

# КЕЙС ВОЖАТОГО

# Тачилкина Екатерина

студентка группы № 34



**Любимое высказывание:** «Все твои мечты могут стать реальностью. Поэтому продолжай идти вперёд, и никогда не останавливайся!»

**Мои ценности:** работоспособность, доброта, опыт.

2022

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ КЕЙСА</b>	
1.1 Игра «Хлопки»	3
1.2 Песня «Оркестр»	3
1.3 Легенда «Ёжик и звёздочка»	3
<b>2. НОРМАТИВНО – ПРАВОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	4
2.1 Пример должностной инструкции вожатого	4
2.2 Циклограмма деятельности вожатого	6
2.3 Типовая карта занятости детей	8
<b>3. ПРОЕКТИВНО – АНАЛИТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	
3.1 Программа работы с детским временным коллективом	10
3.2 План - сетка	15
3.3 Модель детского самоуправления	18
3.3.1 «Цветочный сад»	18
3.3.2 «Лаборатория»	19
3.3.3 «Офис»	20
<b>4. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	
4.1 Логика смены и закономерности развития детского коллектива, кризисы	22
4.2 Алгоритм вожатого в решении педагогических задач	26
4.3 Психолого-педагогические кейсы и решение задач	28
<b>5. ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	
5.1 Методы диагностики	36
5.2 ОД «Диагностика творческой, спортивной активности и потенциальных возможностей детей, их интересов и способностей»	38
5.3 Отрядные огоньки	41
<b>6. ОРГАНИЗАТОРСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	
6.1 Содержание и развитие отрядного уголка	51
6.2 Отрядные дела	53
6.3 Игровые технологии и формы введения правил поведения	93
6.4 «Сборные» игры, техники на организацию детей	98
6.5 Алгоритм организации КТД	102
<b>7. КОММУНИКАТИВНАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	
7.1 Традиции, законы и правила в лагере.	104
7.2 Легенды в лагере	105
7.3 Игры на взаимодействие	111
7.4 Универсальные игры	117
7.5 Игры с залом	119
7.6 Различные виды игр на командообразование	121
<b>8. КОММУНИКАТИВНАЯ МЕДИА-КОМПЕТЕНЦИЯ</b>	

## ПАСПОРТ КЕЙСА

### ИГРА: «Хлопки»

Правило: ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

### ПЕСНЯ: «Оркестр»

*1 куплет:* мы все знакомы очень давно.

Хоть и не часто, но все-таки случалось:

Смотрели мы в одно окно

И иногда даже получалось.

*Припев:*

Не забывайте, что мы все вместе, все в месте

Не забывайте, что мы друзья! друзья

Не забывайте, что мы – оркестр, оркестр

Не забывай, что ты – это я!

*2 куплет:* мы все вырастем, это не изменить.

Уходит детство в никуда – куда...

У нас у всех тревоги свои,

Но мы же вместе навсегда!

*Припев (2 раза):*

Не разойтись нам никогда:

На смене встретимся мы снова.

Ведь вы же все мои друзья,

У нас у всех одна дорога.

### ЛЕГЕНДА: «Ёжик и звёздочка»

В одном лесу жил Ёжик. Ты знаешь, какие обычно бывают ежики – деловитые и солидные, часто они любят шуршать по ночам иголками в траве. А этот Ёжик любил по ночам мечтать. Иногда он делал это не один – у Ёжика была знакомая Звезда. Это хорошо, когда у тебя есть с кем разделить свои мечты. К сожалению, они не могли часто видеться: иногда им препятствовали тучи, а иногда Земля поворачивалась не тем боком и мешала им встретиться. "Подумать только, - восклицала иногда Звездочка, - нас РАЗЛУЧАЕТ закон всемирного ТЯГОТЕНИЯ!"

После долгой разлуки Ёжик обычно говорил:

- Звездочка, я очень соскучился. Я так долго ждал тебя – почти вечность!

- Ты же знаешь, насколько сильными бывают иногда обстоятельства, - говорила Звезда.

- Да, я знаю, - вздыхал Ёжик.

А больше они не говорили ничего. Они тихо мечтали вместе.

А когда приближалось утро, Звезда говорила:

- Мне пора.

- Я буду ждать тебя, - говорил Ежик, - я знаю, что это опять будет очень долго, но я все равно буду ждать тебя, возвращайся скорее!

- Я вернусь, ты же знаешь, - говорила Звезда.

- Да, я знаю, - улыбался Ежик.

Ведь это так важно – знать, что тот, кого ты ждешь, обязательно вернется, несмотря даже на всемирные законы.

## **2. НОРМАТИВНО – ПРАВОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ**

### **2.1 ДОЛЖНОСТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ**

#### **ВОСПИТАТЕЛЯ / ВОЖАТОГО ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ**

##### **1. Общие положения.**

1.1 Воспитатель (вожатый) детского оздоровительного лагеря (ДОЛ) относится к педагогическому персоналу.

1.2 На должность воспитателя (вожатого) ДОЛ назначается лицо, имеющее высшее не специальное образование, высшее не законченное образование или среднее профессиональное образование без предъявления требований к стажу работы.

1.3 Назначение на должность воспитателя (вожатого) ДОЛ и освобождение от нее производится приказом руководителя учреждения по представлению заявления.

1.4. Воспитатель (вожатый) должен знать:

- Конвенцию о правах ребенка;
- основы педагогики, психологии, возрастной физиологии, гигиены;
- теории и методики воспитательной работы;
- правила и нормы охраны труда, жизни и здоровья воспитанников, ухода за детьми;
- санитарно-гигиенические нормы содержания помещений, оборудования, инвентаря;
- основы доврачебной медицинской помощи;
- основы трудового законодательства;
- правила техники безопасности и противопожарной защиты.

1.5 Воспитатель (вожатый) в своей деятельности руководствуется:

- правила внутреннего трудового распорядка ДОЛ;
- настоящей должностной инструкцией.

1.6 Воспитатель (вожатый) подчиняется непосредственно – заместителю директора ДОЛ по воспитательной работе и директору лагеря.

##### **2. Функции.**

2.1 Участие в планировании и организации жизнедеятельности воспитанников отряда.

2.2 Обеспечение надлежащего санитарного состояния помещений и оборудования.

##### **3. Должностные обязанности.**

3.1 Воспитатель (вожатый) ДОЛ организует воспитательную досуговую работу в отряде на основе инициативы и самостоятельности самих детей и в соответствии с планом работы на смену.

3.2 Обеспечивает педагогическую направленность в работе отряда и руководит одним из кружков или клубов по интересам.

3.3 Является материально-ответственным лицом за все имущество и инвентарь, переданный ему для создания нормальных условий жизни, отдыха и работы детей.

3.4 Свою деятельность воспитатель (вожатый) строит исходя из программы смены и календарного плана.

3.5 Воспитатель (вожатый) является организатором и руководителем художественной самостоятельности, спортивной работы в отряде, трудовой, учебной и досуговой деятельности детей.

- 3.6 Воспитатель (вожатый) является членом педагогического совета лагеря.
- 3.7 Воспитатель (вожатый) обязан круглосуточно находиться при отряде.
- 3.8 Воспитатель (вожатый) обязан соблюдать правила техники безопасности и противопожарной защиты, а также контролировать выполнение их детьми.
- 3.9 Воспитатель (вожатый) постоянно следит за наличием и занятостью детей в отряде.
- 3.10 Воспитатель (вожатый) ежедневно присутствует на планерке.

#### **4. Права.**

Воспитатель (вожатый) имеет право:

- 4.1 Участвовать в обсуждении проектов решений заместителя директора лагеря по воспитательной работе.
- 4.2 Запрашивать и получать необходимую информацию, документы необходимые для осуществления своей деятельности.
- 4.3 Участвовать в обсуждении вопросов, касающихся исполняемых им должностных обязанностей.
- 4.4 Требовать от своего непосредственного руководства оказания содействия в исполнении своих должностных обязанностей.

#### **5. Ответственность.**

5.1 Воспитатель (вожатый) ДОЛ несет ответственность:

- За жизнь и здоровье детей вверенного ему отряда.
- За ненадлежащее исполнение или неисполнение своих должностных обязанностей, предусмотренных настоящей должностной инструкцией – в порядке, установленном действующим трудовым законодательством РФ или договором.
- За правонарушения, совершенные в процессе своей деятельности – в порядке, установленном действующим административным, уголовным и гражданским законодательством РФ
- За причинение ущерба ДОЛ – в порядке, установленном действующим трудовым законодательством РФ или договором.

Настоящая должностная инструкция разработана:

Специалист по кадрам \_\_\_\_\_ " \_\_ " \_\_\_\_\_ 202 \_\_ г.

## 2.2 ЦИКЛОГРАММА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО НА ДЕНЬ

Время суток	Содержание деятельности
Утро	<p><b>«Подъем»</b>  <b>Утро вожатого:</b>  гигиена, внешний вид, методическая и творческая готовность</p> <p><b>Утренние процедуры детей отряда:</b>  внешний вид ребенка, одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), зарядка, завтрак, трудовой десант (закрепленная территория за отрядом).  Учет графика посещения душевых в течении дня (мытьё головы и тела).</p>
	<p><b>Утренний сбор отряда «Планирование»</b>  Посещение медицинского пункта (по необходимости или графику медосмотра).  Сообщение краткой программы: утро, день, вечер;  слово членам детского самоуправления: Что? Где? Когда? Кто?  совместное составление списка детей занятости в мероприятиях на день (спорт, творчество, дежурство в отряде и по лагерю), проекты/лаборатории;  размещение информации о занятости детей и план мероприятий на конкретный день в «Отрядном уголке».  Индивидуальный учет пожеланий детей.  Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).</p>
	<p><b>«Активность» деятельная активность отряда</b>  Мероприятия «УТРО» по программе лагеря  (одновременно могут быть 1-2 -3 мероприятия).  Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ).  Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни).  Спорт (по программе лагеря).  Отрядное дело в соответствии логикой меню (20 – 40 мин).  Занятия дополнительного образования (по программе лагеря).  Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
День	<p><b>Режимные моменты</b> (обед, сончас, полдник).</p>
	<p><b>«Анализ» дневной сбор отряда</b> (до или после сончас).  Ценностно-нравственные беседы/обсуждения/рефлексия пройденных событий в отряде, лагере. Индивидуальный учет пожеланий, индивидуальные беседы.  Общение детей с родителями по телефону (10 мин, по желанию детей).</p>

Вечер	<p><b>«Методическая подготовка вожатого»</b> к предстоящим событиям на вечернее время или на перспективу, во время сончасы (индивидуальная в отряде или «Дневнёрка» (по программе лагеря).</p>
	<p><b>«Активность» деятельная активность отряда</b>  Мероприятия «ДЕНЬ» по программе лагеря  (одновременно могут быть 1-2 мероприятия).  Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ).  Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни).  Отрядное дело в соответствии логикой смены (20 – 40 мин).  Спорт (по программе лагеря).  Занятия дополнительного образования (по программе лагеря).  Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
	<p><b>Режимные моменты</b> (ужин, посещение медицинского пункта по необходимости).</p>
	<p>Мероприятие «ВЕЧЕР» по программе лагеря.  Отрядное дело в соответствии логикой смены (20 – 40 мин).  Отрядный «ОГОНЁК».  Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).  Гигиена тела, подготовка одежды на следующий день по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф).</p>
	<p><b>«Отбой отрядов» в соответствии возрастом</b>  <b>Завершение дня вожатого:</b> «Планерка вожатых»;  методическая и творческая подготовка на следующий день и на перспективу;  одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), личная гигиена.</p>



### 2.3 ТИПОВАЯ КАРТИ ДНЯ ЗАНЯТОСТИ ДЕТЕЙ

<i>Время</i>	<i>Младшие отряды</i>	<i>Старшие отряды</i>
8.00	Подъем	Подъем
8.00 – 8.10	Личная гигиена	Личная гигиена
8.15 – 8.30	Зарядка	Зарядка
8.30 – 9.00	Завтрак	Завтрак
9.00 – 9.40	Личная гигиена, порядок в комнате	Личная гигиена, порядок в комнате
9.40 – 10.00	Тематический ежедневник (по теме смены)  Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)	Тематический ежедневник (по теме смены)  Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)
10.00 – 11.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских  Отрядное малое дело  Сбор самоуправления по направлениям  Спортивные игры турнира
11.00 – 12.00	Отрядное малое дело  Работа мастерских  Сбор самоуправления по направлениям  Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
12.00 – 13.00	Работа мастерских  Спортивные игры турнира	Работа мастерских  Спортивные игры турнира
13.00 – 13.30	Обед	Обед
13.30 – 14.00	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)	Пространство общения
14.00 – 14.30	Пространство общения	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)
14.30 – 16.30	Сончас	Сончас

16.40 – 17.00	Полдник	Полдник
17.00 – 17.00	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)
17.00 – 18.00	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Спортивные игры турнира
18.00 – 19.00	Отрядное малое дело Работа мастерских Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ Репетиции на сцене. Работа мастерских Спортивные игры турнира
18.30 – 19.00	Сбор соуправления по направлениям Пространство общения	Сбор соуправления по направлениям Пространство общения
19.00 – 19.30	Ужин	Пространство общения
19.30 – 20.00	Пространство общения	Ужин
20.00 – 20.50	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Пространство общения.
2-й ужин	20.50 — 21.05	21.50 — 22.05
21.00 – 21.50	Огонек. Личная гигиена	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
22.00 – 22.30	22.00 Ночной сон.	Огонек. Личная гигиена.
22.30		Ночной сон.

### 3. ПРОЕКТИВНО – АНАЛИТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

#### 3.1 Программа работы с детским временным коллективом

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
1 день	Задачи: знакомство, адаптация обретение безопасности, ощущение себя желанным, очевидность перспектив отдыха.	(1-3 день) Успешное знакомство друг с другом; с территорией лагеря; со взрослыми; системой правил, традиций, обязанностей, знакомство с графиками дежурства, посещения душевой и пр.; принятие правил отряда.	Позитивная встреча «Первый контакт». Настенная информация (оригинальные приветствия, указатели, банк идей для отдыха, экспресс-анкеты. Эмоциональные поглаживания для каждого прием «приглашения в помощники», послание-приветствие «Давай дружить!», «Я тебе рад!» и пр., мини-талисман, самотесты-знакомки («Вырезать себя из бумаги», «Абрис руки», «Пиктограмма о себе», «Граф Никто», «Звездное небо надежд» и пр. Внешний вид вожатого, мимика. Традиции в игровой форме. Свод обязательных правил в виде инструктажа и беседы. Огонек знакомств и впечатлений. Ритуал «завершения дня».
2 день	Задачи: старт традиций в отряде (отрядные сборы и прочие события, правила «Огонька» и пр.), стратегия и тактика смены, знакомство и организация детского самоуправления, диагностика ролевых позиций, интересов, знания индивидуальных особенностей детей в питании, физическом состоянии здоровья.	Совместно с отрядом вырабатываем «Программу событий на смену» в игровой форме. КТД «Бренд-бук отряда» (внешняя символика отряда и его отличительные признаки: флаг, эмблема, атрибут; внутренняя символика: название, девиз, движение, кричалка, песня, игра). Создать микро-группы по 5-7 человек по сходству интересов, комфортности общения, деятельности, симпатиям для групповой презентации направлений детского самоуправления в отряде. Проектирование и разработка содержания отрядного уголка и создание рабочих групп по его изготовлению.	Модель детского самоуправления в отряде должна иметь все необходимые направления и роли ДСУ в лагере, но может иметь свою ролевою историю и систему стимулирования. Вожатый должен знать алгоритм выборов в ДСУ.  Критерии оценки символики отряда: достоинство, содержательность, эстетичность, оригинальность.  Подготовка отряда к торжественной линейке на завтра. Подготовка к вечернему делу/выступлению на завтра.  Функции отрядного уголка: воспитательная функция, информационная функция, познавательная функция, мотивационная функция.  Критерии: информативность, мобильность, оригинальность, эстетичность, «ОУ – живой, развивается, помогает и разговаривает».
3 день	Задачи: официальный старт смены;	Подготовка к торжественному открытию смены. Подготовка отряда к линейке.	Поддержка статуса «Наш отряд», переживание «за своих», разделение меры успеха между всеми.

