Нам до старости прожить.

11. Побеждать - наша судьба,

Победим вас как всегда!

12. Наши парни лучше ваших,

Наши парни красивей.

Наши парни ваших краше,

И, конечно же сильней!

13. Раз, два – помидоры

Три, четыре – огурцы

Пять, шесть - мы обжоры

Семь, восемь – молодцы!

14. Раз, два – яблоки

Три, четыре – груши

Мы идём в столовую,

Мы хотим покушать

15. Спасибо за кашу,

Спасибо за чай,

Кухня, к обеду

Нас снова встречай

16. Орлята учатся летать

С дивана прямо на кровать.

17. Из-за леса, из-за гор

К вам приехал наш отряд!

Мы сейчас себя покажем

И тихонечко уйдём!

18.Раз, два! Встали в строй!

<p>Обалденные ребята! Не страшны нам труд и грусть, Нам с дороги не свернуть. Будем вместе мы всегда, Мы теперь одна семья 9. Три! Шесть! Восемь! Пять! Прибыли мы отдыхать! Три! Пятнадцать! Восемнадцать! Нам охота оторваться.</p>	<p>Три, четыре – Улыбнулись За руки возьмёмся, По лагерю пройдемся!</p> <p>19. Так, стой! Кто идёт? Наш улыбчивый народ!</p> <p>20. Шли мы долго Шли мы дружно Так покушать мы хотим! Пропустите нас пораньше, Вдруг вожатого съедим!</p>
--	---

Самоуправление в отряде

Вожатый

Командиры

Дипломаты

Спортсмены

Экологи

Артисты

Рабочие

Врачи

В каждую группу входят 2-3 человека, чтобы задействовать максимальное количество детей.
Дежурный группы сменяется каждый день,



Темы отрядных огоньков

Организационный период:

Рассказ — эстафета. Передача талисмана по кругу. Говорит тот, у кого талисман в руке, затем передается соседу. Выговаривается вся группа, но на первых огоньках обычно говорят не все. Заставлять не надо, постепенно все включаются в беседу.

Памятный день. Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек-тест. Проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ-эстафета.

Гороскоп. Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Перед высказыванием - краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей, форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз, цвету волос, размеру ноги и т.д.

Музей любимых вещей. Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке. Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.

Основной период

1) Разговор с игрушкой. Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой). По принципу «письмо другу», но плюс тактильный (телесный) контакт.

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

3) Круг молчания — 1 Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается лицом к центру. Остальным говорить строго запрещено, т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцируют эмоциональный всплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.

4) Круг молчания — 2 Все сидят в помещении вдоль стен. Желающий сказать выходит и садится в круг. В обоих огоньках “Круг молчания” создается элитарность говорящих, в число которых втягивается остальная часть отряда.

Итоговый период

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

2) Живой уголек. Самый последний разговор. В руках говорящего свеча (учитывать возраст детей) — “живой уголек”. Высказываются последние пожелания и “живой уголек” передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягким момент расставания. (Вожатый должен проследить, чтобы ни кто не остался в стороне)

Легенды для огоньков

КАК ПОЯВИЛСЯ «ОГОНЕК»

Наша история произошла давным-давно в лагере «Голубая волна». 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. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девочки заботились о мальчишках - и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо - и сделают все, чтобы печаль оставила товарища.

Никто сначала не понял причины такой перемены, а потом стали, а потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята уходят в лес и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось в следующий вечер им идти в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними блеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девочки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах: о любви и о дружбе, о беде и о 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 говорящего; 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, чуть подрагивая языками пламени. А когда пришло время возвращаться, ребята взялись за руки, и над лесом понеслись тихие слова: «Лагерьный день окончен, день отшумел...» И домой они возвращались, держась за руки.

Легенда о сером городе

Когда-то на берегу большого озера стоял город. Это был очень странный город. Все дома здесь были серыми. Серые лица, серенький дождик. Люди ходили по улицам без цели, просто так. Они ходили молча, не поднимая глаз. Они работали просто так и только из-за того, чтобы занять время. В городе не было часов, потому что время этим людям не было нужно. В городе не было зеркал. Это был очень странный город. Но однажды утром в город пришел молодой человек. Он был молод и энергичен. «Всем-всем — доброе утро!» Сказал он, но никто ему не ответил. В этом городе не существовал закон Доброго отношения к людям.

Тогда молодой человек пошел в центр города — на большую площадь. Там стояли часы. Они не работали, весь их механизм был в паутине, но он был исправен. Молодой человек завел часы, и они стали бить. Они били долго и

сильно. Все люди города сбежались на площадь. Они переглядывались и показывали на часы пальцами.

Молодой человек спросил: «Который час?». Но никто в шуме его не услышал. Он поднял правую руку, но ему опять никто не ответил. Он сказал. «Друзья, я поднял правую руку! Выслушайте меня. Как же вы так живете? Посмотрите на себя, на кого вы стали похожи!» И кто-то спросил: «А как же мы увидим себя. Тогда молодой человек повел всех к озеру. Озеро стало чистым и прозрачным, как зеркало. Люди увидели себя в озере. У них появилось желание сесть в круг. Молодой человек зажег свечу. Люди сидели, говорили, говорили до утра. Затем они перекрасили свой город в белый цвет. Люди стали нужны друг другу. Они создали теперь свои законы.

«Письмо самому себе»

Однажды в маленькой горной деревушке случилось невероятное. Под Новый год, когда от усталости дедушка-почтальон уснул на почте, по комнате начали бегать, суетиться, разбирать и складывать письма, маленькие человечки – гномики. Когда они закончили всю работу, они сели отдохнуть и поиграть в карты. Случайно, в самый разгар их игры, проснулся почтальон и долго не мог понять, в чем дело. Он осторожно приблизился к ним и стал наблюдать за правилами игры, пытаясь разглядеть карты. Он никак не мог понять, что же это за карты. А картами служили письма. Когда он понял, очень рассердился и сказал:

– Как, вы, можете играть письмами, судьбами и душами людей в простые карточные игры?