	завершить формирование микроклимата «Чувство: Мы!»; организовать систему взаимодействия дети – дети, педагоги – дети; списки предпочтений и интересов детей.	Проведение отрядного конкурса талантов (даже самых незаметных талантов). Подготовка к вечернему делу/выступлению отряда. «Отрядный уголок – как живой участник и помощник в делах отряда».	УТРО – насыщенность делами. ДЕНЬ – тождественность. ВЕЧЕР – радость и удовлетворение. ВСЕГДА – творчество и мобильность. Составление точных списков участников различных творческих, спортивных и функциональных групп детей.
4 день	Задачи дня: - старт спортивно-оздоровительной деятельности; - деление на малые группы с различными видами деятельности в отряде и лагере; - контроль процесса деления отряда на микро-группы (это происходит вне желания вожатого, но влиять на них он может); - стимуляция разностороннего общения; - активное знакомство с системой мотивации детей в лагере (денежная единица в лагере, бонусная система поощрения). Прямое сопровождение детей с трудностями в адаптации. - закрепление режима дня, традиций отряда и лагеря (Воспитывает делом. Увлекает своей увлеченностью и искренностью. Научает взаимодействию.)	- точный список детей по допуску к спортивным состязаниям и оздоровительным мероприятиям; - определение состава команд (учитывая желание, состояние здоровья каждого) по видам спорта (футбол, пионербол, баскетбол, легкая атлетика, шахматы); - подготовка спортивной символики отряда (спортивный девиз, кричалки болельщиков, песня, умение организованно маршировать отрядом для марш-парада); - закрепление правил безопасности при занятии спортом и особенности формы одежды; - создание групп спортивных лидеров по разным направлениям: спортсменов, знатоки спорта (разработчики спортивных игр, комментаторы, спортивные журналисты), болельщики (создание атрибутов поддержки, «позитивные» кричалки и пр.), «спортивные врачи» (дети, которые помогают отслеживать состояние здоровья и подготовленность формы одежды); - помощь и поддержка детей, не определившихся в микро-группы, не выбравших себе род деятельности.	Отрядный чемпионат по спортивным играм. Запуск «Лицевого счёта отряда» / «Банковская карта отряда» с именным вкладом на счёт отряда (оформляется в «Отрядном уголке»). Индивидуальные и групповые поручения членам детского самоуправления с рассказом о деятельности. Отрядные игры со спортивным реквизитом, командные спортивные игры внутри отряда. Отрядное дело «Клятва спортсменов их болельщиков» (каждый ребенок может быть занят спортивными делами в зависимости от допуска к спорту). Первые отрядные спортивные награды и стимулирование за деятельность. Варианты занятости для детей, которые имеют ограничения по занятиям спорта (РЕБЯТА должны ПРИДУМАТЬ «Смешные или необычные спортивные игры», «Спортивная викторина для других ребят», «Синхронная гимнастика», «Организаторы Чемпионата по фигурному катанию в отряде», «Смешные эстафеты» и пр.) Альтернативные игры «Шахматам» и «Шашкам» (логические игры, игры на координацию, на ловкость рук).
5 день	Задачи дня: - включение в различные виды деятельности художественного и познавательного направлений (конструирование, изо, музыка, хореография, кино, журналистика, литература, прикладное творчество); - основная идея «ПРОДУКТ», а не занятость! – - ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ; - психологическое ощущение «Мы!» сплочение;	- придумать творческие передвижения по лагерю (песня, причудливые движения, игры); - «хоровые запевы», «речетативы/рэп» прием группового массового пения; - готовность «Отрядного уголка» к презентации. - ориентирование ребят на отрядные «ИЗЮМИНКИ» (то, что позитивно отличает наш отряд: песня, игры у столовой и в зале, кричалки, мотивация на общее дело выступить, заработать, массово участвовать в делах; - практическое применение методики КТД; - выявление основных танцевальных составов.	Музыкальные игры, викторины. Фабрика музыкальных инструментов. Галерея «Коллективных АРТ – пейзажей». Концерт «Таланты нашего отряда». Экспромт театр в отряде. Лаборатория искусств. Музыкальные пародии. Отрядный СТАРТИН. Методика КТД (коллективное планирование, коллективная подготовка, но каждый готовит своё, проведение дела, анализ побед и ошибок, поиск путей развития к большому успеху).

	- выведение избытка энергии через творчество.		
6 день	Задачи дня: - укоренение сотрудничества детей и вожатого, взаимодействие; - признание достоинств детей и взрослых друг перед другом (духовно-нравственные беседы, разговоры); - закрепление правил отдыха в лагере; отношение к вещам, к труду, к себе, людям.	- целевое использование способов взаимодействия: позитивные убеждения, внушение, эмоциональное заражение, подражание; - создание атмосферы комфорта и коллективное признание достоинств каждого (отметить достоинства каждого в отряде включая педагогов отряда); - коллективный выбор основных составов спортсменов по направлениям с признанием малейших достоинств.	Легенды, биографии людей, мотивационные фильмы, книги. Рассказ / рисование / легенда «Портрет отряда». Подарки друг другу в отряде «Мы подарочки» (например, «Я дарю отряду качество – «веру друг в друга /или аккуратность» и «Себя – доброго друга».... Игры на взаимопонимание «Зеркало», «О чем думает...», «Звуки отряда».
7 день	Задачи дня: - погружение в предметную созидательную деятельность (ПРОЕКТЫ, мастерские и т.д.); - создание условий, ориентиров для позитивного принятия и продуктивных отношений между девочками и мальчиками; - нацелить отряд на коллективную мотивацию участия в разных мероприятиях лагеря; - отметить вклад ребят в общее дело отряда.	- нацелить на конкретное дело в микро-группах и помочь ребятам отдельных групп (у каждой микрогруппы должно быть своё интересное дело); - поддержание инициатив участников детского самоуправления; - индивидуальные способы поддержки (похвала, придание значимости, отметка позитивных подвижений);	Игры «Мы знаем, чего хотим для отряда». Отрядный конкурс «Команды разных достоинств» (без соперничества, а с поддержкой и помощью друг другу), «Мы умеем это вместе». Активная проектная деятельность по направлениям лагеря или отрядный проект.
8 день	Задачи дня: - создание атмосферы таинственности, магии, фантазийности событий; - активные спортивные игры на результат; - поддержание позитивных отношений с другими отрядами.	- создание атмосферы ТАЙНЫ. ДОВЕРИЯ. ДОБРА.; - формирование отношений со сверстниками, младшими, старшими детьми (участвуют 2-3 отряда);	Конкурс «Цирк приехал», «Фокусники отряда» (дети демонстрируют фокусы). Литературно-музыкальная гостиная (рассказывание стихов, историй, пение песен). Товарищеские игры с другими отрядами; «Гостевания», «Приходите в гости» (между отрядами).
9 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском самоуправлении);	- определение перспектив отряда на результат крупных мероприятий лагеря (участники детского концерта, Спартакиады, творческой выставки, защиты проектов); - запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 1» девочек для мальчиков (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - промежуточные результаты деятельности детского самоуправления.	Отрядное дело беседа/дискуссия «Вперед к достижениям», «Ай - да Мы! Молодцы» «Успехи отряда в детском самоуправлении». Вечер легенд. «Таинственный друг отряда», «Подарочки от незнакомки» и пр. «Детективы нашего отряда». Тематический огонек (середина смены).

	- поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.		
10 день	Задачи дня: - пробудить интеллектуальные чувства, аналитические потребности;	- интеллектуальные дедуктивные игры на основе интриги; - если нет большого «тайного дела», то возможен запуск игры в отряде «Тайный друг» (на 2 дня).	Игры «Данетки» (длительные игры). Проведение «тайных дел» в отряде, вечернее дело «Посвящение в супергерои» (старш), «Тайны. Интриги. Расследования», дневной отрядный костер «Кикимора и Леший» (малыши).
11 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском самоуправлении); - поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.	- запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 2» мальчиков для девочек (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - индивидуальное эмоциональное «поглаживание».	Подготовка и проведение «Тайное дело 2» мальчиков для девочек (второе тайное дело может быть подготовлено быстрее, чем первое): «Сюрпризы в башмачках», «Перевертыши или лунный камень», «Тайное ожерелье из одежды» (младшие); «Посвящение в русалки», «Ночь в музее» (старшие).
12 день	Задачи дня: - атмосфера творчества и концертных номеров; - закрепление правил проживания и техники безопасности.	- поднятие мотивационного настроения на отчетные творческие и спортивные дела в лагере; - индивидуальное эмоциональное «поглаживание»	«Веселые старты по режиму дня». TV ШОУ в отряде «Голос», «Маска», «Детки Предки» и др. Тематический огонек.
13 день	Задачи дня: Создать условия для снятия «пика привыкания / синдрома «как обычно» у детей к событиям в лагере.	Утро: подъем с тематическим сюрпризом от вожатых или подготовленных детей отряда. День: организовать необычный режим дня. Вечер «сюрприз» в отряде или лагере в целом.	Веревоочный курс или «Тропа доверия – 2 уровень». Потеря вожатого или Украденный полдник. «Неправильный день» Праздник «Нептуна»/ Праздник Фонтанов и прочее.
14 день	Задачи дня: Обеспечить детей категории «бывалые» деятельностью «особой» важности. Обеспечить высокую мотивацию участия в мероприятиях на «финишной прямой» смены. Составить списки активистов на награждение на общей линейке закрытия смены.	Организовать подготовку микрогрупп детского самоуправления отряда к отчетным мероприятиям по всем направлениям. Индивидуальные поручения тем, кто желает уединиться и желает побыть в тишине. Индивидуальное эмоциональное поглаживание, поддержка, похвала каждого в течении дня.	«Научи меня ребенок» / «Реинкарнация на пару часов»  Коллективная яркая подготовка к финальным мероприятиям отряда на сцене, большой игры «День предпринимателя», пр.
15 день	Задачи дня: Отчетные мероприятия интеллектуальных направлений деятельности.	Организация коллективной творческой деятельности по подготовке части детей, репетиции: • защиты проектов • общего детского концерта,	Отрядное дело «Карусель времени» Отрядное дело «Узнайте моего друга: песня, афоризм, пантомима». Беседы о правилах пребывания в лагере и мерах безопасного поведения.

	<p>Активная подготовка заключительных творческих мероприятий с участием детей.</p> <p>Поддержка и помощь в реализации детских идей.</p> <p>Напомнить правила безопасного пребывания в лагере, традициях, ограничениях.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• линейки закрытия,</li> <li>• финальной спортивной игры и прочего в лагере.</li> </ul> <p>Начисление премиальных бонусов детям за вклад в общее дело и личное развитие, публичное признание.</p>	
16 день	<p>Задачи дня:</p> <p>Закреплять позитивные впечатления от пребывания в лагере: личные номинации в отряде.</p> <p>Отчетные мероприятия по творческим и спортивным направлениям деятельности.</p> <p>Заключительные мероприятия по использованию заработанных бонусов/ «денежных средств в валюте лагеря».</p>	<p>Подведение итогов в отряде деятельности детского самоуправления и личных позитивных изменений каждого ребенка в отряде.</p> <p>Коллективный анализ начислений на «Лицевой счет отряда» по всем направлениям деятельности.</p> <p>Вручение грамот (писем) с персональными номинациями каждому ребенку и размещением на отрядном уголке до окончания смены.</p>	<p>Отрядное дело «Мои цели и наши достижения».</p> <p>Отрядное дело «Истории нашего отряда».</p>
17 день	<p>Задачи дня:</p> <p>Формировать умение выражать взаимную благодарность за полученный опыт общения.</p> <p>Подведение итогов деятельности.</p> <p>Закрепление личных и коллективных достижений.</p> <p>Сбор личных вещей.</p> <p>Повышенный контроль безопасной организации поздне-вечерних мероприятий на улице.</p>	<p>Подготовка отряда к торжественной линейке закрытия смены.</p> <p>Линейка закрытия смены в лагере (награждение, поощрение отрядов и активистов).</p> <p>Вожатский концерт.</p> <p>Костер. Дискотека.</p>	<p>Утро зарядки спортивного духа!</p> <p>Время подготовки сюрприза вожатым и воспитателю.</p> <p>Огонек прощания, признания и сюрпризов в будущее.</p>
18 день	<p>Задачи дня:</p> <p>Повышенный уровень контроля сохранности личных вещей в период ожидания отправки и в период организации отправки детей.</p>	<p>Полная собранность мыслей на четкую организацию передачи каждого ребенка родителям или посадка в транспорт.</p>	<p>Закрепление позитивных впечатлений от пребывания в лагере: организация дня и в период отправки детей, передачи родителям.</p>

### 3.2. План - сетка

#### «УмникУМЫ» (16.06 – 03.07.2022)

1 день – 16.06 «Экспериментус»	2 день – 17.06 «Инсайт»	3 день -18.06 «Получение опыта»
11:00-12:00 Заезд. 12:00 «Привет УмникУМЫ!» Организация отрядов, игры на знакомство, сплочение. Работа внутри отряда – знакомство в отряде. Режим. Правила дежурства. Личные вещи и т.д.	9:15-9:30 – Чек-лист на день Трудовой десант, план на день, законы отряда, правила, название, девиз. <b>9:30-9:45</b> Традиций лагеря  <b>10:00 (11:00)</b> – «По следам умов» (вертушка на сплочение) <b>11:00 (12:00)</b> – Презентация мастерских (кружки)	9:15-9:30 - Чек-лист на день Трудовой десант, план на день, законы отряда, правила, название, девиз.  <b>10:00 (11:00)</b> Цель. Действие. Результат. (квест)
17:00 Работа внутри отряда. Знакомство с системой детского самоуправления в лагере. Отрядное мероприятие на знакомство. <b>17:00 (18:00)</b> «Следопыты» - квест на территории. Знакомство с лагерем.	<b>17:00 (18:00)</b> – «Покажи своё мастерство», интерактивные площадки ДСУ  <b>18.00</b> «По воздуху» (мл, ст.)	<b>17.00</b> Линейка открытия «Потерялись умникУМЫ» <b>18.00:</b> Подготовка к конкурсу визиток. Творческие мастерские. Спорт. ЗАПУСК ПРОЕКТОВ: (лаборатория)
<b>19:50 (20:50)</b> Дискотека «Расслабь голову» 21:00 (22:00) Вечерний огонек.	<b>19:50 (20:50)</b> КИП «Что? Где? Когда?» 20:00 (21:00) Анализ дня	<b>19:50 (20:50)</b> КТД Конкурс визиток «Покажите себя» 21:00 (22:00) Анализ орг. периода
4 день – 19.06 «Лабиринтус»	5 день – 20.06 «Проектус»	6 день – 21.06 «Проектус»
9:15- 9:30 Чек-лист на день Трудовой десант, план на день. 10:00 – 13:00 Работа творческих мастерских. 10:30 – 13:00 – Кружки. Спорт. <b>10:00 (11.00, 12.00)</b> – ОД «Мы команда в интернете и реальности!» <b>12.00</b> Лидеры ДСУ	9:15-9:30 Чек-лист на день Трудовой десант, план на день. 10:30 – 13:00 – Кружки. Спорт. Проекты <b>10:30 (11:30)</b> – ОД «Дружбе нет предела»	9:15-9:30 - Чек-лист на день Трудовой десант, план на день, законы отряда, правила, название, девиз) 10:30 – 13:00 – Кружки. Спорт. Проекты. <b>10:30 (11:30)</b> (акция) – Фото конкурс «Я в моменте»
17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17:00 (18:00)</b> – Презентация -уголков (защита уголка) «Покажи свою систему»	17.00 Творческие мастерские. Проекты. <b>17.00 (18:00)</b> – Спортивные состязания «Все на спорт»	17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17:00-19:00 -</b> <b>18:00 19:00</b>



<b>19:50 (20:50) Дискотека</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) - КТД «Проектус»</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) – КИП «Аннограмус»</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек Ежедневник ШОС и БРИКС
<b>7 день - 22.06</b> <b>«Смотри на мир с умом»</b>	<b>8 день – 23.06</b> <b>«Смотри на мир с умом»</b>	<b>9 день - 24.06</b> <b>«Смотри на мир с умом»</b>
9:15-9:30 – Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:00 -13:00</b> Кружки. Спорт. Проекты. <b>10:30 – 13:00 – ОД «Мы в кино»</b>	9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:00 - 13:00</b> Кружки. Спорт. Проекты. <b>10:30 – 13:00 – ОД «Нарисованное кино»</b>	9:15-9:30 Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:00 (11.00, 12.00) – ОД «Вместе на ТНТ»</b>
17.00 Кружки. Спорт. Проекты. <b>17:00 - 19:00 - ОД «Мы в кино»</b>	17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17:00 - 19:00 - ОД «Нарисованное кино»</b>	17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. Отр. работа по подготовке к КТД, работа по проектам. <b>17:00 (18.00) – Подготовка к КТД</b>
<b>19:50 (20:50) КТД «Смотрите, кино!»</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) –</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) КТД «ТНТ на месте»</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек
<b>10 день – 25.06</b> <b>«Игры разума»</b>	<b>11 день – 26.06</b> <b>«Игры разума»</b>	<b>12 день – 27.06</b> <b>«Игры разума»</b>
9:15-9:30 – Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:30 (11:30) – Игра «Чайничек»</b>	9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:30 (11:30) – Игра «Мозгобойня»</b>	9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:30 (11:30) - Игра «Головокружительная планета»</b>
17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17.00 (18:00) – ОД «Танцы, танцы и ещё раз танцы»</b>	17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17.00 (18:00) – ОД «По следам»</b>	17.00 Кружки. Спорт. Проекты. Подготовка к КТД!
<b>19:50 (20:50) СТАРТИН</b> 21:00(22:00) Анализ дня	<b>19:50(20:50) КИП «Мы едины»</b> 21:00(22:00) Вечерний огонек	<b>19:50(21:00) КТД «Все на слёт»</b> 21:00(22:00) Тематический огонёк
<b>13 день - 28.06</b> <b>«Просвещение»</b>	<b>14 день - 29.06</b> <b>«Просвещение»</b>	<b>15 день – 30.06</b> <b>«Просвещение»</b>
9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день.	9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:30 (11:30) – ОД «Театры»</b>	9:15-9:30 - Чек-лист Трудовой десант, план на день. <b>10:30 – 11:30 – ОД «Театры»</b>
17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17.00 (18:00) Большое спортивное дело</b> <b>РЕПЕТИЦИЯ ДЕТСКОГО КОНЦЕРТА</b>	17.00 Творческие мастерские. Спорт. Проекты. <b>17.00(18:00) КИП</b> <b>РЕПЕТИЦИЯ ДЕТСКОГО КОНЦЕРТА</b>	17.00 Творческие мастерские. Спорт. <b>18:00 –</b>
<b>19:50 20:40 — Дискотека</b> 21:00(22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) КТД</b> 21:00(22:00) Вечерний огонек	<b>19:50 (20:50) КИП</b> 21:00 (22:00) Вечерний огонек
<b>16 день – 01.07</b> <b>«Измерентус»</b>	<b>17 день - 02.07</b> <b>«Измерентус»</b>	<b>18 день – 03.07</b> <b>«Измерентус»</b>

9:15-9:30 - Эко-день Трудовой десант, план на день. <b>10:30 (11:30) - ОД «Что мы можем?»</b>	9:15-9:30 - Эко-день Трудовой десант, план на день. <b>9:30-9:45</b> Традиций лагеря <b>11.00</b> Линейка закрытия «УмникУМЫ найдены»	<b>10.30</b> Линейка закрытия «Спасибочная традиция» <b>НАС ЗДЕСЬ НЕ БЫЛО</b>
17.00 Творческие мастерские. Спорт. ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА (Подарки) РЕПЕТИЦИЯ ДЕТСКОГО КОНЦЕРТА	17.00 Творческие мастерские: признание мастеров. Спортивные площадки «Дети и Воспитатели»	Отъезд.
<b>19:50(20:50) Детский концерт</b> 21:00(22:00) Вечерний огонек	<b>19:45 (21.00) Вожатский концерт</b> 22:30 –Костёр 23:10 – Дискотека. Отбой	

### 3.3 Модель детского самоуправления

#### 3.3.1 «Цветочный сад»

Приехав в лагерь, дети как будто попадают в сад, но дело в том, что сад был заброшен. За цветами никто не ухаживал долгое время. У каждого ребенка появляется свой цветок, который расцветет в конце смены, если он будет заботиться о своем цветке.