– Письма тоже бывают очень разными, – ответили гномы, – холодные теплые и горячие. Вот посмотрите. Холодные: 7 – врут или выдумывают; 8 – пишут с неохотой, по необходимости; 9 – вежливые письма. Теплые: 10 – сообщают новое и интересное; «В» – утешают или радуют чем-то. Горячие: «Д» – письма настоящих друзей; «К» – любовные письма; «Т» – написанные от всей души.

Легенда о змеином ущелье.

Давным-давно на месте Змеиного ущелья стояла высокая гора, и поселились там как-то зло. И как любое зло, оно начало досаждать племенам, жившим неподалеку от горы: похищало детей, разрушало дома и т.п. Собрался тогда совет старейшин этих племен, и решили они позвать на борьбу со злом героя из далекой страны. Этот герой был храбрым и сильным, как скала, сдерживающая морской прибой. На его счету было несчетное количество поверженных врагов и великих побед. Как только гонцы сообщили ему о своей беде, он, не задумываясь, снарядил свой корабль, и направился к горе, на которой поселилось зло. Герой храбро вбежал на гору и вступил в бой с мерзкими слугами зла – змеями. Он уничтожил их больше тысячи, и тут зло решило само вступить в бой с храбрецом. Три дня и три ночи продолжалась великая битва: вместо горы образовалось

ущелье. Зло стало одолевать героя, но на стороне героя была непобедимая сила добра.

И вот герой, смертельно раненный, изо всех сил взмахнул мечом и уничтожил зло. Хромая и истекая кровью, герой присел на траву и умер. С последним его вздохом у его ног забился ручей, который теперь охраняет это ущелье ото всех злых сил. И даже если зло случайно забредет в это ущелье, то, увидев ручей храбреца, в испуге убегает, вспоминая подвиг героя.

Легенда о гномах

Это было в те времена, когда на земле, кроме деревьев и кустарников, да старых коряг, ничего не было. В лесах под землей жили маленькие добрые гномы. Они собирали цветные камушки и пели веселые песни. Люди на Земле жили обычной суетливой жизнью, порой не замечая, что рядом с нами живут чудеса. А когда люди не верят чудесам, их сердца постепенно каменеют. Жадность и глупость, лесть и зависть проникают в сердца людей и остаются там навсегда. И вот маленькие гномы заметили, что разноцветные камешки стали терять свой блеск и распадаться на мелкие кусочки. Надо было что-то делать! Тогда лесные жители обратились к фее Лесов за помощью:

– Милая фея! Люди становятся злыми и равнодушными к чудесам. Преврати нас, пожалуйста, в прекрасные цветы и травы. Мы будем радовать людей своей красотой. Они будут улыбаться, и доброта растопит окаменевшие сердца.

– Но ведь люди будут срывать, топтать вас. Вам будет очень больно, и слезы грусти могут уничтожить вас совсем, – сказала добрая фея.

– Все равно. Мы не умрем. Мы будем жить на Земле до тех пор, пока люди не станут добрее и лучше.

Фея выполнила просьбу гномов. И с тех пор на нашей Земле растет огромное количество самых разных цветов и трав. И сколько бы люди ни рвали их, они все равно растут, цветут, радуют нас своей красотой и стремятся, чтобы поскорее стали люди добрее и лучше.

Легенда Рождества

Давным-давно на белом свете жил отважный рыцарь. Многие девушки были без ума от него, но его сердце принадлежало только одной: красивой, но гордой и своенравной девушке. Она сказала ему: «Я выйду за тебя замуж, но ты должен принести мне зеркало колдуна Пендрагона. Это непростое зеркало: человек, однажды посмотревший в него, обретает вечную молодость, но ты должен успеть до

Рождества, иначе ты станешь навечно рабом этого зеркала». Рыцарь дал клятву, что придет вовремя, сел на коня и уехал. Долго ехал он к своей цели.

Прошла весна, лето, наступила осень. Пошел дождь небывалой силы – это колдун Пендрагон, узнав о приближении рыцаря, пытался ему помешать, но рыцарь продолжал двигаться вперед. Тогда колдун послал воинов на этого смельчака, но рыцарь справился и с ними. Скоро он приехал к замку колдуна. Пендрагон вышел ему навстречу, и они начали драться. Они непрерывно сражались много дней и ночей, и, наконец, рыцарь одолел Пендрагона. Но и сам получил серьезные раны, и это помешало ему вернуться обратно. Рождество застало его в пути, и подействовало Заклятие зеркала. Злые силы заточили душу рыцаря в зеркало, которое превратило ее в широкое озеро. Много веков спустя, на этом озере построили лагерь «Зеркальный». Душа рыцаря и поныне живет в озере, помогая жителям лагеря, оберегая их от бед.

Иногда в Рождество над озером можно услышать голос рыцаря, полный невыразимой тоски и печали

Легенда о плоских камушках

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и называли Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам. А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц.

По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца. В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Море в тот вечер было беспокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась у нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна. Узнав об этом отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видаться с людьми).

С тех пор, провожая солнце, Русалочка часто вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

Почему закат красного цвета

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направились проведать своего питомца и, не

обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

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.

Легенда о песне

Когда-то в далёкие времена жили в глухих лесах странные, боязливые люди. Они жили поодиночке, и каждый сам для себя добывал пищу, одежду, строил жильё. Но вот однажды над лесом пронёсся страшный рёв - это поселился в лесу кровожадный Вепрь. Сметая всё на своём пути, они наводил ужас громадными клыками на людей. Они забивались в свои норы и пещеры и в безумном страхе дрожали всю ночь. И не находилось смельчака, который вышел бы на поединок со страшным, ужасным зверем. Но появился в тех лесах Одинокый Охотник. И как всегда ночью пришёл к людям Вепрь. И снова грозный рёв раздавался над лесом. И снова люди прятались в свои убежища. И только Одинокый Охотник гордо встал на пути у чудовища. Но не выдержало копьё Охотника, сломалось. И люди, робко

выглядывавшие из пещер, в ужасе вскричали. И слились сотни голосов в один протяжный, дикий вопль. И - о чудо! Зверь остановился. И вновь закричали люди. Но теперь этот крик окреп и вырос. И зверь бежал! А люди продолжали кричать, но это уже был не вопль отчаяния, а крик радости и победы. И чем больше кричали люди, тем больше они слушали друг друга. Удивлением и радостью сияли их лица. Как же это здорово - понять и услышать тех, кто рядом! А крик становился всё мелодичнее. Так появилась песня. И так она понравилась людям, что они чаще стали собираться на общую песнь встречи восхода солнца, песнь удачной охоты, хорошей погоды, богатого урожая. С тех пор песня так и осталась жить среди людей.