##### **Роли:**

- Воспитатель – главный садовник;
- Вожатый – помощник главного садовника;
- Дети – садовники;
- Отряд - садоводческий клуб;
- Комнаты – клумбы;
- Информационный стенд – сад;

##### **Клуб помощников главного садовника:**

1. *Ландшафтные дизайнеры* – оформляют рисунки, плакаты (2-3 человека);
2. *Флористы* – отвечают за постановку сценок и творческих номеров в отряде (2-3 человека);
3. *Агрономы* – отвечают за спортивные мероприятия в отряде;
4. *Садовники – чистюли* – отвечают за чистоту в клумбах (комнатах);
5. *Лидер клуба помощников* – ответственный за весь отряд.

Возле информационного стенда (сада) вывешивается режим цветения (учет активности) в виде таблицы (количество колонок и строк в соответствии с количеством детей и днями в смене).

Лидер клуба помощников ежедневно выставляет баллы в эту таблицу:

- Участие в мероприятии – 1 балл;
- Подготовка в организации мероприятия - 2 балла;
- 1 место в мероприятии – 2 балла;
- 2 место – 1 балл;
- 3 место – 0 баллов.

Флористы следят за режимом цветения, и в течение всей смены сад приобретает другой вид. При получении определенного количества баллов цветок в саду начинает распускаться, сначала клеится бутон, потом цветок.

В конце смены по отрядному уголку можно понять, кто как проявил себя в смене. У кого цветок распустился в течении всей смены получает грамоту.

### 3.3.2 «Лаборатория»

**Воспитатель** – главный технолог

**Вожатый** – главный эксперт

**Командир отряда** – ведущий специалист

**Отряд** – лаборанты

**Личностный рост:** измеряется в колбе с раствором. Изначально все колбы пустые после участия в мероприятиях, выполнения заданий колба пополняется и к концу смены колбы наполняются полностью.

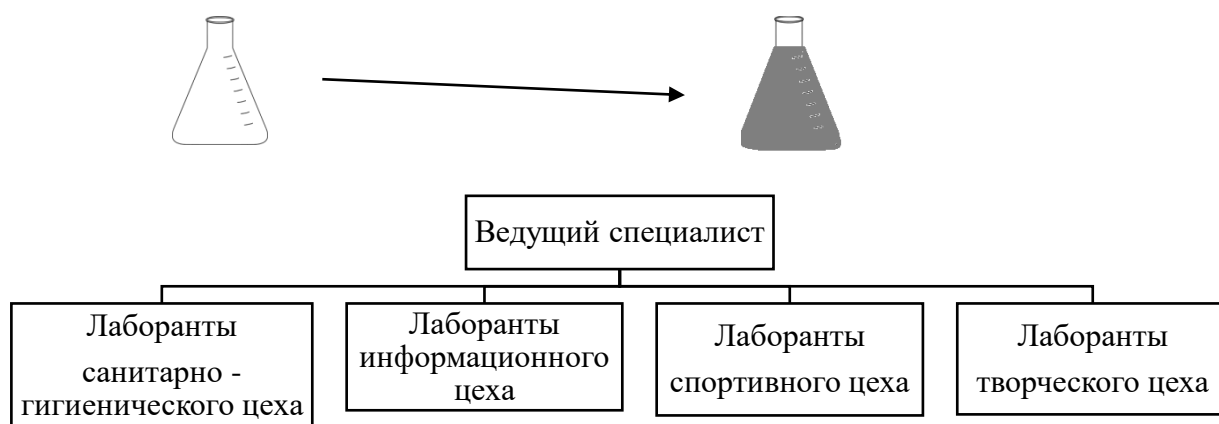


Схема «Модель соуправления в отряде»

**Ведущий специалист** – командир, который выбирается в самом начале смены, в орг. периоде, и руководит работой отряда в течении всей смены. Командир – это организатор деятельности отряда, владеющий всей информацией, отвечающий за деятельность отряда. Он готовит вместе с вожатым ежедневный анализ дня, участвует в планировании. В орг. период вожатый сначала объясняет функционал, а потом предлагает кому-либо из ребят в отряде помочь ему и попробовать свои силы).

**Лаборанты санитарно – гигиенического цеха** – отвечают за подготовку отрядного места к сбору отряда, она отвечает за чистоту и порядок в комнатах, выполнение режима и проведение дел этого дня. Отвечают за уборку отрядного места и территории, за организацию дежурства по территории, по столовой.

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

**Лаборанты спортивного цеха** – берут на себя организацию и проведение зарядки, помогает спортивным инструкторам в проведении спартакиады, мини-спартакиады внутри отряда, проводит в течение дня подвижные игры, «часы здоровья», помогает инструктору в проведении тропы, похода, может стать инициатором конкурса зарядки в отряде, между отрядами.

**Лаборанты творческого цеха** – берут на себя организацию и подготовку к праздникам, концертам, творческим мероприятиям. Оформление рубрик отрядного уголка; оформление дел, выпуск стенгазет в отряде совместно с информационной группой;

обучение ребят своего отряда и младших ребят оформительским умениям, организация конкурса на лучшее оформление комнаты, конкурса газет, оформление отрядного места.

### 3.3.3 «Офис»

#### 1. Возраст: 15-17 лет

**2. Сюжет:** Приехав в лагерь, дети попадают в офис. Когда управляющие (вожатые) показывают сотрудникам (детям) отрядный уголок, а там только фото вожатых, ребята понимают, что в офис срочно нужны сотрудники. И тогда перед ребятами встает вопрос: кто займет ту или иную должность. Но каждый из отряда уже стал сотрудником. Каждого из ребят ждёт личностный рост.

#### 3. Функционал

Орган самоуправления	Функционал
Заместитель управляющего	Правая рука вожатого. В его обязанности может входить: построение сотрудников если вожатый задерживается, соблюдение и поддержание дисциплины; практически всегда является командиром отряда (название отряда, девиз и кричалки на нем) и прочее в этом роде.
Топ-менеджер в сфере физической культуры	Отвечает за зарядку, подвижные игры, подготовку к спортивным мероприятиям и соревнованиям. Является капитаном команды на всех спортивных мероприятиях.
Команда менеджеров-культуристов	Небольшая творческая группа, в обязанности которой входит организация творческих и культурных мероприятий в своем офисе, подготовка, отслеживание и оценивание творческих номеров, реализация новых проектов. Идейные вдохновители отряда.
Менеджер по чистоте	Человек, проверяющий чистоту в кабинетах (комнатах) и выставляющий оценки ежедневно.
Администратор	Включает музыку по утрам на колонке, также ведет социальную жизнь отряда (фото, видео).
Web-дизайнеры	Группа, отвечающая за оформление уголка офиса (фото, грамоты, дипломы, графики).

#### 4. Словарь:

Генеральный директор	Воспитатель
Управляющий	Вожатый
Кампания	Отряд
Кабинет	Комната
Зал заседаний	Холл (отрядное место)
Офис	Корпус
Совещание	Сбор отряда

## 5. Развитие личностного роста детей в отряде.

Рейтинг ребят представлен в виде вымпела. За участие в жизни отряда, за добросовестное выполнение своих обязанностей, ребята зарабатывают деньги. Когда ребенок получит 500 баксов, его ждет повышение. На должность выше. Так они стремятся получить должность «управляющего».

1.сотрудник	
2.маркетолог	
3.менеджер	
4.топ-менеджер	
5.заместитель управляющего	
6. управляющий	

## 6. Механизм:

*1 вариант.* После диагностики и выбора детского соуправления (2-3 день) начинается активная деятельность. В течение всей смены вожатый и воспитатель наблюдает за работой каждого органа соуправления. Если их не устраивает работа ребенка или сам ребенок не хочет этой должности, то они меняют данного человека. При всем отряде договариваются и передают должность другим (*не обязательно один человек будет на протяжении всей смены*).

*2 вариант.* Каждые 3 дня меняются органы соуправления или только заместитель управляющего по ранее сделанному графику, который висит на уголке роты.

## 4. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

### 4.1 Логика смены и закономерности развития детского коллектива, кризисы

1	$\varphi$		2	★	$\varphi$	3		
4			5			6	★	♥
7			8	★		9		
10	$\varphi$		11	♥		12	★	
13			14			15		♥
16	★		17			18	★	$\varphi$
19		♥	20			21	♥	



В самом общем виде логику смены можно представить как комплекс последовательных развивающих задач, решить которые предстоит в организационный, основной и итоговый периоды.

1. На 6 день взгляд на вожатого как на обычного человека.
2. На 8-9 день появляется любовь к лагерю.
3. На 13 день конфликты в отряде.

Впервые 4-5 дней должны проводиться яркие эмоционально окрашенные дела. С 5-го по 10-ое проводятся душевные вещи. С 12-го по 18-ое проходят серьезные дела.

#### Организационный период смены (1-3 день смены)

##### **Цели:**

- ✓ Адаптация ребенка к условиям и особенностям лагеря
- ✓ Основы временного детского коллектива (ВДК)
- ✓ Формирование «актива» временного детского коллектива

##### **Задачи:**

1. Адаптация ребенка к новым условиям жизни:
  - ✓ создание комфортных условий для каждого ребёнка;
  - ✓ знакомство с условиями лагеря;
  - ✓ демонстрация принятых норм поведения и быта.

**Структурное оформление отряда:**

- ✓ определение лица отряда;
- ✓ выявление лидеров;
- ✓ создание условий для развития самоуправления.

**Структурное оформление лагеря:**

- ✓ знакомство отрядов между собой;
- ✓ выбор органов самоуправления.

**2. Раскрытие и развитие возможностей ребёнка:**

- ✓ определение интересов и способностей каждого ребёнка;
- ✓ старт коллективного творчества.

**Планирование смены:**

- ✓ планирование собственной деятельности ребёнка;
- ✓ планирование деятельности отряда.

**Организационные моменты в первый день смены:**

- ✓ Регистрация и встреча детей
- ✓ Расселение
- ✓ Знакомство
- ✓ Знакомство с лагерем
- ✓ Планирование деятельности отряда

**Критерии успешности организационного периода смены:**

- ✓ Ощущение удовлетворённости тем, что ребёнок попал именно в этот отряд, именно к этим вожатым.
- ✓ Заинтересованность ребят в дальнейшей деятельности отряда и лагеря.
- ✓ Принятие норм лагеря.

**Основной период смены (4-15 день смены)****Цели:**

- ✓ реализация деятельности, спланированной на смену,
- ✓ развитие самоуправления, достижение успеха каждым ребёнком,
- ✓ совместная деятельность

**Задачи:**

- ✓ развитие самоуправления и структуры лагеря
- ✓ передача управления отрядом и лагерем от отряда к детям
- ✓ создание условий для приобретения ребёнком опыта разной деятельности (кружки, КТД, огоньки анализа дел).
- ✓ создание условий для демонстрации ребёнком приобретённого в лагере опыта

**Система тематических дней**

Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни.

Тематический день — это систематизированный день, в основу которого положена определенная идея.

**Содержание тематических дней определяется:**

- ✓ идеей смены;
- ✓ содержанием смены;
- ✓ общечеловеческими ценностями;
- ✓ знаменательными датами, празднование которых предстоит в год проведения смены, а также важными вехами в истории человечества.



**Критерии успешности основного периода смены:**

- ✓ воспитанник чувствует себя в лагере комфортно, не испытывает трудностей в связи со своим здоровьем;
- ✓ позитивно относится к программе смены и предлагаемой деятельности;
- ✓ имеет свое место в объединении и в лагере (деятельностную нишу, референтную группу);
- ✓ имеет цель и план участия в программе смены, реализует его;
- ✓ знает, где получить помощь (кто и в чем может помочь);
- ✓ желает проявить себя и быть отмеченным.

**Итоговый период смены (последние 3 дня смены)****Цели:**

- ✓ подведение итогов смены,
- ✓ реадаптация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив.

**Задачи:**

- ✓ Коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста временного детского коллектива
- ✓ Самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста каждым ребёнком
- ✓ Определение перспектив последствия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее
- ✓ Подготовка лагеря к следующей смене

Заключительный период включает в себя:

- ✓ **проведение итоговых сборов отряда;**
- ✓ проверку того, чему научился, узнал каждый ребенок.

Заключительный период **посвящается творческому отчету в отряде.**

Организуются выставки поделок, фотогазет, газет-молний. Проводятся концерты, на которых показываются инсценировки из жизни лагеря. Итоговые линейки посвящаются награждению детей, отличившихся в чем-либо на протяжении всей смены.

В конце смены нередко проводятся **творческие дела, направленные на подъем настроения, снятие усталости и напряжения.**

**Критерии успешности итогового периода смены:**

1. нежелание уезжать из лагеря;
2. желание сохранить среду общения;
3. желание перенести то, чему научились в лагере на свой постоянный детский коллектив.

**Критические точки смены**
































**Кризис** - несоответствие между возможностями и желаниями. Может или затянуться и превратиться в конфликт, или человек выйдет на новый уровень развития т.е. качественный скачок после количественных накоплений. Бояться не нужно, нужно управлять.

- Кризис 3 дня – неоправданные ожидания
- Кризис 7 дня – усталость от однообразия
- Кризис 9 дня – кризис одиночества, формирование групп
- Кризис 13 дня – передел власти, бунт стариков
- Кризис 17 дня – старики-всезнайки
- Кризис 19 дня – страх расставания

#### Кризисные периоды пребывания в ДОЛ:

- ❖ Первый — **«пик трудности»** — приходится на 3–4-й день пребывания и выражается в конфликтности ребёнка. Не обостряйте эту ситуацию: постарайтесь быть с ним мягче, внимательнее.
- ❖ Второй — **«пик привыкания»** — наступает на 13–14-й день. Детям уже ничто неинтересно, они проявляют равнодушие к занятиям, к поручениям. При планировании учтите это и на эти дни наметьте наиболее интересные дела.
- ❖ Третий — **«пик усталости»** — наступает перед концом смены. Многие ребята устают жить в большом и шумном коллективе. Это время может нести повышенную конфликтность. Совет здесь один — больше игр, спортивных соревнований, там, где возможно, — плавания.

#### Структура план – сетки отряда в технологиях и формах деятельности

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

#### Условные обозначения



«Огонёк»



Мотивационное общение



Проект



Анализ «Трамплин роста»

## 4.2 Алгоритм вожакого в решении педагогических задач

### Общий алгоритм действий в педагогической ситуации:

1. Обнаружение факта.
2. Описание (восстановление, конструирование) конкретной педагогической ситуации.
3. Определение характера ее содержания.
4. Анализ педагогической ситуации с целью определения сущности конфликта, лежащего в ее основе.
5. Формулирование педагогических задач, выявление наиболее значимых.
6. Дополнительная теоретическая и практическая работа по решению возникших педагогических задач (анализ возрастных особенностей, мотивов и т.д).
7. Выбор способов решения пед. задачи.
8. Самоанализ и самооценка принятого решения.

### Первичные действия и анализ ситуации

1 действие	2 действие	3 действие	4 действие
<p><u>Правило:</u> <b>Стоп ситуация!</b> Важно прекратить происходящее на физическом уровне, если драка, ссора или уход в себя.</p> <p><u>Инструменты:</u> общение, телесный контакт, установить коммуникацию</p>	<p><u>Правило:</u> <b>«Локализовать ситуацию»</b> если у ребенка есть недоброжелатели, то необходимо уединиться с участниками ситуации, при этом найти продуктивное занятие другим.</p>	<p><u>Правило:</u> <b>«Три П»:</b> <b>понять, принять и оказать первую помощь.</b></p>	<p><u>Правило:</u> <b>Сообщи напарнику</b> или взрослому педагогу отряда, администрации по необходимости</p>

### Внутренние действия

<b>МЕСТО</b> на улице, в корпусе, в комнате, в мастерских, дома	<b>ПРИЧИНА</b> преднамеренно созданные, естественные, стихийные, спроектированные
--------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

**ПРОТИВОРЕЧИЕ**  
конфликтное,  
бесконфликтное,  
критическое

### СОДЕРЖАНИЕ

конфликты деятельности, которые возникают по поводу решения интеллектуальных задач, практической деятельности; ситуации (конфликты) поведения, поступков, возникающие по поводу нарушения правил поведения в отряде и вне; ситуации (конфликты) отношений, возникающие в сфере эмоционально-личностных взаимоотношений взрослых и детей, в сфере общения со сверстниками

<i>Внешние причины</i> - период смены; - некомпетентность вожатого; - в лагере по воле родителей и прочее.	<i>Внутренние причины</i> - личностные особенности ребенка; - или неблагополучие семьи (по данным анкеты, беседы)
<b>ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ</b>	
<i>Определяю проблему во внутреннем плане</i> <b>Инструменты вожатого:</b> имеющиеся знания о ребенке, беседа, эмпатия, психологическое сближение и пр.	<i>Выводы о проблемах</i> Пример: у ребенка отсутствие желания участвовать в жизни лагеря и отряда потому, что стесняется, боится нового; - Отсутствие взаимоотношений с вожатым и детьми; - Ребенок замкнут в себе – индивидуальные особенности

### Прогнозирование

Наихудший прогноз	Позитивный прогноз	Целевой результат
Внутренне <b>ПРОГНОЗИРОВАНИЕ</b> негативного результата (мысли вожатого), которое НЕ сообщают ребенку.  ПРИМЕР: нарушение коммуникации со сверстниками, буллинг, претензии родителей.	Обсуждаю вместе с ребенком через вопрос: «Как должно быть, ч.б. тебе было комфортно?»  Если, ребенок не идет на позитивное прогнозирование, то важно задать вопрос «Причиной чего ты можешь стать, если ...?»	Сменить агрессивную настроенность Снять напряжение в отряде. Прекратить исчезновение вещей. Снять с ребенка коллективное неуважение (показать нелепость ситуации). Нормализовать ситуацию. Снять агрессивную настроенность родителей. Помочь найти ребенку свою зону комфорта пр.

### Инструменты решения педагогической ситуации в лагере:

- |                                                                      |                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| ✓ Система нематериальных наградений                                  | ✓ Перегруппировка или увеличение ресурсов                                                     |
| ✓ Использование традиций                                             | ✓ Четкое распределение, разъяснение прав и обязанностей, ответственности и требований         |
| ✓ Правило совместного решения проблемы Метод провоцирования на добро | ✓ Разработка и применение эффективной системы вознаграждений и наказаний                      |
| ✓ Метод взаимовыгодных вариантов                                     | ✓ Нейтрализация негативного лидера                                                            |
| ✓ Метод психологического сближения                                   | ✓ Вопрос «Причиной чего ты можешь стать?» «Свобода и границы», «Я и моя жизненная территория» |
| ✓ Постановка более высокого уровня выполнения задачи                 | ✓ Взгляд на себя со стороны                                                                   |
|                                                                      | ✓ Договор – выбор – ответственность                                                           |

### **Решение задачи. Результат.**

**Помочь ребенку преодолеть своё состояние.** Подумать вместе о том, как у него что-то получается, заняться любимым делом, включиться в игру.

**Помочь найти ребёнку зону комфорта.** Выявить успешное умение ребёнка.

**Объяснить систему мотивации.** придумать вместе личный мотив для участия: рукопожатие, отметка в лицевом счёте, прочее.

**Создать среду для развития.** индивидуальное поручение и включить в микро-группу детского самоуправления. поддерживать визуальный и тактильный контакт, поощрения.

## **4.3 Психолого-педагогические кейсы и решение задач**

### **Билет №1(4).**

Нарушение закона. Ребенок ушел за территорию, после возвращения сказал, что ходил к морю, хотел побыть один (спиртного и сигарет на территорию не принес, запаха табаки или алкоголя не обнаружено).

***Ситуация:** Максим из первого отряда был задержан охранником, когда вечером во время дискотеки пытался пробраться через забор в лагерь. Спиртного, сигарет и других запрещенных предметов у Максима не оказалось.*

**Целевой результат:** предотвратить нарушения закона со стороны других детей.

**Аудитория:** Максим.

**Инструмент:** «Выбор и ответственность», «свобода и границы».

– Макс, я не хочу и не буду тебе читать сейчас нотацию и оценивать твой поступок. Это твой выбор, ты взрослый человек, который вполне может отвечать за свои поступки и действия. Скажи, ты знал о 4-х законах лагеря? – Да... – Максим, что бы ты на моем месте сейчас сделал, если бы знал, что 500 ребят сейчас просто замерли и ждут твоего решения, чтобы понимать, что дальше делать? – Я бы подумал... Я же ничего плохого не сделал... Я не пил, ничего не принес... Я живой... – Макс, а причиной чего может стать судья, если он просто оправдает виновного, ссылаясь на его благие намерения помочь, например, другим людям? – Другие люди начнут воровать или убивать... – А почему... – Потому что за это не наказывают... – Я, понимаю, что ты ждешь от меня сейчас какого-то вердикта... Но право решить, как оценить твой поступок, я оставляю тебе! Ты подумай, а завтра мне скажешь, что ты решил... Через час Максим постучал в дверь штаба. Он был с вещами (хотя собирать чемодан его никто не просил!) – Я еду домой, я уже позвонил родителям... – Ты хорошо подумал?... – Да это мой выбор... я не хочу стать причиной нарушения всеми законов лагеря... – Хорошо Макс, я ценю твой поступок и твое решение... Вечером мы отправили Макса домой, связались с родителями. Как не странно, но у них не было претензий к лагерю... Они приняли ситуацию. Вожатая Аня провела вечером мастер-класс и обсудила с ребятами разные ситуации, когда одна из сторон нарушала какую-либо

договоренность. Ребята после мастер-класса сказали, что они удивлены решением Макса, но они его понимают и поддерживают.

*P.S. Это очень редкий случай. Обычно нам приходится долго убеждать детей, а тем более их родителей, что мы поступить по-другому не то, что не можем – не имеем права. И все же. Кое о чем я жалею. После того, как Макс так легко согласился с наказанием, я не выяснил его истинных мотивов, ведь вполне может быть, что он таким образом именно добивался отправки домой. Может его кто-то обидел или вынудил на этот «легкий выход» из ситуации.*

## **Билет №2 (5)**

Агрессивный ребенок в отряде. В младшем отряде девочка, которая всех бьет и кусает без причины. Родители других детей звонят и требуют отправить ее из лагеря.

**Ситуация:** в 17 отряде шестилетняя девочка Соня, у которой нет родителей, а есть только бабушка. Она устроила «бои без правил»: пострадали 4 девочки из комнаты и два мальчика из отряда. Родители просят убрать девочку из отряда или они заберут своих детей.

**Целевой результат:** найти причину агрессивности Сони и понять, имеем ли мы возможность повлиять на поведение девочки, чтобы вернуть зону комфорта остальных ребят в отряде. При благоприятных обстоятельствах, помирить ребят, снять напряжение в отряде и среди звонящих родителей. В противном случае принять решение об отправке Сони домой.

**Аудитория:** индивидуальная работа с Соней, весь отряд. 14

**Инструмент:** «любовь и страх».

**Ресурсы для нашего мастерства:** сказка о маленьком неразумном принце.

В процессе решения подобной ситуации, важно не столько ПОДАВИТЬ такое агрессивное поведение, сколько НАУЧИТЬ ребенка справляться с этим состоянием. Важно помочь ребенку в понимании того, какие чувства он испытывает, и какие формы их выражения приняты между людьми. Однако, для каждого возраста есть свои особенности и подходы к тому, чтобы научить ребенка овладевать своим поведением и не быть агрессивным. Особенно часто негативную реакцию на поведение детей дают прародители (бабушки и дедушки): «как ты смеешь бить бабушку», «ты плохой, невоспитанный ребенок». По сути дела, в этой ситуации взрослые словесно повторяют то поведение ребенка, которое в то же время пытаются запретить. Это ситуация, требующая от взрослых внимательного и терпеливого отношения. Чтобы найти ключ решения проблемы я попытался целый день наблюдать за Соней: в отряде, на кружках, в столовой. Выяснился очень интересный факт: Соня била детей не из-за того, что ее «доставали», она, просто, таким образом пыталась привлечь внимание к себе. Решил начать разговор с Соней: – Привет, Сонь! – Здравсьте! – Как настроение? – Нормально... Скучно... – Чего хочется?... – Хочу как старшие девочки выйти на сцену... – Так у вас же послезавтра конкурс, вот и ты выйдешь! – Нет... меня не возьмут... я Стаса сегодня обидела... в ресторане... – Соня, у меня есть сестра такая, как

ты, она очень любит лазить по деревьям, драться с мальчиками, грубить маме и папе... Она занимается фигурным катанием, видела по телевизору? – Да, мне тоже нравится, я бы тоже занималась... просто у нас нет катка в городе... – Вот и Маша, моя сестра, очень обрадовалась, когда у нас открыли ледовый дворец. Она не пропускала ни одного занятия, выступала в команде. Но как-то раз перед соревнованиями команда отказалась выступать с Машей. Знаешь почему? – Наверное, она их обидела... – Да, Сонь, она их обидела... Выступление команды было на срыве... и тогда Маша решила попросить прощения у ребят за свои обидные слова... Она просто не подумала, что может стать причиной неудачного выступления команды... – И что они ее простили? – Да, Сонь, простили, и очень хорошо выступили. Заняли первое место! – А как ты думаешь, на конкурсе «Мисс» тебя будет поддерживать весь отряд? – Наверное, нет... – Все зависит от тебя... У тебя есть все шансы стать мисс лагеря, ты очень хорошо танцуешь и поешь, тебя сможет поддержать весь отряд! Прости, Сонь, мне нужно идти, я к вам сегодня вечером загляну.... На вечернем мастер-классе: – Привет, друзья! – Привет! – Ну как вам сегодня весёлый поединок на пляже? – Мне понравился! «Было забавно!» —сказал Костя. – И мне... – добавила Яна. – А давайте с вами поиграем! – Давай! – Закройте глаза! Представьте себе, что вы сейчас лежите на песке, светит солнышко, хлюпает водичка, вы подходите к морю и видите под водой.... Не раскрывайте глаза... а просто скажите в голос, что вы видите... (краба, зеленый водоросли, ракушки, мелкий песок, – отвечают дети). И вдруг море закипело! Стало очень мутным! Большие волны, ветер! Как вы себя чувствуете? (Мне холодно, страшно, хочется убежать). Раскройте глаза. – Друзья, вот так и в жизни, мы можем все видеть, наслаждаться всем прекрасным, когда мы всех любим, со всеми дружим, не обижаем никого! Но если нам хочется кричать на кого-то, обижать, или даже ударить, все это потому, что нам просто страшно... мы перестаем себя контролировать... Вот поэтому все вокруг становится холодным и страшным... Сказка о маленьком неразумном принце. – Причиной чего стал маленький принц, который выгнал всех своих помощников? Что нужно сделать принцу, чтобы вновь он смог построить большое королевство. Пауза. – Друзья, спасибо за ваши ответы, пускай каждый из вас сегодня ночью попробует представить себя на прогулке в очень красивом солнечном лесу, где много вот таких деревьев (показываю на плакат с изображением дерева). Что вы там найдете – расскажете завтра утром. До завтра. На следующий день Соня попросила прощения у ребят, которых она обидела. На кружке ребята сделали из бумаги свой страх, а потом из него попробовали сделать человека, который находится в состоянии любви. Ребята выбрали Соню на конкурс Мисс лагеря. Через два дня девочка заняла первое место на конкурсе. Мы долго разговаривали с Соней о других историях, Соня даже сдала экзамен на «Королевскую печать». Как изменилась Соня, наверное, узнаем в следующем году, ведь она обещала приехать еще.

### **Приложение к Билету №5:**

#### **«Сказка о маленьком неразумном принце».**

Эта сказка о том, что пустяки, глупости и капризы иногда приводят к совершенно ужасным последствиям. Жила-была капризная принцесса. Очень капризная. Она была единственной дочкой короля Бамдинии, и он ни в чем и никогда не мог ей отказать. И вот однажды принцессу поцарапал ее любимый котенок. Принцесса ужасно возмутилась! Ну и что, что она пыталась засунуть котенка в кукольную коляску! Он не имеет права

царапаться! Девочка побежала к папе-королю: «Я хочу, чтобы в нашей Бамдинии кошек вообще не было! Папа пытался урезонить принцессу, но она начала капризничать. А это... Вам очень повезло, если вы никогда не видели и не слышали, как капризничает принцесса Бамдинии! В общем, король достал из стола зеркало отрицания, подаренное знакомым чародеем, направил его на ближайшую кошку – и во всей Бамдинии в тот же миг не осталось ни одной кошки. Принцессе это необычайно понравилось, ведь она опять настояла на своем! Нечего и говорить, что после этого наша принцесса всегда начинала капризничать, когда хотела избавиться от чего бы то ни было. А избавиться она пыталась: от комаров – чтобы не зудели над ухом, от колючих кустов – чтобы не цеплялись за платье, от высокой травы, мешавшей играть в крокет, от лягушек – противные!!, от мошек и пауков – просто так, от волков, львов и тигров – на всякий случай(!), от больших злых собак, от маленьких нервных собачек, от слишком высоких деревьев, заслоняющих вид из окна, от тополиного пуха, опавших листьев, грязных прудов, громко каркающих ворон, не туда текущих речек и много от чего еще. Король, серьезно занятый своими делами, давал своей милой капризуле зеркало отрицания по первому требованию. А дел у него становилось все больше. Несмотря на то, что королевство все более напоминало парк, дела шли неважно. Коровы не давали молока, яблони не давали плодов, на полях в королевстве росло все меньше и меньше зерна и овощей. Голодные люди стали покидать королевство. Не зная, что делать, король Бамдинии позвал знакомого чародея. В шуме и треске со сверканием явился к королю чародей. – Умоляю тебя, сделай что-нибудь для моей страны, у нас все идет плохо, скоро королевство погибнет! – А ты не знаешь, в чем дело? – Нет, не пойму! – Я не люблю брать назад свои подарки, но это зеркало отрицания портит вам жизнь. – Но ведь оно помогло избавиться от некоторых бесполезных вещей – ничего больше! Помогло навести порядок в королевстве! – Ты хочешь помощи? – Да, для этого я тебя и позвал. – Прекрати пользоваться зеркалом отрицания. – И все будет хорошо? – Нет, теперь долго не будет хорошо. То, что уничтожено, восстанавливается медленно. Но тогда у вас, по крайней мере, будет надежда. 17 – Помогите нам своими чарами! – Одни чары не сильнее других. То, что вы отрицали, я не смогу вернуть. Прощай. – погоди! Подскажи, что мне делать с принцессой?! Ну почему она такая капризная! – Вот хорошо, что спросил! Я ведь не отвечаю на вопросы, которых не задают, – такие уж у чародеев правила! Так вот, принцесса своими капризами проверяет твою любовь! – Но ведь я ее люблю! – А ты часто говоришь ей об этом? Часто гладишь ее по голове? – В общем-то, нет, я ведь очень занят. И ... – В следующий раз скажи, что любишь ее, прижми к себе, а капризам не потакай. – Я попробую, спасибо тебе! – Удачи, король! Пришлось королю вытерпеть много-много капризов (кстати, если их вытерпеть, они не так уж страшны). И прошло много-много лет. Капризная принцесса стала уже бабушкой. А жизнь в королевстве очень медленно приходила в норму. Но когда принцессу-внучку поцарапал котенок, бабушка велела не засовывать его в кукольную коляску. Зеркалом отрицания в королевстве Бамдиния больше не пользовались. И другим не советовали.



### Билет №3 (12)

Ребенок над всеми, отвергнут, презрение ко всем.

**Ситуация:** Лариса, ребенок из моего отряда, с первого дня вела себя как-то особенно. В свои 12 лет, выделяясь какой-то сверхвзрослостью, манерностью что ли. Понятно, где, как ни в лагере, попробовать разные модели поведения. Отличники «пробуют модель» хулиганов, а иногда, наоборот. Здесь во многом помогают анкеты родителей, но анкету Ларисы заполнил папа и довольно «сухо».

**Целевой результат:** прояснить ситуацию, снять манипуляции, повысить осознанность ребенка.

**Аудитория:** ребенок

**Инструмент:** Живи осознанно, жизненная территория

Как-то вечером, меня очень насторожила услышанная реплика Ларисы, она говорила по телефону: «Ладно, уже, отправляй бухгалтера, тебя Ирка уже заждалась, опять ревновать почему зря будет! Пока, завтра созвонимся». Поймав, мой вопросительный взгляд Лариса сказала: «Я с папой говорила, он же на молодой женился, вот и советую как надо» Мне, честно, легче от такого пояснения не стало, я замешкалась, а она продолжала. – Мои в разводе уже четыре года, мама как все случилось, ну, когда «папик» загулял, раскисла, депрессия, все дела... Я даже в школу неделю не ходила, ухаживала за ней, ну сейчас легче, она правда на двух работах работает, он ей денег не дает, алименты мои мне на книжку, ну там подарки разные мне, вот и путевку купил. Я понимала, что надо поддержать разговор, но была в ступоре, никак не могла соизмерить, возраст с такими рассуждениями, я себя на фоне Ларисы на какой-то момент почувствовала ребенком. – Лариса, а ты первый раз в лагере? – Здесь да, а вообще нет. – Тебе нравится? – Вообще-то хотела поговорить, чтобы меня перевели в отряд постарше, а еще мне бы с психологом поговорить, ведь в лагере есть психолог? – Хорошо, я договорюсь о встрече с директором, она психолог. А почему хочешь в другой отряд, что-то не так? Здесь твои ровесники. – Да о чем с ними можно говорить, мелюзга и разговоры детские и проблемы, мне неинтересно. – Ты считаешь, что проблема в них? – Вот только моралей не надо. Прости, мне надо идти. Я опешила, а Лариса встала и ушла. Вот такая девочка, одна со своими, вернее с родительскими проблемами. И никого к себе не подпускает. Хотя попросила встречу с психологом. Перед планеркой надо поговорить и договориться о встрече с директором. Встречу назначили на 10 утра. Вечером познакомились с инструментом любовь и страх, растормошить Ларису так и не получилось, она весь мастер класс сидела в телефоне. В 10.45 мне позвонила директор и сказала, что Лариса на встречу не пришла. Я нашла ее в беседке. – Привет, можно присесть рядом? – Привет, можно. – Мне сказали, что ты не была на встрече. – Не была. – Что-то произошло? Изменилось? – Нет, просто у меня нет проблем, а к психологу ходят с проблемами. Ведь так? – Мне, конечно, неловко, что по моей просьбе наш директор потерял столько времени, мы кажется зашли на чужую жизненную территорию и забрали что-то чужое, согласна? – А что мы у нее забрали? – Время. Не пойму, вроде как я не виновата, а меня мучает совесть, ну, да, дадно, каждый решает сам. – Нет, зависит от обстоятельств. – Объясни – попросила я Зазвонил телефон: «Да, мама, привет. Все хорошо. Не была я на море, не хочу, отстань. Слушай, решай свои

проблемы сама, а я со своими – сама разберусь. – Лариса со злостью выключила телефон – Достала». – Ларис, мой вопрос покажется странным, но я все же спрошу – а ты веришь в любовь? – Я? А почему ты спрашиваешь, ведь ты знаешь ситуацию в моей семье? – Я и спрашиваю тебя, а не твою семью. – Если бы родители не разошлись... – Но они разошлись, ты страдаешь, что нет любви между ними, но ведь у тебя есть любовь каждого из них к тебе. – А мне не нужна такая любовь, я другую хочу, а никто, никто меня не понимает. Ведь так не правильно, так не должно быть! Не должно быть этой Иры, не должно. Мама лучше, она красивая, стройная, у меня глаза как у нее – у Ларисы по щекам текли слезы. – Я чувствую насколько тебе тяжело, но жизнь не то, что с нами происходит, а то, как мы к этому относимся. Ты сможешь повлиять на отношения папы с мамой? – Нет, меня никто не слушает – А на чье решение, чью жизнь можешь повлиять? Наступила пауза. – На мою сможешь? Сможешь за меня принять решение? – Нет, не смогу. И тут она выпрямилась: – На свою, сама могу принять свое решение, сама могу изменить свою жизнь! – парировал ребенок. – Конечно, это единственное, где ты можешь что-то изменить. Это твоя законная жизненная территория. – А у меня завтра день рождения – с каким-то отчаянием сказала Лариса – с утра наперегонки начнут звонить родители – а в отряде – она тяжело вздохнула – они, наверное, даже не знают, да я и имен половины ребят не знаю. – А хочешь узнать? Она закивала головой: «Да» – Значит, узнаешь, не проблема. А родителям, разреши им любить тебя, так, как они умеют, поверь, они разберутся, сами. У тебя своя жизнь и ты менеджер своей жизни. – Да, – Лариса заулыбалась я сегодня участвую в ток шоу, буду психологом. Придешь? – Обязательно. – А кто еще участвует? Лариса в один миг вся залилась краской: – Кирилл из соседнего отряда, знаешь, мне он нравится. – А как думаешь, ему понравится твой мир? – Папа и мама? Испуганно спросила девочка. – Нет, мир, где нет любви, где разруха и страх, гнев, что все не так и все не такие? Лариса опустила голову. – Скорее всего, нет – но мы же сами выбираем? – озорные огоньки блеснули в глазах – и я могу выбрать, и выбираю любовь! – Вот и отлично, а справишься? – Да – засмеялась Лариса – я помню выбор – это ответственность за принятие своих решений. Наутро весь отряд собрался в холле, чтобы поздравить Ларису с днем рождения, были песни, стихи и даже сценка, она смеялась, обнималась со всеми, потом подбежала ко мне и тихо шепнула: «Спасибо. Меня сегодня Кирилл пригласил в кино».