Песенник



Марш ДООЛ «Голубая волна»

I куплет:

На небе нет ни тучки
И солнца первый лучик
Пронзит хребты уральских гор
Выходим по порядку
Спешим мы на зарядку
Как только протрубит наш горн.

Припев: Тебя мой юный друг
Марин, Серёж и Маш
В огромный тесный круг
Зовёт отрядный марш.

II куплет:

Наш город Улыбаевск
Водича голубая,
А на песке берёзок тень
От песен и от смеха
Гуляет наше эхо
Гуляет по лесам весь день.

Припев

III куплет:

Летит футбольный мячик, игра в разгаре значит
Кричат болельщики УРА!
Сил за ночь наберёмся и утричком проснёмся и всё начнётся вновь с утра!
Припев

Оркестр

1 куплет:

Мы все знакомы очень давно
Хоть и нечасто, но все-таки случалось.
Смотрели мы в одно окно
И иногда даже получалось.

Припев:

Не забывайте, что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты -это я

2 куплет:

Мы все взрослеем
Это не изменить...
Уходит детство в никуда.
У нас у всех тревоги свои,
Но мы же вместе навсегда.

Припев:

Не забывайте, что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты -это я

3 куплет:

Не разойтись нам никогда.
На небе встретимся мы снова.
Ведь вы же все с тобой друзья
У нас у всех одна дорога.

Припев:

Не забывайте, что мы все вместе
Не забывайте, что мы друзья
Не забывайте, что мы оркестр
Не забывай, что ты-это я

«Мы вожатые»

Среди нас никто не хнычит и не плачит
Кто сказал, что нам живется тяжело.
Мы вожатые, а что же это значит,
Это значит нам ужасно повезло.
Мы порой не отдыхаем не минуты,
Наш отряд не позволяет нам скучать,
Мы вожатые, а значит не зануды.
Нам по штату не положено ворчать!

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

И живется нам на свете интересно,
Нам нагрузки перегрузки непочем,
Мы - вожатые, а значит всем известно.
Что кипит из нас энергия ключем.

Мы наверно не смогли бы жить иначе.
Наш характер нам покоя не дает.
Мы вожатые, а что же это значит,
Значит мы не унывающий народ.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

Наша песенка окончится не скоро,
Кто сказал что в ней куплетов только пять.
Мы вожатые - азначит фантазеры,
Будем сами продолжение сочинять.

Мы - вожатые, Мы - вожатые,
Незамужние и не женатые.
И у каждого столько ребят,
Что хватает на целый отряд!

«Алые паруса»

1 куплет:

У синего моря,
Где бушуют бураны,
Жила там девчонка,
С именем странным.
И часто бывала
Она на просторе,
В мечтах уплывала
За синее море

Припев:

Алые паруса... Ассоль!
Алые паруса... Плюс Грей!
Алые паруса, паруса...
Ассоль плюс Грей равно любовь!

2 куплет:

А там за морями,
За синей чертою,
Жил парень отважный
С открытой душою.
Мечтал он о море,
О странствиях дальних,
Мечтал о походах
В дальние страны.

3 куплет:

И вот как-то ночью,
Когда все уснули,
На небе зажглись
Миллионы огней.
И этой же ночью
Случилось чудо
Тот парень с девчонкой
Влюбились друг в друга!

«Этот лагерь самый лучший»

Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле
Он как будто нарисован мелом на стене
Нарисованы аллеи, реки и мосты
Разноцветные веснушки белые банты.

Этот лагерь просыпаясь смотрит в облака
Где то там совсем недавно пряталась луна
А теперь взрывают птицы крыльями восход
И куда исчезает хмурый небосклон.

Этот лагерь не похожий ни на что вокруг
Улыбается важатый и за пять минут
Помогая человеку верить в чудеса
распускаются фантаны прямо в небеса.

- Припев:

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же Заря
Я, пожалуй заключю еще путевки , останусь навсегда .

Голубые тротуары , синие цветы
Красно -желтые футболки,розовые сны
Он как будто нарисован мелом на стене
Этот лагерь самый лучший лагерь на Земле

- Припев 3 раза

Я, не знаю где еще, на этом свете есть, такая же Заря
Я, пожалуй закуплю еще путевки, останусь навсегда .

Общелагерные КТД



Название и форма КТД	«Самый лучший вожатый лагеря <Голубая волна>» концерт.
Цель	<ul style="list-style-type: none"> -развитие творческие способности детей -создание условий для реализации своих творческих задумок -формирование сплоченного коллектива
Возраст участников	средний/старший
Оборудование	аппаратура, сцена, коробка, плакат, костюмы
Подготовительный этап	«Мозговой штурм»
Организационный этап	<p>Вожатый (главный герой конкурса)</p> <p>Танцевальный коллектив</p> <p>Музыкальный коллектив</p> <p>Сценаристы</p> <p>Монтажеры видео</p> <p>Декораторы</p>
Проведение КТД	<p>СЦЕНА ПУСТАЯ. СВЕТ ВЫКЛЮЧЕН.</p> <p>Голос за кадром: «Дети всегда мечтают о прекрасных каникулах, об отдыхе, и вот это лето настало, но вскоре дома и во дворе стало невыносимо скучно находиться....тогда родители детей решили отправить их в лагерь «Голубая волна».</p> <p>Приехав в лагерь, дети не знали друг друга, потому что были разными и чувствовали себя одиноко. Никто не знал из взрослых как сплотить отряд и создать хорошую обстановку.</p> <p>И как-то раз ночью, когда отряд спал, прибыла посылка большая-пребольшая. Однако сдвинуть эту посылку с места было очень легко.</p> <p>НА СЦЕНЕ СТОИТ КОРОБКА БОЛЬШАЯ С ПОДАРКОМ</p> <p>Когда наступило утро, дети заметили необычную посылку и решили ее изучить.</p> <p>Дети: «Что же это такое? Чтобы в лагерь и посылка? да бросьте! Кто-то решил нас разыграть» - дети разглядывают посылку с интересом.</p>

	<p>«А, была - не была, открывай!»</p> <p>ВКЛЮЧАЕТСЯ МУЗЫКА И ВЫПРЫГИВАЕТ из коробки ВОЖАТАЯ!</p> <p>Вожатая (зачитывает рэп и качает зал)</p> <p>- Эй, эй, эй, я Настя! Хоть мала, но полна счастья! Книжки, ноты, даже рэп, прочитаю без проблем!</p> <p>(дети сначала недоуменно смотрят на вожатую, мол что она делает но рэп начинает им нравится, и они начинают качать зал) Этот рэп я вам дети посвящаю, Ведь вас так сильно обожаю - Быть лучшим вожатым обещаю!</p> <p>- Вы что такие не позитивные ребята, смотрю, скучаете здесь, не веселитесь, и как-то у вас не дружно!</p> <p>Дети: Мы хотели подружиться друг с другом, но у нас не вышло и у нас страдает дисциплина!</p> <p>Вожатая: Для этого меня прислали к Вам сюда в этой посылке! Сначала нужно навести дисциплину, для этого нужно встать в строй, отряд становись! Отряд, шагом марш!!! ВОЖАТЫЙ ВПЕРЕДИ ШАГАЕТ, ЗА НИМ ВСЕ ДЕТИ!!!!</p> <p>Вожатый: А теперь отряд, танцуй!!!! Дети начинают танцевать очень классно!!! Дети танцуют от души!!!</p> <p>Дети: Настя, ты такая хорошая, ты даришь нам радость, мы не хотим никогда с тобою расставаться, и мы думаем, что смена пройдет классно!</p> <p>Потом ребята подбегают к вожатой и обнимают ее со всех сторон. Звучит жизнерадостная музыка!</p>
Анализ КТД	Рефлексия деятельности каждого ребенка. Победа в конкурсе. Призы для детей в участии в конкурсе.

Название и форма КТД	«Самая лучшая стенгазета». Конкурс
Цель	<p>-развитие творческие способности детей</p> <p>-формирование сплоченного коллектива</p> <p>-создание условий для реализации своих творческих задумок</p>

Возраст участников	средний
Оборудование	Фломастеры, маркеры, ручки, карандаши, ластик, гуашь, кисточки, ватман (1 лист), клей, ножницы, старые газеты и открытки, вырезки названий статей, листы писчей бумаги.
Подготовительный этап	Создание единого продукта.
Организационный этап	<p>редакторы — 1 человек. Редактор руководит деятельностью всей «редакции», определяет место статей в газете, имеет право решающего голоса.</p> <p>корреспонденты — 4 человека. Корреспонденты посещают места событий, фиксируют происходящее и передают информацию писателям.</p> <p>писатели — 4 человека. Писатели создают статьи в жанре своей газеты, передают материал оформителям.</p> <p>оформители — 5 человек. Оформители делают макет, отвечают за визуальный имидж газеты, оформляют статьи, рекламу, интервью</p> <p>событийная (актерская) группа — 6 человек. Событийная (актерская) группа с момента старта игры разрабатывает событие и в определенное время реализует его на заранее обговоренном месте (продолжительность показа сюжета — не более 2-3 минут). По окончании показа события эта группа подключается к остальным участникам редакции. Интервал между событиями — 5 минут.</p>
Проведение КТД	<p>До начала все участники собираются в одном помещении, где знакомятся с правилами игры. Среди участников проводится первая жеребьевка — распределение на команды (по 20 человек). Затем в командах ребята определяют сюжетные роли. На эту процедуру отводится не более 5-7 минут.</p> <p>По завершении этих выборов проводится вторая жеребьевка — определение события и названия газет: «Пионерская правда», «Криминальное чтиво», «Бизнес», «Политика», «Детские новости», «Телевизор», «Желтая пресса», «Сатириконт», «Юмор сегодня» и др.</p> <p>Первое событие демонстрирует событийная (актерская) группа, которую определил жребий. Корреспонденты других редакций присутствуют на этом событии, стараясь максимально точно зафиксировать происходящее (без комментариев и пояснений событийной группы). Затем корреспонденты передают информацию писателям, которые создают статью. Далее с ней работают оформители и редактор.</p>
Анализ КТД	По истечении определенного времени (1,5-2 часа) все газеты

	<p>вывешивают в одном месте на всеобщее обозрение. Жюри отмечает все издания по номинациям:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Самое точное соответствие жанру; • Лучшая статья; • Сильное оформление; • Самый информативный выпуск; • Интереснейшее событие и др.
--	---

Название и форма КТД	«Тропа доверия» Эстафета
Цель	выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры
Возраст участников	Средний/старший
Оборудование	Мел, повязка для глаз, веревки, ленточки
Подготовительный этап	Создание единого продукта.
Организационный этап	<ol style="list-style-type: none"> 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

	<p>останавливается, а команде в графе «время прохождения» пишется 200 секунд. Далее команда отправляется на следующий этап.</p> <p>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.</p>
Проведение КТД	<p>1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ» Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 бы просто перепрыгнуть всем игрокам команды и это предполагало бы взаимопомощь при преодолении это препятствия. Обратите внимание на то, что это самый травмоопасный этап и на него нужно ставить опытных</p>