#### **Билет №4 (17)**

Ребенка обзывают толстым, он хочет уехать домой.

***Ситуация:** после вечернего мероприятия ко мне подошла вожатая Юля и сказала, что хочет посоветоваться со мной. У нас в отряде есть девочка полненькая, над ней все ребята смеются, постоянно подкалывают. Вчера я услышала случайно разговор девочек, которые обсуждали, что Аня вообще хочет уехать домой. Договорились с Юлей, что они попробуют поговорить с девочкой – узнать, чем она занимается, увлекается, попробовать завлечь ребенка в отрядную деятельность, раскрыться перед ребятами с другой стороны.*

**Целевой результат:** ребенок остается в лагере, прекратить насмешки и издевательства над девочкой.

**Аудитория:** весь отряд, отдельный разговор с девочкой.

**Инструмент:** выбор и ответственность, живи осознанно.

На следующий день Юля, возвращаясь из ресторана, увидела Аню, которая сидела на диване и поедала очередную булочку. Девочка была очень расстроена. – Аня, а почему ты такая расстроенная, что-то случилось? – девочка осмотрелась вокруг, а потом начала всхлипывая рассказывать. – Я вот такая некрасивая, меня никто не любит, меня не хотят брать никуда, выступать, только и остается, что сидеть да есть. Обняв девочку, вожатая дала вдоволь ей поплакать, когда она успокоилась, спросила ее. – Тебе нравится то, что тебя обзывают? – Нет. – Участвовать в мероприятиях хочешь? – Да, хочу. – Что для этого делать будем? – Понимаете, я хотела раньше похудеть, сидела на диете, теряла пару килограмм, а потом все сначала – набирала еще больше. Так что я уже не вижу смысла что-то делать. – А ты знаешь, что у нас есть разработанная программа сбалансированного питания, только эффективной она будет, если совмещать ее со спортивными занятиями, в принципе, как и любая диета. – Нет, я об этом не знала, но какой с этого толк вообще. – Ань, знаешь, вот человек может достичь любых высот, если он этого действительно искренне желает. К тебе один вопрос, тебя что-то не устраивает в твоей жизни сейчас или все хорошо? Что тебе не нравится? – Я хочу, что бы меня прекратили обзывать, я хочу похудеть, и быть такой же красивой, как все девочки. – Смотри, мы с тобой только что выяснили, чего ты хочешь. Но пока, что это всего лишь мечта, желание. Что нужно сделать для того что бы это были не просто слова? – Я думаю, что нужно обратиться за помощью к тренеру, составить программу и начать заниматься. На этом разошлись. Вечером Аня поделилась, что завтра у нее первое занятие. Юля, было, уже подумала, что она решила проблему. С легкостью вздохнула и уже так сказать забыла. Но спустя несколько дней она увидела Аню, которая сидя на том же диване поедала шоколадные батончики. – Оооо, Аня, а что это ты делаешь? – Батончики ем, что, не видно, что ли – довольно грубо ответила девочка. – А как же твоя программа занятий? – Да надоело мне, ничего не ешь, бегай, устаешь, голодный постоянно ходишь. – Знаешь, у каждого из нас есть выбор – идти вперед, осознанно принимать решения и развиваться, либо же ничего не делать, топтаться на месте, лениться и вместе с тем просто деградировать. Ты что выбираешь? Причиной чего ты сейчас можешь стать для себя? Аня ничего не ответила. Юля понимала, что принять решение за ребенка она просто не имеет права, поэтому оставила Аню наедине со своими мыслями. На вечернем мастер – классе, дети активно обсуждали участие в завтрашнем мероприятии, нужно было две девочки и два мальчика. На удивление всех, участвовать вызвалась Аня. Ребята долго не соглашались и общим решением решили провести кастинг. Утром все желающие участвовать показывали свои номера. Когда Аня вышла на импровизированную сцену, некоторые из ребят начали хихикать. Но то, что происходило дальше, поразило всех. Как оказалось Аня пишет музыку. Весь день ребята помогали Ане всячески готовиться к мероприятию. На мероприятии с нетерпением ждали ее выступления и активно поддерживали. Вечером, на мастер – классе все хвастались призами, которые выиграли – это были футболки с нашим логотипом. Кто – то спросил у Ани, а что тебе подарили? Она с гордостью достала футболку и показала всем. В этот момент всем стало как-то не по себе, футболка была размера на два меньше, чем одежда, которую носила девочка. Заметив, такую реакцию ребят, Аня сказала: – Я сейчас, держу в руках вот эту футболку – это мой стимул, я

обещаю, что в следующем году на территорию лагеря я зайду именно в ней. После таких слов ребята похлопали Ане. В дальнейшем общении слышала, что ребята предлагали Ане помощь, девочки даже предложили вместе с ней сесть на диету, что бы ей легче было. Для закрепления эффекта Юлия рассказала отряду притчу о том, что нужно ценить людей не за внешнюю красоту, а за то, что у них внутри. В результате насмешки над Аней прекратились. Она приобрела себе новых друзей и уверенность в себе и своих силах. Все оставшиеся дни она активно занималась спортом, и правильно питалась. Ребята поддерживали ее и помогали. Ну а насколько Аня сдержит свое слово, мы сможем узнать уже совсем скоро.

## **Билет №5 (22)**

Вы увидели драку ребят из другого отряда. Ваши действия.

***Ситуация:** Кирилл и Олег дерутся из-за того, что Кирилл без спроса берет планшет Олега и возвращает его с разряженной батареей. Олег несколько раз просил Кирилла о том, что бы он ставил его на зарядку перед тем, как возвращать. Кирилл каждый раз игнорировал слова товарища, и Олег все же не выдержал и решил, что словами в этой ситуации он никак не решит вопрос.*

**Целевой результат:** снять агрессию между ребятами, примирить их.

**Аудитория:** непосредственно ребята, которые дрались.

**Инструменты:** мое жизненное пространство, договор.

Я подхожу, разнимаю дерущихся: – Ребята, вы что такое придумали? Зачем доводить дело до драки? Олег, сильно возбужденный: «Кирилл опять взял мой планшет без разрешения!». Я, с пониманием и сочувствием: «Это не просто, но давайте все – таки разберемся». Мальчики начали спорить: – Да ты не даешь мне поиграть! – А ты никогда меня не спрашиваешь! Ты только берешь планшет и разряжаешь его! И когда я хочу поиграть, он не включается, разряжен! Теперь я хочу задать ребятам вопросы, в ответах на которые они увидят мирный выход из сложившейся ситуации. Понимаю, что нужно сделать так, чтобы они договорились: – Давайте не будем спорить, а попытаемся услышать друг друга. Кирилл, как ты думаешь, чем расстроен Олег? – Да, он просто жадина – вот и все!!! – обиженно выкрикнул мальчик. – Не жадина я совсем, просто ты должен понимать, что нужно спрашивать. – отвернувшись буркнул Олег. – Кирилл, вы уже говорили с вожатыми о том, что у каждого человека есть своя жизненная территория? – Не помню. – Ну, хорошо, я помогу тебе. Ты согласен, что у каждого человека есть своя жизненная территория, в которой он, и только он хозяин? У него есть на этой территории свои книги, одежда, телефон, другие девайсы, а также у него есть своя кровать, свое время, свое мнение, свои решения. Согласен? – Ну, согласен. – А знаешь, отчего происходят в жизни все-все-все конфликты? – От чего? – От того, что кто-то нарушает чужую жизненную территорию без права на это. Понимаешь? Ну, бывает, когда человек разрешает зайти «к нему в гости» и ты там на законных правах, а бывает, что гость забывается и начинает вести себя как дома и его просят покинуть территорию. Тебе известны такие случаи? – Ну, конечно. – Можешь вспомнить любой конфликт из своей

жизни, может быть школьной, может семейной? – Да, много всякого.... Ну, вот, например, я с друзьями договорился, а меня не пустили – вот и конфликт получился с родителями. – Давай посмотрим, кто здесь, на чью территорию наступил? – Ну, вообще-то у меня есть свое время, и я решил им распорядиться так, а у родителей было свое мнение как мне потратить свое время. Получается, они наступили на мою жизненную территорию. – А как можно было этого конфликта избежать? – Ну, можно было договориться. Потому что, если честно, я сам был виноват тогда, обещал посуду помыть, а не помыл, вот мама и психанула! – Вот смотри, в чем секрет – договор с любым человеком может расширять границы нашего пространства. Т.е. когда ты позволяешь воспользоваться чем-то своим ценным, в обмен ты можешь получить что-то ценное от другого. Иногда просто благодарность! А благодарность дорогого стоит! Многие люди видят в этом смысл своей жизни – делать то, за что люди благодарны. Врачи, например. Согласен? – Согласен. – Вот мне кажется, Олег на самом деле запустил тебя на свою жизненную территорию, поделившись с тобой своим ценным, потому что ему хотелось сделать тебе приятное, радостное. И наверное все, что ему было нужно взамен – это благодарность. Как ты думаешь, это похоже на правду? – Похоже. – Олег, я права? – Да не нужна мне благодарность, но зачем портить мне настроение за мое желание помочь? Тем более, что я уже перестаю получать пользу от своего планшета, если он разряжен. – Кирилл, ты готов к восстановлению границ жизненного пространства Олега и заключению нового договора? – Ну, если Олег не против, я готов. – Ты как, Олег? – Я готов, но я не верю, что что-то может измениться, я уже пытался объяснять. – Хорошо, тогда давай предусмотрим какое-то наказание, если Кирилл нарушит договор. Кирилл, от чего своего важного ты мог бы отказаться в пользу Олега, если нарушишь договор? – Я не знаю. У меня нет ничего... – У тебя есть свое время, например, ты можешь его посвятить тому, что важно для Олега, но не интересно тебе. – Я понял. Хорошо, если я нарушу наш договор, то Олег может сам сказать, чтобы он от меня хотел, я все сделаю, ну, а планшет тогда он мне может больше не давать. – Олег, тебе подходят такие условия нового договора? – Да, давайте попробуем. – По рукам? – По рукам! Олег первый раз за время разговора улыбнулся, и как будто расправил плечи, на щеках поглядывал румянец, и было видно, что Кирилл тоже чувствует себя комфортно. Еще мы договорились о том, что до конца смены будем тренироваться в каждом конфликте, который будем видеть, искать причину – кто нарушил, чью границу и как этого можно было избежать.

## 5. ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

### 5.1 Методы диагностики

**Входная диагностика (организационный период):**

✓ **Анкета "Фантастический выбор"**

Цель: выявление личностных ценностей.

Задача: изучить желания и интересы.

"Ты отправляешься на необитаемый остров и будешь жить там очень долго, может быть, всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначается пятью словами. Так что же ты возьмешь с собой?"

1) "Если бы ты стал всего на 60 минут волшебником, что бы ты сделал?"

2) "Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: "Чего тебе надобно?" Ответь ей".

3) "У тебя в руках аленький цветочек, как бы ты с ним поступил?"

4) "Отрывая мысленно лепестки цветика-семицветика, реши, что ты попросишь для себя".

На темы ответов ребят можно выпустить стенгазету с текстами и рисунками. Подросткам такой вид общения интересен: они могут сравнить свои ответы с ответами друзей. Математический обсчет, который проводит педагог, может позволить продиагностировать тенденции нравственных ориентиров детей и подростков.

✓ **Рисуночный тест "Какой я? "**

Цель: исследование черт характера

Задача: изучить особенности характера ребенка

«Посмотрите на следующие фигуры: Выберите из них ту, в отношении которой можете сказать: "Это — я!" Постарайтесь почувствовать свою форму. Если вы испытываете сильное затруднение, выберите из фигур ту, которая первой привлекла вас. Запишите ее название под номером 1.

Теперь проранжируйте оставшиеся четыре фигуры в порядке вашего предпочтения (запишите их названия под соответствующими номерами).

После выполнения задания педагог информирует детей о том, фигура, которая выбрана первой - это основная фигура. Она дает возможность определить главные, доминирующие черты характера и особенности поведения. Остальные четыре фигуры — это своеобразные модуляторы, которые могут окрашивать ведущую мелодию вашего поведения.

Последняя фигура указывает на форму человека, взаимодействие с которой будет представлять для вас наибольшие трудности.

Однако может оказаться, что ни одна фигура вам полностью не подходит. Тогда вас можно описать комбинацией из двух или даже трех форм.

Круги: это чувствительные, мягкие люди, не любят ссориться, хотят, чтобы всем было хорошо, умеют сопереживать, сочувствовать другим, им необходимо научиться отстаивать свою точку зрения.

Треугольники: упорные, энергичные, уверены в себе, хотят быть первыми во всем, любят рисковать, необходимо научиться прислушиваться к мнению других.

Квадраты: упорны, умеют доводить начатое до конца, терпеливы, пунктуальны, аккуратны, во всем любят порядок, любят планировать любое дело, необходимо научиться быть более эмоциональными.

Зигзаг: творческие, независимые, видят необычное, новое в будничном, привычном, любят мечтать, любят разнообразие, нужно научиться доводить начатое дело до конца.

Прямоугольники любознательные; открыты и легко усваивают новые идеи, ценности, способы мышления и жизни; стремятся стать лучше в чем-то, ищут новые методы работы;

в поведении быстрые, крутые, непоследовательны и непредсказуемы; имеют, как правило, низкую самооценку, необходимо научиться быть менее доверчивым, внушаемым, избегать манипулирования другими

### **Текущая диагностика (основной период)**

#### **✓ "Градусник"**

Цель: изучение эмоционального состояния

Задача: изучить эмоциональное состояние, принять меры для улучшения

С помощью "градусника" состояний осуществляется экспресс-оценка эмоциональных состояний ребенка. "Градусник" представляет собой шкалу, состоящую из 10 делений или из 100 делений (в этом случае можно сразу выявить процентные соотношения).

Ребенку предъявляется данная шкала, он должен сделать на ней отметку уровня того состояния, которое он испытывает в данный момент. Измеряются следующие показатели:

1) самочувствие, 2) настроение, 3) отношения с товарищами, 4) отношения с вожатыми, 5) желание участвовать в отрядных делах.

### **Итоговая диагностика (заключительный период)**

#### **✓ Методика «Поляна цветов»**

Цель: выявление активных детей, награждение

В отрядном уголке крепятся кружки с именами и фамилиями детей. За каждое участие в жизни детского объединения и ДДТ в целом ребенок награждается одним лепестком, который крепится к кружочку. Таким образом, к концу года в уголке вырастает поляна цветов.

Ребенок, у которого в цветке окажется больше всего лепестков, выдвигается на торжественное награждение

#### **✓ Методика "Согласен – не согласен"**

Задание: подчеркни те варианты ответов, которые совпадают с твоим мнением.

Мне понравилось в моем отряде, потому что: здесь мои друзья; мы организовывали различные полезные дела; у нас был хороший руководитель; в отряде каждого уважали и ценили; у нас была красивая форма и интересные значки; мы помогали младшим и старшим; в отряде никого не обижали; здесь я многое узнал(а), многому научился(ась).

Обработка: качественный анализ ответов поможет определить степень удовлетворенности каждого ребенка пребыванием в лагере в составе данного отряда.

## **5.2 ОД «Диагностика творческой, спортивной активности и потенциальных возможностей детей, их интересов и способностей»**

### **Отрядное дело "Активности нет придела"**

**Форма проведения:** путешествие, эстафеты.

**Цель:** выявить уровень активности и предпочтения детей.

**Длительность:** весь день.

**Место:** территория лагеря.

**Реквизиты и оформление по необходимости:** 3 ворота (коробка), 9 мячей (+ 2 другого вида на "Мастер меча"), 3 мусорные корзины (3 обруча), 30-35 листов А4, цветные карандаши, краски, фломастеры, колонка. **"Курочка Ряба":** бороду для деда. Платок для бабки. Платице для внучки. Жёлтая одежда для золотого яйца. **"Колобок"** - бороду для деда. Платок для бабки. Оранжевая одежда для лисицы. Коричневая для медведя. Серая для волка. **"Репка"** - бороду для деда. Платок для бабки. Платице для внучки. Кошачьи уши для кошки. Собаки нарисовать черный нос. Мышки серый длинный хвост (лента, веревка).