	<p>вожатых или инструкторов спорта. Желательно «Переправу» проводить на газоне или в лесу на очищенной от посторонних предметов поляне.</p> <p>6 ЭТАП: «УЗЕЛКИ»</p> <p>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.</p> <p>7 ЭТАП: «МЯЧИК»</p> <p>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.</p> <p>8 ЭТАП: «ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ»</p> <p>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 судьбе последнего этапа.</p>
Анализ КТД	<p>МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ «ТРОПА ДОВЕРИЯ П/Н ЭТАПА ! НАЗВАНИЕ ЭТАПА ! ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ! ШТРАФНЫЕ/БОНУСНЫЕ СЕКУНДЫ ! ПОДПИСЬ СУДЬИ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. _____ ПОСИДЕЛКИ 2. _____ НОМЕРКИ 3. _____ ПОЙМИ МЕНЯ 4. _____ ТРОПА ДОВЕРИЯ 5. _____ ПЕРЕПРАВА 6. _____ ЧЕКАНКА 7. _____ МЯЧИК 8. _____ ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ

Отрядные



КТД

Название и форма КТД	Сказка в разных жанрах. Творческий вечер
Цель	-выявление творческих способностей, сплочение коллектива.
Возраст участников	Младший/средний
Оборудование	Сцена, музыкальное сопровождение, костюмы
Подготовительный этап	Создание единого продукта.
Организационный этап	Отряд делится на группы. Каждая группа получает задание изменить сюжет какой-либо известной сказки в зависимости от жанра. «Три поросёнка», балет, опера, детектив, ужасы супербоевик и т.д.
Проведение КТД	1.Каждая группа тянет жребий и получает сказку. 2.Дается время на подготовку. 3. Представление сказки. 4.Итоги.
Анализ КТД	Судьи выставляют баллы, после каждого этапа конкурса. Побеждает тот отряд, который больше всего получил баллов. Приз – грамота.

Название и форма КТД	«Уголок», творческий вечер.
Цель	Сопровождение и отражение результативности учебно-воспитательного процесса, выявление творческих способностей, сплочение коллектива.
Возраст участников	Младший/средний/старший
Оборудование	краски, цветная бумага, кисточки, карандаши, фломастеры, фотографии, вырезки
Подготовительный этап	Создание «фишки» отряда, для того чтобы ярко, творчески его представить.
Организационный	Декораторы, художники, дизайнеры

этап	
Проведение КТД	<p>Наш уголок отряда представляет собой живописный пейзаж в центре, в котором изображен дом.</p> <p>На крыше дома представлена эмблема нашего отряда (дети, держащиеся за руки и образующие круг, в центре которого написано: «Супер-семейка»).</p> <p>На самом доме представлены:</p> <p>НАЗВАНИЕ ОТРЯДА: «Суперсемейка»</p> <p>(Мы выбрали это название «Суперсемейка», потому что наш отряд очень дружный, сплоченный, в нем царит уважение друг к другу и душевная атмосфера, что характерно для семьи. Именно в «семье» считаются с мнением каждого человека и принимают его таким, какой он есть. А «Супер» мы, потому что способны преодолевать самые тяжелые трудности трудности, но только все вместе).</p> <p>ДЕВИЗ ОТРЯДА</p> <p>Мы поместили дом в центре, т.к. слово «семья» ассоциируется нам с теплом, уютом, спокойствием. Именно это мы находим дома.</p> <p>Над Домом мы изобразили солнце, лучи которого содержит РАСПОРЯДОК ДНЯ ОТРЯДА.</p> <p>В левом верхнем окошке Дома размещены фотографии отряда. Напротив фотографий с правой стороны изображены ЗАКОНЫ НАШЕГО ОТРЯДА:</p> <p>Слева в нижнем окошке Дома расположен ГРАФИК НАСТРОЕНИЯ, который позволяет отмечать свое настроение строчками из известной музыки за прошедший день и анализировать причину изменения настроения.</p> <p>На противоположной стороне, справа, расположен РЕЙТИНГ ЧИСТОТЫ. С помощью данного рейтинга легче следить за чистотой в комнатах и выявлять лидера чистоты дня.</p> <p>Слева от Дома растёт яблоня. Яблоня это непростая, на каждом яблоке написаны наши имена и фамилии.</p> <p>Над яблоней плывут облака. В первом облаке таится ГРАФИК ДЕЖУРСТВ. Во втором облаке находится программа мероприятий. От этого облака исходит радуга. Радуга показывает наши успехи и достижения (грамоты, дипломы и т.д.).</p> <p>Справа от дома находится ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК. Он нужен для осуществления анонимного общения в отряде</p>

Анализ КТД	Рефлексия творческой деятельности каждого ребенка. Подведение итогов – просмотр уголков и его оценивание.
-------------------	---

Название и форма КТД	«Что? Где? Зачем?» Эстафета
Цель	-Знакомство с территорией лагеря
Возраст участников	Младший/средний
Оборудование	Ватман, маркеры.
Подготовительный этап	Создание единого продукта
Организационный этап	Отряд делится на 4 группы, которые создаются произвольно с помощью какой-либо разбивки. Это группы «Север», «Юг», «Запад», «Восток». Территория лагеря делится на 4 зоны. Каждая группа получает задание обследовать свою территорию, выяснить, что там располагается, и нарисовать план местности. Через 5-10 минут все группы собираются на отрядном месте. 4 человека (по одному из каждой группы) остаются рисовать общий план лагеря. В это время остальной отряд совершает путешествие по лагерю с помощью проводников из каждой группы, которые показывают обследованную территорию. После экскурсии отряд возвращается на отрядное место, проверяет нарисованный план лагеря. Вожатые отмечают каждую группу за проделанную работу. Необходимо также отметить группу нарисовавшую план и самого интересного проводника. План лагеря вывешивается на отрядном месте
Проведение КТД	<p>1.Отряд делится на 4 группы, которые создаются произвольно с помощью какой-либо разбивки. Это группы «Север», «Юг», «Запад», «Восток».</p> <p>2.Территория лагеря делится на 4 зоны.</p> <p>3. Каждая группа получает задание обследовать свою территорию, выяснить, что там располагается, и нарисовать план местности. Через 5-10 минут все группы собираются на отрядном месте. 4 человека (по одному из каждой группы) остаются рисовать общий план лагеря.</p> <p>4.Остальной отряд совершает путешествие по лагерю с помощью проводников из каждой группы, которые показывают обследованную территорию.</p>

	5.После экскурсии отряд возвращается на отрядное место, проверяет нарисованный план лагеря. Вожатые отмечают каждую группу за проделанную работу. Необходимо также отметить группу нарисовавшую план и самого интересного проводника. План лагеря вывешивается на отрядном месте
Анализ КТД	Вожатые отмечают каждую группу за проделанную работу. Необходимо также отметить группу нарисовавшую план и самого интересного проводника. План лагеря вывешивается на отрядном месте

Игры



Художественные игры:

1. Музыкальные

«Паровозики»

Перед началом игры выбирается 2-3 «локомотива» из числа наиболее активных участников вечера. Их задача: после включения музыкальной фонограммы образовать живой «паровозик», двигаясь по залу и продолжая набирать участников в свой «паровозик», не распасться до окончания мелодии. Побеждает паровозик, в котором окажется больше участников, чем в других. Особый приз получает «локомотив».

«Предмет по кругу»

Участники образуют большой круг. Одному из участников передаётся предмет: мяч, воздушный шарик. Включается быстрая фонограмма, и предмет передаётся от участника к участнику по кругу. Мелодия неожиданно останавливается, и участник, который в этот момент держит предмет в руках, выбывает из игры. Выбывание происходит каждый раз, когда мелодия останавливается, пока не останется последний участник, который и становится победителем.

2. Актерские

«Жующий человек»

Участником предлагается съесть предмет (съедобный) так, что бы всем сразу стало ясно, что вы едите. Да при этом необходимо быстро переключаться с одного предмета на другой:

- Семечки, червивое яблоко, костлявая рыба.
- Спелый арбуз, тающее мороженое, не прожаренный шашлык.
- Спагетти, манную кашу, касторку.
- Спелая груша, банан, рисовую кашу китайскими палочками.

«Крики на банкетках»

Участникам необходимо голосом показать персонажа:

- Вы престарелая бабушка, находитесь на своем балконе 9 этажа и видите, как внизу старшие ребята обижают Вашего любимого внука. Будучи вожатым Вы видите ребенка из своего отряда на самом высоком дереве лагеря и Вам необходимо его оттуда снять.
- Стоя под окном любимой, которая живет на 8 этаже. Вы признаетесь в любви и приглашаете ее в кино.
- Ваш выход на сцену. Вы чтец стихов, но микрофон не работает, а зал просто огромный.

3. Художественные

Пантомима «Признание в любви»

Участники пантомимы разбиваются на разнополые пары (мальчик-девочка). Их задача совместно составить пантомимический этюд «Признание в любви». Совершенно очевидно, что им необходимо использовать только мимику и жесты. Время для составления этюда одна-две минуты. Победителем оказывается та

пара, которая выполнила задание наиболее артистично, эмоционально и оригинально.

Для развития коммуникативных качеств личности и организации межличностного общения можно выбрать вариант, когда у участников пантомимы не будет времени на подготовку. Другой же вариант — когда им дается время, но они составляют данный этюд поодиночке, не взаимодействуя друг с другом.

Такого же рода парные этюды можно разыгрывать и на другие темы, например: Покупатель и Продавец.

4. Литературные

«А Мы Поэты»

Закончи стихотворение.

Как известно из газет,
К нам едет лондонский... (квартет).

Симфонический прославленный квартет
В филармонии дает всего один ... (концерт).
Кто желает пойти на (концерт)?
У меня есть лишний ... (билет)
Однажды на лесной опушке
Концерт затеяли зверюшки.
Кузнец-скрипач рапсодию играл.
Аплодисментов вызвал ... (шквал).
Сплясали пляску «Казачок»
Красотка-муха и ... (сверчок).
Застенчивый угрюмый носорог,
Вдруг осмелев, прочел свой ...(монолог).
Две симпатичные лягушки
Исполнили для всех ... (частушки).
Развеселил зверей и таракан,
С сородичами исполнил он ... (канкан).
Ужасно толстый бегемот От смеха надорвал ...(живот).

Спортивные игры:

1. игры на местности

Стой (Штандер)

Перед началом игры игроки громко называют своё имя, если имена одинаковы, то можно рассчитаться по порядку, каждый игрок запоминает свой номер. По сигналу учителя водящий подбрасывает мяч вверх над собой и громко называет имя или номер другого игрока. В это время дети или игроки убегают как можно дальше от водящего. Игрок, которого назвал водящий должен поймать мяч и крикнуть «Стой!» или «Штандер!». По этой команде все игроки останавливаются на месте. Игрок, поймавший мяч, делает три широких шага направлении ближестоящего игрока и выбивает его мячом. Игрок может уворачиваться от мяча, но стопы стоят на месте. Если игрок, которого назвал водящий поймал мяч слёта, он сразу называет другое имя или номер, и сам от центра круга убегает.

2 Эстафеты.

Быстрые водоносы

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

Картошка в ложке

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

2. Игры-упражнения.

Игроки делятся на 2 команды. Они выстраиваются в колонну следующим образом: правая рука каждого последующего игрока лежит на правом плече предыдущего, а левой рукой он поддерживает левую ногу стоящего впереди. По сигналу ведущего колонна начинает движение по дистанции. Побеждает та команда, которая пройдет дистанцию первой.

3. Интеллектуальные игры:

1. Память и внимание

Летит, летит по небу шар

Дети вслед за ведущим повторяют слова:

Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит,
Но знаю я, до неба шар
Никак не долетит.

Каждое слово сопровождается определенным движением, соответствующим сказанному. Затем из фразы убирается последнее слово, которое изображается только движением. При следующем повторе фразы убираются два последних слова, и дети лишь показывают данные слова. Игра продолжается до тех пор, пока все слова не будут заменены на движения, при этом с каждым разом увеличивается скорость проговаривания фразы и быстрота выполнения движений.