## **ПЛАН ОД: Организационный момент**

Вывести детей в холл и рассказать, что сейчас они будут проходить эстафету, которая по итогу покажет вовлеченность к той или иной деятельности. Также, распределить их по 3 командам, способом “лотереи”. Каждый ребёнок из мешка вытягивает себе квадрат определенного цвета, всего их 3, и цвет определяет его команду.

### **Вводная часть**

- Сегодня мы посетим с вами город мастеров, чтобы выявить из вас умельцев. Наше путешествие будет проходить в двух этапах. Первый - спортивный, второй - творческий. Для этого мы уже с вами разделились на команды.

- В ходе нашего путешествия мы будем себя оценивать. Посмотрите внимательно на нашу таблицу. Здесь есть имена каждого. А также две коробки с грустными и веселыми смайликами. После каждой станции вы будете оценивать, то как вы на ней справились.

- Так давайте же отправимся в наше путешествие прямо сейчас. Чтобы дойти до первой станции вам нужно взяться за плечи соседа и идти прямо за мной.

### **Основное содержание**

#### **Станция “Мастер меча”**

**Оборудование:** 3 ворота (коробка, корзина), 3 мячи.

3 команды становятся напротив ворот на расстоянии 5 - 7 метров. У каждого направляющего в руках мяч. Задача игроков, пробежать дистанцию, пиная мяч, изображая футболистов и забить мяч в ворота, и так они делают 3 раза. После забитого мяча играющий берет в руки мяч и бежит обратно к своей команде, и передает мяч другому играющему. После того, как мяч был передан последний раз, 1 играющий отмечает себя на таблице, далее подходит 3, 4, 5 и т.д игроки. Весёлый смайлик - попал(а) в ворота 2-3 раза. Грустный смайлик - если попал в ворота 0-1 раз.

Дети которые имеют ограничения по здоровью, помогают следить за воротами.

#### **Станция “Мастер меткости”:**

**Оборудование.** 3 обруча(мусорные корзины), 3 мяча на команду( 9 мячей всего).

Отряд также разделен на команды. На некотором расстоянии друг от друга стоят 3 мусорные корзины. От них на расстоянии 4 - 7 шагов стоят команды. У каждой команды по 3 мяча. Задача игроков попасть 3 раза мячом в корзину. Потом собрать мячи и передать следующему играющему. Также после выполнения отмечают себя на таблице. Весёлый смайлик - попал(а) в корзину 2-3 раза. Грустный смайлик - если попал в корзину 0-1 раз.

#### **Станция “Мастер скорости”:**

**Оборудование:** мусорные корзины( фишки).

Отряд разделен на 3 команды. На расстоянии 5-7 метров от команды стоят мусорные корзины ( фишки). Задача команды, общезнать фишку и передать эстафету другому человеку. Так они повторяют 3 раза. После этого отмечают себя на таблице. Весёлый смайлик - пробежал быстро. Грустный смайлик - пробежал медленно.

Дети которые имеют ограничения по здоровью, помогают следить за таблицей или поддерживать команды.

### **ВОЗМОЖЕН ПЕРЕРЫВ:**

- Ребята, сейчас мы с вами прервемся. Первый этап мы с вами выполнили. Второй этап - мы начнем после перерыва.

*Спустя время:*

- Ребята, мы продолжаем наше путешествие. Второй этап это - творчество.



### **Станция “Мастер кисти”:**

**Оборудование:** бумага А4, цветные карандаши, краски, фломастеры.

Каждому раздается листок А4 и ребенок должен нарисовать рисунок на тему “Как я провожу лето в лагере”. На эту станцию дается 10 - 15 минут. После этого, все на пол выкладывают свои рисунки и рассматриваются самые лучшие рисунки, которые получают зеленые смайлы, те рисунки, которые остались, получают грустные смайлики.

### **Станция “Мастер танцев”:**

**Оборудование:** переносная колонка.

Включается песня популярного массового танца и сначала, вожатые танцуют его вместе, а потом, ребята танцуют его по памяти. Это может продолжаться, несколько раз.

### **Станция “Мастер театр”:**

**Оборудование: “Курочка Ряба”:** бороду для деда. Платок для бабки. Платице для внучки. Жёлтая одежда для золотого яйца. **“Колобок”** - бороду для деда. Платок для бабки. Оранжевая одежда для лисицы. Коричневая для медведя. Серая для волка. **“Репка”** - бороду для деда. Платок для бабки. Платице для внучки. Кошачьи уши для кошки. Собаки нарисовать черный нос. Мышки серый длинный хвост( лента, веревка).

Отряд разделяется на 3 команды. Каждой команде дается сказка, к которой они готовят выступление. После подготовки, которую они осуществляют 20 минут, происходит показ сказок. После разыгрывания сказки дети самостоятельно оценивают свою работу над сказкой, то насколько они были эмоциональны. (Сказки: “Курочка Ряба”, “Колобок”, “Репка”)

### **Итог ОД:**

- Ребята, вот и заканчивается наше путешествие в город мастеров. Посмотрите на нашу большую таблицу. Скажите, пожалуйста, все ли пустые ячейки мы заполнили? (Ответ детей: да!)

- Замечательно!

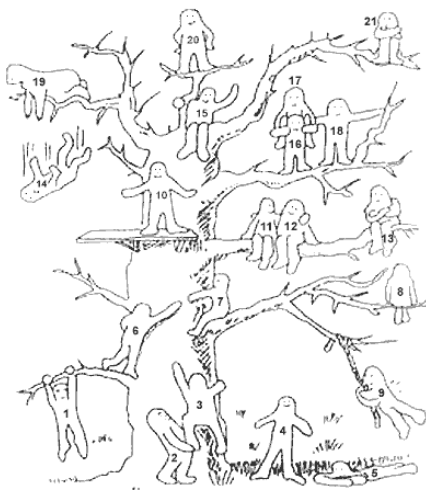
### **Рефлексия**

- Расскажите, какая станция вам понравилась больше всего и почему?
- Какие были ваши ощущения после того, как вы прошли все станции?
- Довольны ли вы своим результатом?

## **Методика «Дерево»**

Ребятам предлагаются листы с готовым изображением сюжета: дерево и располагающиеся на нем и под ним человечки. каждый учащийся получает лист с таким изображением (но без нумерации фигурок). Исходя из опыта мы не предлагаем ребёнку вначале подписывать на листе свою фамилию, так как это может повлиять на их выбор.

Задание дается в следующей форме: «Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них — разное настроение и они занимают различное положение. Возьмите красный фломастер и обведите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение в новой школе и ваше положение. Мы проверим насколько вы внимательны. Обратите внимание, что каждая ветка дерева может быть равна вашим достижениям и успехам. Теперь возьмите зеленый фломастер и обведите того человечка, которым вы хотели бы быть и на чьем месте вы хотели бы находиться».



Интерпретация результатов выполнения проективной методики «Дерево» проводится нами исходя из того, какие позиции выбирает данный ученик, с положением какого человечка отождествляет свое реальное и идеальное положение, есть ли между ними различия. Интерпретация разработана нами с учетом устных рекомендаций Д. Лампенов, опыта практического применения методики и сравнения ее результатов с наблюдениями за поведением учеников, данных, полученных от учителей и родителей, из беседы с ребенком. Для удобства объяснения мы подписали номера на каждой из фигурок человечков.

Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 - характеризует установку на преодоление препятствий  
 № 2, 19, 18, 11, 12 — общительность, дружескую поддержку  
 № 4 – устойчивость положения (желание добиваться успехов, не преодолевая трудности)  
 № 5 - утомляемость, общая слабость, небольшой запас сил, застенчивость  
 № 9 - мотивация на развлечения  
 № 13, 21 – отстраненность, замкнутость, тревожность  
 № 8 - характеризует отстраненность от учебного процесса, уход в себя  
 № 10, 15 - комфортное состояние, нормальная адаптация  
 № 14 - кризисное состояние, «падение в пропасть».

Позицию № 20 часто выбирают как перспективу учащиеся с завышенной самооценкой и установкой на лидерство.

Следует заметить, что позицию № 16 учащиеся не всегда понимают как позицию «человечка, который несет на себе человечка № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим (человечком под № 17).

## 5.3 Отрядные огоньки

### Отрядные огоньки

#### «Огоньки»

Заранее заготавливаются огоньки с вопросами. Первый вожатый предлагает детям закрыть глаза и представить, что они сидят вокруг огромного костра и он их согревает теплом, в это время второй вожатый раскладывает перед каждым ребенком по 1 огоньку. Дети открывают глаза, берут свои огоньки и по очереди отвечают на вопросы. Если кто-то хочет ответить не на свой вопрос, пусть высказывает свое мнение. Вопросы могут быть следующими:

Что для тебя значит слово «друг»?  
Каким ты себя представляешь через двадцать лет?  
Какую основную цель ты преследуешь в жизни?  
Какой у тебя характер?  
Какой твой любимый предмет в школе?  
Много ли у тебя друзей?  
Что для тебя означает слово «друг»?  
Ссоришься ли ты с родителями, и по какому поводу?  
Какая твоя любимая песня?  
Какие качества в человеке ты ценишь больше всего?  
Чем ты любишь заниматься в свободное время?  
Часто ли ты ссоришься?  
Умеешь ли ты рисовать?  
В какие игры ты любишь играть?  
Каких людей ты считаешь лучшими друзьями?  
Что ты не любишь больше всего?  
Любишь ли ты читать?  
На кого бы ты хотел быть похожим?

Что для тебя в жизни самое страшное?  
Что для тебя полноценный отдых?  
Легко ли тебя вывести из себя?  
Счастливый ли ты человек? Почему?  
Уверен ли ты в себе?  
Общительный ли ты человек?  
Что может сделать тебя счастливым?  
Легко ли ты можешь расплакаться?  
Скоро ли ты забываешь, если кого-нибудь обидел?  
Умеешь ли ты сочувствовать людям?  
Бывает ли у тебя беспокойно на душе?  
Из-за чего?  
Боишься ли ты темноты?  
Какие сны тебе снятся чаще всего?  
Как ты понимаешь выражение «чувствовать себя на седьмом небе»?  
Любишь ли ты выступать на сцене?  
Чему бы ты хотел научиться?  
Ты веришь в гороскопы

#### «Необыкновенная история»

В начале огонька вожатый говорит фразу: «Наш лагерь – это сказка, она может быть хорошей или плохой. В каждой смене сказка своя, особенная – непохожая на другие. Каждый человек придумывает свою сказку. Дальше вожатый предлагает придумать какая сказка необходима отряду. Из предложений детей можно составить сказку отряда. Так же в конце смены спросить соответствовала ли сказка.

## «Люди и образы»

Заранее подготавливаются различные предметы, с которыми может ассоциироваться человек, например: камень, игрушка, чистый лист бумаги, книга, ластик, веточка, цветная бумага. Предметов подготавливается столько, сколько человек в отряде, но лучше, если их будет больше.

Вожатый начинает огонёк с фразы: у каждого человека в жизни есть свой талисман, предмет, с которым он себя ассоциирует. Далее, каждый ребёнок выбирает для себя предмет или, если этого нет в предложенных предметах, просто описывает свой образ.

### «Для чего горит моя свеча»

Заранее вырезаются из бумаги свечи, которые будут в руках у детей. Так же готовится место огонька. По кругу ставятся стулья по количеству участников огонька, приносится одна свеча, которая ставится в середину этого круга. На стены можно повесить гирлянды, но по усмотрению вожатых. Так же, можно включить музыку.

Звучит песня под гитару («Изгиб гитары желтой»), вожатый вводит и рассаживает ребят. У каждого ребенка в руках по свече. Вожатый знакомит ребят с законами и традициями огонька, историей его появления. Легенда об огоньке: наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. 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 том отряде были не такими, как их товарищи. 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 друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло 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, 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 оказался для них тем, что помогло ребятам раскрыться и научиться делиться тем, что происходит у них на душе, он помог им научиться доверять друг другу, верить и решил многие их проблемы.

По ходу рассказа вожатый плавно переводит разговор от свечи к «огню, горящему в наших сердцах». Вожатый зажигает свечу и рассказывает о себе (акцент разговора – интерес, цель в жизни, цель пребывания в лагере). По окончании рассказа зажигается детская свеча (ребенок рассказывает о том, для чего горит его свеча). И так по кругу, пока не зажгутся все свечи. Последняя свеча – свеча второго вожатого, он плавно подводит разговор к общей свече рассказывает о том, что все собравшиеся ребята интересны, уникальны, что каждый человек идет своей дорогой. Иногда эти дороги сходятся и пересекаются. Иногда идут параллельно, даже не приближаясь друг к другу... А наши дороги встретились сегодня в лагере и 21 день нашей смены мы будем идти одной общей дорогой... Зажигается отрядная свечка. Напутственные слова на смену (вожатые условно

передают частичку своей души, которая будет помогать двигаться по дорогам смены).  
Заключительное слово и песня в подарок.

#### «Дневная нить»

Перед началом огонька вожатый предлагает ребята взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше? каждый ребенок, высказывая свою точку зрения. Он берет из общей массы одну ниточку и, начиная рассказ, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Таким образом, выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.

#### «Письмо самому себе»

Вожатые заранее готовят бланки с текстом письма, подбирая такие предложения, которые будут работать на решение определенной задачи развития данной группы детей. Далее дети заполняют бланк, составленный в виде письма, адресованного самому себе. Заполненные бланки запечатываются в конверты, которые собирает вожатый. Детям объявляется время получения письма (в конце смены, на прощальном огоньке). В назначенное время ребята получают письма. Обсуждение изменений, произошедших с детьми за данный период, может стать основой психологического занятия.

#### «Мой герб»

Предварительно проводится с детьми КТД «Мой герб» – индивидуальное рисование личных гербов в режиме ограниченного времени. На гербе могут присутствовать символы мечты, имени, увлечений ребенка, его семьи и семейных реликвий, отношения к понятиям «мир», «дружба», «жизненные ценности».

В начале огонька вожатый собирает у всех гербы. И раскладывает их вокруг свечи отряда. Начинается огонёк с фразы: каждый из вас ребята интересен по-своему, и рассказать об особенностях каждой личности помогут ваши гербы. Ведущий первым рассказывает о своем гербе, расшифровывая символы, которые он использовал. Затем каждый ребенок по кругу представляет свой герб. Ведущий помогает ребятам, испытывающим затруднения в рассказе о личном гербе, предложениями подсказками, вопросами, оставляющими возможность выбора вариантов ответов, оказывает эмоциональную поддержку.

#### «Неслучайные попутчики»

Дети садятся в общий круг и начинают слушать вожатого. Первый «огонек» – это начало путешествия длиной в 21 день, а все ребята – это попутчики. Чтобы нам с вами легче было общаться, чтобы мы быстрее познакомились друг с другом, давайте представим следующую ситуацию: «Вы путешествуете, неожиданно встречаете на своём пути попутчика, знакомитесь с ним, рассказываете ему о себе, о своих увлечениях, ценностях, ожиданиях, отношениях и т.д. Каким будет наше совместное путешествие? Запомнится ли оно нам? Поможет ли что-то открыть в каждом из нас? Всё это будет зависеть от того пути, который мы вместе выберем, от того, что привнесет каждый из нас в наше необычное путешествие».

### «Ложка дегтя»

Цель: разрешение скрытого конфликта между ребятами в отряде, когда все проблемы переживаются молча, и никто не решается сделать первый шаг к примирению или объяснению.

Необходимо подготовить карточки с описанием отрицательных качеств (характеристик, свойств) человека. Это можно сделать совместно с ребятами – предложить заполнить карточку, представив некую личность, с которой некомфортно общаться, заниматься общим делом и т.п. Но вожатый может приготовить карточки самостоятельно. Карточки складываются в конверт.

Вожатый предлагает желающим (или каждому) вытянуть из конверта по одной карточке, представить, что перед вами находится человек, обладающий тем отрицательным качеством характера, которое описано на карточке. Попробуйте сказать воображаемому человеку всё, что вы о нём думаете, о тех чувствах, которые он в вас вызывает, посоветуйте ему путь исправления.

### «Волшебный стул»

Заранее готовится красиво оформленный стул. Далее вожатый рассказывает историю (легенду) про данный «волшебный» стул, а затем предлагает каждому (или желающим) по очереди на нём посидеть, а всем остальным участникам по очереди называть достоинства человека, который занимает волшебный стул. Ведущий призывает всех участников придерживаться следующего правила: волшебный стул высвечивает только положительные качества, называть недостатки человека категорически запрещается. Завершается «огонек» общим обсуждением вопросов: что ты чувствовал сидя на волшебном стуле? Что нового услышал о себе? Приятно ли было тебе слышать о своих достоинствах? Легко ли говорить в слух приятные вещи друг другу?

### «Подарок отряду»

Заранее подготавливаются различные по размерам и цвету коробки, а также повсюду разноцветные воздушные шары.

Вожатый начинает огонёк со слов. Сегодня у нашего отряда праздник (или день рождения, или определённая «годовщина»). Ребята давайте каждый представит себя подарком или придумывает подарок, который хочет подарить отряду в этот знаменательный день. Самыми яркими впечатлениями, остающимся на долгие годы в душе человека, являются дни рождения и праздники. «Какими «подарками» вы себя представляете? Чем бы вам хотелось быть? Кому понравилось быть «подарком»? Почему?»

### «Символ отряда»

Заранее подготавливается большой лист, краски, карандаши, губки и т.п. На первом «огоньке» коллективно придумывается и рисуется символ отряда на смену, отражающий общие качества ребят, совместные устремления. Этот символ отряда разрезается на составные части в зависимости от количества ребят. Каждый участник получает частичку общего символа на хранение, но сначала рассказывает о себе, своих увлечениях, ожиданиях, о своих возможностях, о том, чем он может быть полезен отряду и т.п. На

последнем огоньке участники соединяют свои кусочки в единое целое, рассказывая при этом о своих впечатлениях от смены и дальнейших перспективах.