Колпак мой треугольный

Дождик

Дети становятся полукругом, держат перед собой ладошку левой руки, все движения выполняются пальцами правой руки.

Осень. Пошел мелкий дождь (дети потихоньку постукивают указательным пальцем правой руки по ладони левой).

Дождь усиливается (стучат двумя пальчиками).

Еще усиливается (стучат тремя пальчиками с большей скоростью).

Вот уже и ливень (стучат всеми пальчиками правой руки по ладони левой, скорость движений увеличивается).

3. Наблюдательность

Для игры подготавливаются билеты соответственно числу участников. На двух билетах отмечены роли "волшебника" и "колдуна". Другие билеты - пустые. Все билеты скручиваются таким образом, чтобы надписи не были видны и складываются в темный пакет. Каждый участник выбирает себе билет, но не показывает его другим игрокам.

Участник, выполняющий роль "колдуна", должен взглядом "усыплять" других игроков.

"Волшебник" обязан найти "колдуна", при этом он может ориентироваться на два игровых момента. Во-первых, он определяет "колдуна" по глазам. Во-вторых, другие игроки, почувствовав взгляд "колдуна", говорят: "Я уснул", тем самым показывая "волшебнику", кто в группе играет роль "колдуна".

Следует учитывать, что "колдун" может быть найден сразу, но также может остаться не выявленным до конца игры. Значение имеет не результат, а процесс игры. Игровое упражнение всегда проходит оживленно и способствует не только развитию интуиции, но и улучшению социально-психологического климата в коллективе.

Опыт показывает, что оптимальным является повторение игры 4-5 раз со сменой игроков, играющих роль "волшебника" и "колдуна". После каждого игрового акта организуется общее обсуждение: по каким признакам "волшебник" определил "колдуна", и если он не сумел этого сделать, то почему. Пусть участники обмениваются впечатлениями об ощущениях, которые у них появились, когда они почувствовали взгляд "колдуна".

3. Логическое мышление.

Логическое мышление.

Ребусы Спина **+* очки (Спички)

Утка**+ юг (Утюг)

Роза* + *ветка (Розетка)

Кит*+5**+ ток (Кипяток)

*Миг+*волк+ а (Иголка)

**бубен+ Зина* (Бензин)

*лук+ сок**+ усы* (Укус)

Киска**+ лом* + танк** (Кислота)

4. Воображение

Ежики

Дети повторяют за ведущим слова и выполняют соответствующие движения:

Два притопа. (Топают ногами.)

Два прихлопа. (Хлопают в ладоши.)

Ежики, ежики. (Руками изображают шар, но руки не смыкают.)

Наковальня, наковальня. (Стучат кулаком одной руки по кулаку другой руки.)

Ножницы, ножницы. (Средним и указательным пальцами правой руки изображают ножницы.)

Бег на месте, бег на месте. (Имитируют бег на месте.)

Зайчики, зайчики. (На голову ставят ладони рук, изображая заячьи уши.)

Ну-ка вместе,

Ну-ка дружно,

Девочки. (Кричат только девочки.)

Мальчики. (Кричат только мальчики.)

Кто громче - девочки или мальчики?

Познавательные игры:

1. викторины, конкурсы

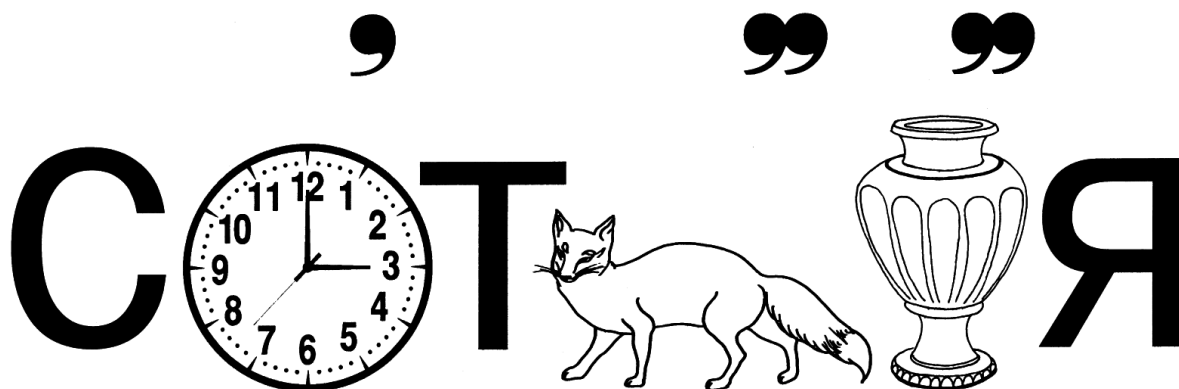
Конкурс «Кто лучше умеет считать»

Первая шуточная игра-конкурс расскажет о том, какая команда умеет лучше считать. Для этого надо создать две группы детей, в которых будет по 8 человек. Ребята выстраиваются в шеренгу, а на спину им прикрепляются номерки от 1 до 8, вразброс. Дети не знают, какой номер у них на спине, но могут видеть номер впереди стоящего игрока. Суть конкурса: как можно скорее выстроиться так, чтобы счет был верным.

Конкурс «Художник, или Как курица лапой»

Можно использовать также творческие конкурсы в лагере для детей. Вот, к примеру, отличный конкурс, который поможет раскрыть в ребенке нестандартного художника. Для этого с каждого отряда нужно взять по одному человеку. Суть игры: надо при помощи карандаша и ноги (не руки!) нарисовать рисунок (одинаковый для всех). К примеру, дом или цветок. У кого получится лучше, тот и выиграл.

2) Шарады, ребусы.



Разгадай ребусы

ПОКУП ,



ШВА ,

ГОРИ ,

РЕ ,

РАСКЛА  КА,

 Р,

 ГОТКИ.

Психологические.

1. На создание себя, самопознание.

Игра «Веселый котенок»

(Игра проводится под веселую, подвижную музыку).