#### «Дерево»

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

Возможен вариант, что дети сами крепят листья на дерево, выбирая какой-либо из нескольких цветов, которые символизируют или настроение ребенка, или его оценку дня. Если времени не хватает, можно ограничиться словом вожатого. Это хороший способ похвалить отличившихся, представить события дня в нужном свете, успокоить, вдохновить.

#### «Талисман»

Вожатый рассказывает, что такое талисман, его значение. Затем представляет себя через талисман, который передается ребятам по кругу. Тот, у кого в руках оказывается талисман, рассказывает о себе. Можно заранее подготовить вопросы, отвечая на которые, ребята могут сделать свой рассказ интереснее, разнообразнее.

#### «Букет цветов»

Подготовка: необходимо сделать бумажные цветы или по количеству человек в отряде, или по количеству вопросов для обсуждения. Вопросы записываются на цветах.

После некоторого вступления ведущего «огонька» и объяснения правил ведения разговора, ребенок берет один из цветков и отвечает на поставленный вопрос. Затем дарит другой цветок кому-либо по выбору, и уже другой человек отвечает на вопросы. Для педагога это не только способ проанализировать день или дело, но и своеобразная диагностика: кто из ребят кого выбирает, выделяет из остальных (некий способ для дальнейшего определения состава микрогрупп).

#### «Вперёд в будущее»

Этот «огонек» напоминает игру, которая связана с отправлением в будущее. Способ разговора: взгляд участников на предстоящий период (день, неделю, а может, всю смену) с точки зрения перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящем периоде времени, как будто они его уже прожили. Подобный способ общения помогает развить образно-ассоциативное мышление у детей, навык построения собственных перспектив. Кроме того, ведущий подобным образом может выделить, зафиксировать для себя проблемы, волнующие детей.

#### «Черно-белый и цветной кадр дня»

Участникам дается возможность сфотографировать два события, произошедшие за день. Один кадр должен быть черно-белым (события с эмоционально отрицательной окраской), а другой – цветным (события с эмоционально положительной окраской).

Причем, каждый участник должен описать, что изображено на кадре и почему это вызывает у него данные эмоции.

#### «Рассказ-эстафета»

Рассказ-эстафета с передачей предмета. К кому попадает предмет, тот и высказывается на тему: «Что для меня сегодняшний день?». Работает правило «свободного микрофона». Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершение вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, вожатый подводит итоги сам.

#### «Любимая вещь»

Идея: составить впечатление о человеке по его любимой вещи. Проверить насколько совпадут характеристики данные посторонним человеком с самооценкой.

Содержание: на огонек каждый ребенок берет с собой какую-нибудь свою вещь. Вещи кладутся в одну коробку (в тайне от всех). Каждый ребенок берет из коробки любую вещь и пытается рассказать о ее хозяине, описывает свои ассоциации, а затем хозяин этой вещи может сказать, совпадает ли услышанное о нем самом с реальностью. После того, как все лучше узнали друг друга, каждый рассказывает о своих ожиданиях от смены. Заканчивается огонек вечерней песней и речевкой.

#### «Огонек с сердечками»

Перед огоньком вожатые готовят сердечки, на которых написаны добрые слова, пожелания... Их должно быть в 1,5 раза больше, чем детей в отряде. Сердечки раскладывают вокруг свечи надписями вниз. Вожатый берет одно из сердечек, читает пожелание, написанное на нем, и говорит, кому в этом отрядном кругу он хотел бы подарить его и почему. Ребенок, получивший сердечко, в свою очередь выходит в центр круга, берет следующее сердечко и т. д. Таким образом, каждый ребенок отряда получает хотя бы одно сердечко-пожелание, адресованное именно ему.

Примеры пожеланий:

Ты сегодня хорошо постарался(лась)!  
Ты сегодня лучше всех танцевал(а)!  
Спасибо тебе за сегодняшний день!  
Ты сегодня сиял(а) ярче солнца!  
Я очень ценю твою помощь.  
Ты так много сделал(а) сегодня.  
Ты меня приятно удивил(а).  
Ты выложился(лась) на сто процентов.  
Это твоя победа.  
Как тебе это удастся  
Молодец!  
Ты на верном пути!  
Здорово!  
Ты в этом разобрался!

Для меня важно все, что тебя волнует,  
тревожит и радует!  
Остроумно!  
Талантливо!  
Я сойду с ума, если с тобой что-нибудь  
случится!  
Ты одаренный!  
С каждым днем у тебя получается всё  
лучше!  
Ты сегодня много сделал!  
Отлично!  
Еще лучше, чем прежде!  
Научи меня делать так же!  
Потрясающе!



Удивительно!  
Гораздо лучше, чем я ожидал!  
Великолепно!  
Поздравляю!  
Прекрасно!  
Я тобой горжусь!  
Грандиозно!  
Я просто счастлив!  
Незабываемо!  
Ух!  
Мне очень важна твоя помощь!  
Именно этого мы давно ждали!  
Работать с тобой просто радость!  
Это трогает меня до глубины души!  
Ты мне необходим!  
Сказано здорово – просто и ясно!

Тут мне без тебя не обойтись!  
Классно!  
Я знал, что тебе это по силам!  
Поразительно!  
Ты мне нужен именно такой, какой есть!  
Неподражаемо!  
Несравненно!  
Никто не может заменить тебя!  
Красота!  
Я горжусь тем, что тебе это удалось!  
Как в сказке!  
Я сам не смог бы сделать лучше!  
Ярко, образно!  
Фантастика!  
Очень эффектно!  
Лучше, чем все, кого я знаю!  
Прекрасное начало!  
Ты просто чудо!

#### «Два камешка»

Необходимый реквизит: по два камешка – черному и белому – по количеству детей, несколько листов бумаги, ручка или фломастер. Камешки можно вырезать из бумаги.

Содержание: у каждого ребенка в руках два камешка – белый и черный. Ведущий (ведущий) просит положить один камешек рядом с костром (свечой). Белый камешек – если ребенок считает, что в отряде все хорошо и не существует проблем. Черный, если ребенок считает, что в отряде не все благополучно и есть какие-либо проблемы. Когда все дети подобным образом обозначат свое мнение, ведущий или ведущий подводит итог и делает вывод о том, что большинство ребят отряда считают, что в нашем отряде существуют проблемы. Все вместе стараются назвать наиболее общие существующие проблемы (или проблему), формулируем и записываем на листе. Коллективное обсуждение причин возникновения проблем (проблемы), поиск путей решения. После того, как принимается общее решение относительно выхода из какой-либо проблемы, листок, на котором записана данная проблема, выкидывается. Подведение итогов – это озвучивание того решения, к которому пришел отряд. Можно придумать определенный ритуал, который бы символизировал объединение отряда для успешного решения выделенных проблем. Например, завязываем нитку на запястье, делаем браслетик, чтобы если будут возникать подобные проблемы, он напоминал о нашем разговоре. В конце «огонька» исполняется любимая песня отряда.

#### «Дружба»

Необходимое оформление и реквизит: нарисованная паутинка, пары разноцветных паучков, на обратной стороне которых написаны ситуации, которые могут произойти с друзьями. Дружба, которая только начинается между ребятами отряда, похожа на тонкую паутинку, которая ткется маленькими старательными паучками. Воспитатель или вожатый

рассказывает легенду о трудолюбивом паучке, который старался со всеми подружиться. Каждый ребенок снимает с нарисованной паутины своего паучка. Ребята находят себе пару. Соединив паучков, прочитывают ситуацию, и стараются найти совместное решение, отвечают на вопрос «кого называют настоящим другом?». Высказываться пары ребят начинают по желанию, закончив рассказ, прикрепляют своих паучков рядышком на нарисованную паутинку.

### «Гороскоп»

Оборудование: фигурки или картинки всех 12 знаков Зодиака

Содержание: дети распределяются по группам – знакам Зодиака. При невозможности такого распределения, в группы можно объединить по стихиям: вода, земля, воздух, огонь. Детям предлагается рассказать о себе, о своих интересах, мечтах, желаниях, интересных случаях из жизни и т.д.

Но перед высказыванием детей педагогом дается краткая характеристика знака Зодиака. Необычность такой характеристики способствует запоминанию личности ребят через выделение необычных качеств. Возможно, что ребенок мало информации скажет о себе, в этом случае помогут такие вопросы, как: «Как ты думаешь, соответствует ли описание знака Зодиака, под которым ты родился, твоим личностным качествам?», «По каким позициям ты принципиально не согласен с описанием?», «Какой из знаков тебе больше всего нравится и почему?».

Характеристика знаков зодиака:

Овен (21 марта – 20 апреля) - хотите познакомиться с настоящим безумцем? Овен — это человек с колоссальным запасом энергии, с желанием побеждать, совершать подвиги и импульсивные поступки. Скука и обыденность им претят, а мир кажется черно-белым. Любят говорить правду в лицо, очень упрямы. Привлекают людей простодушием, щедростью, мужественностью и умением брать на себя ответственность.

Телец (21 апреля – 21 мая) - по характеру Телец молчалив, многое держит в себе, умеет трезво рассуждать, интуитивен и обладает мощной силой воли. Пока спокоен, демонстрирует мягкость, терпение. Если задеть за живое, легко взрывается. Не любит давления извне, долго обижается. Советы — не для Тельцов: они все знают сами. Идут к своей цели по головам, проявляя властную и упрямую натуру.

Близнецы (22 мая – 21 июня) - знак Зодиака, характеристика которого отличается неоднозначностью и двойственностью. Они быстро меняют круг своих интересов и настрой. Близнецы довольно чувствительны и частенько делают из мухи слона, переживая из-за несуществующих проблем.

Рак (22 июня – 22 июля) - знак Зодиака, характеристика которого связана с постоянным самосовершенствованием. Они довольно непостоянны, нуждаются в частых переменах в жизни. Рожденные под знаком Рака – люди ранимые, однако не все видят эту их черту. Зачастую они пытаются скрыть это от окружающих, стараются казаться сильными и даже несколько холодными.

Лев (23 июля – 23 августа) - знак Зодиака с таким названием просто не может быть простым и незаметным. Как царственное животное обладает особой силой и величием, так и люди, рожденные под этим огненным знаком, отличаются необычайной энергией, волей к победе, уверенностью в себе. При этом амбициозность Львов зачастую заключается в уверенности, что все, о чем они мечтают, должно достаться им просто по праву рождения.

Дева (24 августа – 23 сентября) - знак Зодиака, характеристика которого заключается в одном слове – материализм. Это знак земной стихии, поэтому люди, рожденные под ним, больше думают о простых повседневных вещах, а не витают в облаках. Недостатки окружающих и проблемы вокруг часто вызывают у них недовольство или раздражение. Девы очень хозяйственны и педантичны, стараются организовать порядок вокруг себя.

Весы (24 сентября – 23 октября) - благодаря ему представители этого знака зачастую привлекательны и обладают неповторимым шармом. В жизни им важнее их индивидуальные качества и статус, гнаться за похвалой публики они не станут. Для Весов крайне важно создать семью, однако им нужно чувствовать личную свободу и возможность проявить индивидуальность.

Скорпионы (24 октября - 22 ноября) - знак Зодиака, характеристика которого основана на его противоречивости и неоднозначности. Люди, рожденные под этим знаком, сочетают в себе диаметрально противоположные качества. Сегодня Скорпион мягкий, нежный, спокойный и молчаливый, а завтра – суровый, язвительный, агрессивный.

Стрелец (23 ноября – 22 декабря) - знак Зодиака, характеристика которого наглядно демонстрирует его принадлежность стихии огня. Представители этого знака весьма темпераментны, однако они отлично умеют управлять своими энергиями. Стрелец любит общаться с людьми, открыт и приветлив. Однако не стоит посягать на его свободу, это будет воспринято в штыки.

Козерог (23 декабря – 20 января) - отличаются упорством и стойкостью. Невзирая на жизненные неурядицы, они всегда двигаются вперед, стремясь достичь своих целей. Это люди с сильным характером – настоящие представители знаков земной стихии.

Водолей (21 января – 19 февраля) - еще один представитель воздушной стихии и один из самых неоднозначных знаков Зодиака. Разумеется, среди Водолеев можно встретить очень разных людей: есть довольно простые, но есть и те, кто способен шокировать близких и друзей своим неординарным поведением. Однако при этом Водоеи не склонны к излишней театральности.

Рыбы (20 февраля – 20 марта) - знак Зодиака, характеристика которого основана на их эмоциональности, чувствительности и даже капризности. Люди, рожденные под этим знаком – мечтатели, витающие в облаках. Они – представители водной стихии, а значит, часто плывут по течению.

«Фонарщик»

Ключевая фраза:

«Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются -

Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а еще и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде».

Подготовка: нарисованные или электронная свеча(и), несколько бумажных фонариков разного размера и цвета.

Содержание: после эмоционального рассказа педагогом или другим ведущим легенды о маленьком фонарщике, ребятам предлагается высказать свое мнение о первых днях, прожитых в лагере (иначе говоря, предполагается анализ оргпериода). Высказывание должно ассоциироваться с маленьким фонарщиком: есть ли в нашем отряде ребята, способные зажигать звезды; что было сделано, чтобы смогли зажечься «звездочки», что для этого надо сделать в дальнейшем и т.д. Говорит тот ребенок, у кого в руках фонарь, который передается не по кругу, а по свободному выбору: «Чье мнение, чей отзыв я хотел бы услышать».

#### «Свеча откровений»

Подготовка. В помещении необходимо поставить в круг стулья по количеству участников «огонька» и один стул в центр круга. На стул нужно поместить зажженную свечу. Общий свет должен быть потушен. Содержание. Все садятся вокруг стула, на котором стоит зажженная свеча. Ведущий объясняет правила участникам: «Любой из вас может сейчас выйти и взять эту свечу в руки. Вы сядете и поднимите ее на уровень глаз. Вы будете смотреть только на свечу, а не на тех, кто будет задавать вам вопросы о вас. На этот стул может сесть любой, кто возьмет на себя обязательство отвечать на вопросы откровенно. Если вы боитесь каких-либо вопросов и не уверены, что сможете искренне ответить, вам не нужно выходить и садиться на стул». Ведущему необходимо создать соответствующую атмосферу, где неуместны пустые разговоры, чтобы вопросы были не случайные, а сокровенные (но не глубоко интимные). Для облегчения «участи» тех, кто решится сесть на стул к свече, ребятам можно предложить какие-либо игровые роли.

## 6. ОРГАНИЗАТОРСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

### 6.1 Содержание и развитие отрядного уголка

Отрядный уголок – презентация отряда, выраженная в графическом виде.

ОУ отражает основную информацию об отряде, его деятельность в течение всей смены. Важно, чтобы он был не только красивым, ярким, креативным, но и всегда содержал актуальную информацию о жизни отряда.

ОУ призван развивать активность ребят, расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

ОУ - это место, где постоянно работает группа ребят и вожатые.

ОУ представляет успехи и победы отряда, отражается фантазия, изобретательность, мастерство ребят. Это интерактивное поле, причем постоянно действующее, живое, творческое.

Детей всегда интересуют успехи своего отряда, результаты спортивных и творческих мероприятий, любят они читать остроумные советы от вожатых, сравнивать оценки за чистоту в своей комнате (экран чистоты), знать, кто из отряда и в чем сумел за прошедший день отличиться, и т. д.

*Функции ОУ:*

- информационная
- регулятивная
- коммуникативная
- аналитическая
- мотивационная
- эмоционально-рефлексивная
- эстетическая

Оформление должно соответствовать названию отряда, тематике проводимой смены, возрасту детей.

Основные элементы отрядного уголка можно разделить на два вида:

**Статичные** – не изменяются в течение всей смены, основная информация о вашем отряде:

- |                  |                                                 |
|------------------|-------------------------------------------------|
| • название       | • список детей (+списки именинников)            |
| • девиз          | • законы и традиции лагеря и отряда             |
| • отрядная песня | • кричалки (сборная, спортивная)                |
| • режим дня      | • план-сетка (мероприятия в лагере и в отряде). |

**Динамичные** – дополняются, меняются в течение смены:

- |                            |                                                        |
|----------------------------|--------------------------------------------------------|
| • план на день             | • стена эмоционального отклика (рефлексия)             |
| • поздравления именинников | • мотивация (система стимулирования)                   |
| • экран чистоты            | • графики дежурства (по комнатам, в холле, в столовой) |
| • экран настроения         | • достижения детей (личные и командные)                |
| • почта                    | • грамоты, благодарности)                              |

*Дополнительно:*

Творческая выставка (конкурс рисунков, поделок, проектов)  
поздравления детей с праздниками и пр.

### ***Визуальное оформление уголка:***

Основные формы графического и конструктивного дизайна:

рисунок, символы, схемы, таблицы, эмблемы, конструкции.

Можно разместить на одном листе ватмана, но если есть возможность, он может занимать всю стену в холле, или можно оформить весь холл в соответствии с названием отряда.

Материалы:

рулонная бумага, ватман, гофрированная, офисная бумага, цветная бумага, салфетки; картон, коробки, скотч, проволока, ленты, ткани, синтепон, леска, веревки и пр.

### **Как оформить отрядный уголок?**

Сроки: 3-4 день - готовность базы ОУ; 5-6 дни доработка и презентация ОУ.

Отрядный уголок рисуется в первые дни смены – организационный период. Важно, чтобы оформлением уголка занимались именно дети, а не вожатые по ночам. Совместная работа детей, позволит сплотить ваш отряд. ОУ поможет узнавать полезную информацию детям, с которой они еще не знакомы, например, «План дня».

***Необходимые материалы*** для оформления уголка необходимо получить у вашего руководства, это краски, бумага, кисточки, карандаши и другая канцелярская продукция.

### ***Чемодан вожатого (личные запасы):***

гуашь, поролоновая губка, маркеры, ножницы, степлер, скотч прозрачный, малярная лента, изолента, фольга, леска, ватные диски, стикеры и прочее.