На одного из детей надевается маска котенка. Остальные встают в цепочку, держась друг за друга. «Котенок», поворачиваясь то влево, то вправо, пытается поймать свой «хвост», т.е. крайнего ребенка в цепочке.

После того, как это ему удастся, «котенок» становится в конце цепочки. Игра повторяется несколько раз.

Упражнение-игра «Рядом с другом»

На полу разложены два обруча. Дети делятся на две команды и по сигналу воспитателя пытаются разместиться всей командой в одном обруче. Побеждает та команда друзей, в которой все дети поместились в обруче.

На доверие и взаимопонимание.

«Восковая палочка»

Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит человек. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: группа качает человека в каком-либо направлении.

«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.

«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.

На умение слушать.

Спиной к спине.

Участники садятся в круг. В центре круга – два стула, установленные спинками друг к другу. Двум желающим предлагается сесть на эти стулья. Сидящие выбирают инструменты (неодинаковые), и ведущий просит их играть по очереди, поддерживая музыкальный диалог. По завершении диалога их место занимает новая пара.

«Умей слушать и слышать многое»

В этой игре-упражнении дети учатся слушать сразу нескольких говорящих.

Сначала двое игроков говорят одновременно два разных слова. Если водящий их различил, говорят трое. Затем четверо одновременно и довольно быстро говорят три-четыре разных слова.

В том случае, если водящий способен различить слова, пусть двое ребят, а затем трое скажут одновременно две-три разные короткие фразы.

Прodelайте то же самое перед целой группой играющих и выявите тех, кто обладает такой способностью. Похвалите этих ребят.

На достижение согласия и разрешения конфликтов.

Игра «Горячий Стул»

По предложению вожатого дети вспоминают истории, в которых вели себя неправильно (обидели, отобрали что-то, обзывались), но сейчас им стыдно и они не хотят, чтобы это повторилось. Рассказчик сидит на «горячем стуле», а остальные полукругом.

После рассказа предлагают варианты желательного поведения и эта ситуация проигрывается.

Черепаха

Дети встают парами (как вариант – в кругу друг за другом). Произносят слова и выполняют движения.

Шла купаться черепаха (пальчики шагают по спине)

И кусала всех от страха (легкие пощипывания)

Кусь, кусь, кусь, кусь –

Никого я не боюсь. (поглаживающие движения ладонями по спине)

Затем дети разворачиваются и подставляют спинки тому, кому сами только что делали массаж.

Хитрость в том, что если сделаешь больно или неприятно, тебе ответят тем же.

Организаторские игры.

1. Знакомство с людьми и местностью.

Молекула

Участвует весь отряд. Все хаотично движутся по площадке, и ведущий громко объявляет: «Молекула 3!» Все игроки должны объединиться по трое и взяться за руки. Те, кто не смог стать в тройку, покидают середину площадки. Далее ведущий говорит: «Молекула 4!». Снова игроки объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре площадки не останется минимум участников. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить повтор в выборе партнеров. Во время игры и происходит знакомство.

Здравствуйте!

Все участники должны просто подходить друг к другу и, радостно улыбаясь, говорить «Здравствуйте! (Имя)». 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.

Игры на выявление лидера

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.

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

Раскрепощение, сплочение группы.

Поиск бумажек на этаже

Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в чемоданной, в коридоре, палатах, душе, комнате питания, на сушилке. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек.

Придумай, расскажи

Задание: Инсценировать разговор героев: 100 долларов и одной копейки, золотой серьги и дырявого носка, ржавого гвоздя и каблука, грязной тарелки и туалетного мыла, старой газеты и рубанка.

Игры с залом.

Рыбка

Ведущий левой рукой изображает уровень моря, а правой Золотую рыбку. Когда рыбка выпрыгивает из моря зрители хлопают, когда она в море – нет. Рыбка начинает плавать и выпрыгивать быстрее и быстрее. Зрителям нужно быть внимательными, чтобы не ошибиться.

Регулятор громкости

Зал изображает звук радио, а ведущий ручку громкости у этого радио. Чем выше поднята рука ведущего тем громче звук издает зал, чем ниже тем звук становится тише. Ведущий может плавно и резко двигать рукой. Залу необходимо передавать в звуке эти изменения.

Чайничек с крышечкой

Все дети стоят в кругу и повторяют движения и слова за ведущим.

В этой игре по мере повторения из игры исчезают слова "чайничек", "крышечка", "шишечка" и "дырочка":

Чайничек (показывается обеими руками чайничек)

с крышечкой, (показывается крышечка, расположенная над чайничком)

Крышечка

с шишечкой, (показывается шишечка, которая расположена на крышечке)

Шишечка

с дырочкой, (показывается дырочка, расположенная на шишечке)

Из дырочки пар идет. (показывается как из дырочки выходит пар)

Пар идет из дырочки,

Дырочка в шишечке,

Шишечка на крышечке,

Крышечка на чайничке.

Трудовые игры.

1)экономические.

«День труда»

Каждому ребенку дается несколько «монет». Дети могут их потратить ,купив «производство» которое будет приносить ему доход. Так же может их потратить их сходить и обрести себе что-то в любом «предприятии».

1) Профессионально-имитационные.

Вопросы По Кругу

Учащийся обдумывает вопрос по теме занятия, записывает его на листок бумаги. Каждый листок передается по кругу от одного участника к другому. Кто знает ответ, записывает его. Вслед за этим вопросы и ответы зачитываются вслух и закрепляются на плакате.

Свеча

Дети в удобных позах рассаживаются вокруг свечи. В течение 5-8 секунд пристально смотрят на пламя, затем закрывают глаза на 2-3 сек. (свеча гаснет). Открыв глаза, рассказывают, какие образы увидели в пламени свечи, что чувствовали при этом.

Пирамида Знаний

Первый учащийся сообщает определенные сведения по какому-либо предмету (знаменательную дату в истории, правило, определение, характеристику явлений, предметов; процессы, события и т. д.) и кладет руку. Второй учащийся называет следующее сведение и кладет на руку соседа свою руку и т.д. получается пирамида. Ее высота зависит от того насколько хорошо учащиеся знают материал.