### ***Участие детей:***

Проще организовать процесс оформления уголка с детьми среднего и старшего возраста. Вожатым детей младшего школьного возраста тоже необходимо привлекать. Вы можете распечатать или самостоятельно нарисовать «заготовки» элементов, которые ваши совсем юные воспитанники с радостью разукрасят яркими цветами. И даже самые юные ребята могут оставить отпечатки свои ладошек с помощью краски, что приведет их в восторг.

Так же рекомендуем задействовать максимальное число участников (для этого можно распределить детей по группам и назначить ответственных за каждую рубрику).

### ***Критерии оценки ОУ при защите:***

- информативность
- наличие всех рубрик
- интерактивная модель оформления
- 3 D – подход в оформлении
- масштаб (в соответствии с требованиями лагеря)
- эстетика
- практичность в использовании
- креативный подход в использовании материалов и совмещении рубрик ОУ
- творческое участие детей

**Важно!** Не забывайте о ЦЕНЗУРЕ при воплощении творчества и фантазии ваших воспитанников. Не должно содержаться информации, запрещенной законодательством РФ, оскорбительных рисунков и надписей и т.п.

## 6.2 Отрядные дела

### «Мы команда в интернете и реальности!»

- 1. Название:** «Мы команда в интернете и реальности!»
- 2. Форма проведения:** игровая программа тимбилдинга (создание стенда и рисунков).
- 3. Цель:** выявление лидеров, способных вести за собой, сплочение отряда.
- 4. Длительность:** игровую программу рекомендуется проводить днем в первый день или утром второго дня смены, когда физическая активность подростков и их эмоциональное состояние соответствуют предлагаемым видам деятельности. Занимает 35 минут. Отрядное дело можно разделить на части (по заданиям).
- 5. Возраст участников:** 11-12 лет
- 6. Место:** при хорошей погоде местом проведения будет отрядная поляна, при неблагоприятной погоде – холл корпуса, в котором проживает отряд.
- 7. Реквизит и оформление:** заготовка плаката с названиями социальных сетей, листы бумаги формата А4 (можно б/у с одной стороны), фломастеры (или ручки), две скамейки или любые места для сидения, небольшая монетка (достоинством 50 копеек), разноцветные «сердечки» и круги (желательно на клеящейся основе),  $\frac{1}{2}$  или  $\frac{1}{4}$  ватмана, сотовый телефон с камерой.

### План отрядного дела

- 1. Орг.момент:** Вступительное слово вожатого: вы приехали в лагерь, чтобы интересно и весело отдохнуть. Впереди нас ждет много замечательных дней, где нам потребуются разные способности. Прожить смену в лагере нам предстоит не поодиночке, а всем вместе, командой. Умению жить в команде будем учиться прямо сейчас, а заодно соберем с вами полезный стенд, чтобы общение не закончилось в лагере, и мы обязательно с вами встретились в следующем году!
- 2. Вводная часть:** в ходе данного этапа уточняется сценарий, подготавливаются необходимые материалы, объясняются правила.

### 3. Основное содержание:

#### Задание 1 Telegram

Оборудование: листы бумаги, фломастеры (или ручки).

Вожатый: Ребята, продолжим наше знакомство. Предлагаю каждому взять лист бумаги и фломастер.

Каждый пишет на листе бумаги свои фамилию и имя (крупным шрифтом), затем делает из бумаги комочек (комкает бумагу). Участники игры образуют круг.

По сигналу вожатого все бросают «снежки» в центр круга. Затем по второму сигналу все берут наугад любой «к» из «комочек кучи», разворачивают бумагу и читают фамилию и имя его владельца.

Задача участников: найти владельца «комочка», познакомиться с ним, отдать ему «комочек». Когда все «комочки» нашли своих хозяев, участники снова бросают «комочки» в центр круга и т.д.

Кстати, вожатый тоже может иметь свой «снежок» и знакомиться с ребятами. Если игра проводится на второй день смены, то ее можно несколько усложнить, т.к. наверняка в первый день уже проводились игры на знакомство. Каждый пишет на листе бумаги свое имя так, как ему хочется, чтобы его называли в отряде. Например, вместо Костик - Костян, вместо Виолетта - Вилка и т.д. Участники игры образуют круг.

По сигналу вожатого участники бросают «комочки» в центр круга. Затем по второму сигналу все берут наугад любой «комочки» из «кучи», разворачивают бумагу и читают имя его владельца.

Задача участников: найти владельца «комочки», познакомиться с ним, задать какой-либо вопрос, например, «Какой у тебя любимый цвет?», записать ответ на листок и отдать «снежок» его владельцу. Снова из бумаги делается «комочек» (скомкать). Игра проводится 3-5 раз, каждый раз задаются разные вопросы. В результате участники смогут познакомиться и что-то узнать друг о друге, а также заполнить первую колонку с никами в Telegram у кого он есть.

### Задание 2 TikTok

Оборудование: небольшая монетка (достоинством 50 копеек).

Вожатый: Мы привыкли передавать друг другу классные челленджи. На смене нас тоже ждет много разных дел, которые у нас будут классно получаться, если мы научимся понимать и поддерживать друг друга.

Ребята образуют круг. У первого игрока на тыльной стороне ладони лежит игрушка небольшая по размеру (или любой другой предмет). Игрок, стоящий рядом, должен забрать игрушку у первого игрока, но при этом игрушку нельзя забрать обычным способом, то есть снять с руки при помощи пальцев и переложить на свою руку. Нужно придумать другой способ. Игрушка должна обойти круг и вернуться к вожатому, так же она не должна упасть на землю. Если такое произошло, то игра начинается заново от игрока, уронившего игрушку.

В результате подростки коллективно найдут общий способ действий, опробуют его, коллективно сопереживая друг другу, получают радость от общего успеха, а также заполняют колонку с никами в TikTok. (так же можно снять видео на память и выложить в аккаунт TikTok)

### Задание 3 VK

Оборудование: разноцветные «сердечки» и круги (желательно на клеящейся основе), фломастеры, ½ или ¼ ватмана.

Вожатый: мы привыкли в своей жизни, что вместо живого общения у нас круглые аватарки, вместо искренних слов восхищения - лайки. Из всего этого складывается наша internet-



жизнь. А вы задумывались, как бы она выглядела, если бы все эти элементы мы перенесли в реальную жизнь?

Цель задания - психологическое единение отряда и открытие уникальности души другого человека.

Подросткам предлагается выбрать «сердечко» или кружок по цвету спектра радуги, написать на фигурке свое имя, можно что-то нарисовать. Из фигур собирается рисунок на листе ватмана.

Вожатый: То, что получилось на листе, выражает нечто глубинное в душе каждого из нас, а в целом - душу нашего отряда. В общем рисунке есть частичка души каждого из нас. Обратите внимание, как каждый из нас находится близко друг к другу. И если кто-то делает больно одному, то больно и тому, кто рядом. И наоборот - радость отразится светом на других.

Рисунок сохраняется в отряде до конца смены, а также ребята заполняют колонку с никами в VK.

### Задание последнее Instagram

Оборудование: сотовый телефон с камерой.

Вожатый: на память о сегодняшнем дне предлагаю сделать фотографию? Которую мы зальём в любимую для большинства социальную сеть Instagram.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья, которой надо сфотографироваться на память для альбома. Необходимо выбрать «фотографа» и «дедушку» - который должен расположить всю семью для фотографирования, также в расстановке членов «семьи» может участвовать кто-то еще, если «дедушка» не справляется. Больше никаких установок детям не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый наблюдает за этим занимательным действием. Роль «фотографа» и «дедушки» обычно берутся исполнять ребята, стремящиеся к лидерству. Однако не исключены элементы руководства и других «членов семьи».

После распределения ролей и расстановки «семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три» все громко кричат «сы-ы-р!» и делают по договоренности какое-то одновременное действие (например прыгают, машат, поднимаю руки и т.д).

В полной мере в этой игре проявляются эмоциональные лидеры и опыт во взаимодействии детей с другими детьми.

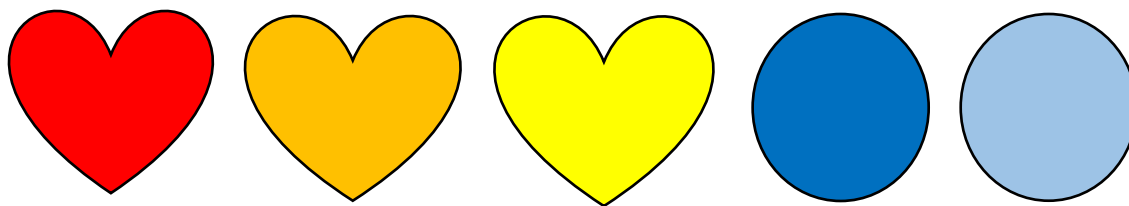
Иногда роль фотографа предлагают вожатому. Он может согласиться, но при этом сказать, что плохо знает семью и ему нужна помощь.

В конце ребята заполняют последнюю колонку с никами в Instagram.

**4. Итог отрядного дела (жирная эмоциональная точка):** давайте встанем в общий круг, и каждый в одной фразе выразит свое отношение к тому, что произошло. Пускаем по кругу вожатский шарик. Наличие предмета в руках ребенка стимулирует его к высказыванию, действию. Последними свое мнение высказывают и вожатые.

**5. Рефлексия:** поддерживаем в отряде традицию называть друг друга по имени, помогать друг другу, не забывать, что у отряда есть душа, добавляемся друг к другу в социальные сети, создавая отрядные беседы.

## Приложение



### Игра - путешествие « В поиске клада»

**Цели:** сплочение детского коллектива, выявление творческих способностей

**Задачи:**

- ✓ знакомство детей с коллективной игровой деятельностью;
- ✓ формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения подсказок

**Возраст:** младший школьный

**Оборудование:** аудиозапись, конверт с маршрутным листом, сундук, костюмы для вожатых, микрофоны (2), сцена, проектор с экраном, колонки, ноутбук.

**Вожатый 1:** Дамы и господа! Мы рады приветствовать вас, на Игре-путешествии «В поисках клада»! Сегодня нам предстоит пройти много различных испытаний и преодолений трудностей. Всех девочек и мальчиков . Ждут вас испытания, сложные задания. Если клад найти хотите. В путь скорее поспешите!

**Вожатый 2:** Случилась беда, ночью на лагерь напали пираты и украли обед из лагеря. Недалеко от домиков они выронили свою карту, с их местонахождением. На каждой станции вы будете встречать пирата, который вам будет давать задания для поиска вашего клада. Давайте поскорее отправимся на поиски нашей пропажи по следам пиратов. И вот куда вас привели следы пиратов, вы пришли на 1 станцию « Эрудит», где вас встречает капитан Гектор Барбосса.

**Капитан Гектор Барбосса:** Здравствуйте ребята. Для того что бы получить деталь от пазла, от вас требуются знания морских терминов.

- 1) Морское судно или иначе... (корабль)
- 2) Ученик - матрос (юнга)
- 3) Руль корабля (штурвал)
- 4) Дежурство на корабле (вахта)
- 5) Корабельный повар (кок)
- 6) Помещение для капитанов или пассажиров (каюта)
- 7) Большой водоем с соленой водой меньше океана (море)
- 8) Бурное ненастье с громом и молнией (гроза)
- 9) Морская буря (шторм)
- 10) Кухня на корабле (камбуз)

Хорошо, молодцы ребята, вы справились с этим заданием, вот получайте первый пазл из схемы пиратов и отправляйтесь на поиски дальше!

### **Станция 2 «Глухой телефон».**

**Пиратский боцман Джошамми Гиббс:** приветствую вас ребята, вы 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». Молодцы, вы получаете еще одну деталь пазла, отправляйтесь на следующую станцию.

### **Станция 3 «Меткий стрелок».**

**Дочь губернатора Элизабет:** К двум деревьям прикреплены скотчем корзины для бумаг (не очень высоко) и пакет с приготовленными скомканными бумажками. Вам нужно с определенного расстояния бросить бумажки в цель. Когда все бумажки оказались в ведерке, а вы не догадались, что делать дальше, вы можете попросить следующую подсказку у ведущего. Держите пазл и отправляйтесь на последнюю станцию, где вас уже ожидают.

### **Станция 4 «Волшебное послание».**

**Сын пирата Уилл Тёрнер:** Ребята, вам нужно для получения пазла, развернуть бумажки и найти подсказку. В одной из них написано послание (задом наперед)

Не вода, не суша — ашус ен адов еН

На лодке не уплывёшь - ьшёвылпу ен екдол аН

И ногами не пройдёшь – ьшёдйорп ен имагон И

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

Хорошо, вы отлично справились с заданием и получаете следующую деталь пазла.

### **Станция 5 «Болото».**

**Капитан Джек Воробей:** Ребята вы должны пройти этот вид дистанции всей командой, взявшись за руки. Если кто – то из вас оступается 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. Где находится последняя деталь пазла.

Молодцы ребята, держите последний пазл и вы уже с легкостью можете собрать место, где же спрятан наш обед, скорее собирайте и отправляйтесь его забирать! Ну а мы желаем вам удачи, до скорых встреч, ребята!!!

## **«Гарри Поттер и Философский камень»**

**Цель:** способствовать развитию воображения, формировать навыки сотрудничества в группе.

**Возраст:** 12-14 лет.

**Задачи:** развитие уровня взаимодействия в группе, выявление лидеров.

**Необходимые материалы и реквизит:** магнитофон с тематической музыкой, распределяющая шляпа, «летающие» ключи 2 шт, шкатулки 2 шт, «волшебные записки», ребус, шифр, белый скотч, золотая фольга, белая бумага, конусы, метлы 2 шт, игрушечная сова, логотипы факультетов в зависимости от кол-ва детей.

**Время проведения:** 1,5-2ч.

**Порядок выполнения и бонусы:** после каждого задания команды оцениваются баллами. Выигрывает та команда, которая получит наивысший балл.

**Место проведения:** территория лагеря.

### Ход дела

**Факультеты:** Гриффиндор, Слизерин.

**Вожатый 1 (Гриффиндор):** Здравствуйте, ребята! Нам пришло письмо из Хогwartса от Гарри Поттера, он просит нас о помощи.

*Вожатый читает письмо*

Приветствую вас будущие волшебники!

Мне с моими друзьями нужно найти философский камень, но у нас мало времени нам нужна ваша помощь! Помогите нам найти камень раньше того чьё имя нельзя произносить.

С уважением, Гарри Поттер.

Что скажете, ребята, поможем Гарри отыскать философский камень?

**Вожатый 2 (Слизерин):** Отлично! Сейчас мы попросим вас подойти к распределяющей шляпе и достать оттуда волшебную записку и вы узнаете название вашего факультета.

*Включается таинственная музыка и отряд делится на два факультета*

Пожалуйста подойдите к тому вожатому у которого название факультета соответствует с вашим.

**Вожатый 1:** Ребята, чтобы помочь Гарри Поттеру отыскать философский камень мы с вами пройдём несколько испытаний, мы поделили вас на команды и та команда которая наберёт наибольшее кол-во баллов выигрывает.

При прохождении каждого испытания вам будет выдаваться «волшебная записка» с дальнейшим указанием куда нужно идти.

### «БЛИЦ-ОПРОС»

**Вожатый 2:** И стартуем мы отсюда с нашей первой станции блиц-опрос.

Мы по очереди будем задавать вам вопросы из вселенной Гарри Поттера ваша задача ответить на вопросы быстрее противоположной команды, та команда которая знает ответ поднимает руку.

1. Какой формы шрам оставил Волан-де-Морт на лбу Гарри? (В виде молнии)
2. Что нужно подарить домовому эльфу, чтобы он стал свободным? (Предмет одежды)
3. Сколько факультетов в Школе Чародейства и Волшебства Хогwartс? (4)
4. Как назывались факультеты в Хогwartсе? ( Гриффиндор, Слизерин, Пуффендуй, Когтевран)
5. Тот-Кого-Нельзя-Называть, Сами-Знаете-Кто, Волан-де-Морт, Тёмный Лорд. Назовите настоящее имя самого сильного тёмного волшебника? (Том Реддл)
6. Чьей семье принадлежал домовый эльф Добби, который не раз спасал жизнь Гарри? (Малфой)
7. Распределительная шляпа учла просьбу Гарри и определила его на факультет Гриффиндор. А на какой факультет он должен был попасть? ( Слизерин)
8. Как выглядит снитч? (Золотой мяч с крыльями)

9. Кто такой «Патронус»? (Животное, которое защищает своего мага)

10. Как называется переулок, где находится банк и магазины для волшебников? (Косой)

*В конце подсчитываются баллы команд, каждой команде «выдаётся волшебная записка»*

### **«ЛЕТАЮЩИЕ КЛЮЧИ»**

**Вожатый 1:** Вот мы и оказались на второй станции летающие ключи, ваша задача выбрать капитана команды, после того как выбор будет сделан капитаны берут метлы и им нужно будет поймать летающий ключ своего факультета подвешенный на руке вожатого, вожатый будет от вас убегать или уворачиваться, та команда чей капитан поймает ключ первым получит «волшебную записку» раньше, если капитан второй команды не поймает ключ он продолжит за ним «лететь» и только тогда вторая команда получит «волшебную записку».

*Выигравшая команда получает волшебную записку*

### **«ВОЛШЕБНАЯ ШКАТУЛКА»**

*После того, как две команды забрали свои ключи они расходятся по своим станциям*

Задание для Слизерина:

**Вожатый 2:** Откройте волшебную шкатулку с помощью летающего ключа и выполните задание внутри неё.

**Ребус «Гремучая ива»**

Врезавшись в дерево вокруг растерялись волшебные предметы. Соберите их с помощью представленного описания и узнайте что написано в «волшебной записке».

Получилось слово: ПАУТИНА

Задание для Гриффиндора:

**Вожатый 1:** Откройте волшебную шкатулку с помощью летающего ключа и выполните задание внутри неё.

Шифровка в квадрате «Магический шифр»

Получилось слово: ТРОПА

*Каждая команда получает свою волшебную записку*

### **«ПАУТИНА АРАГОГА»**

*Факультет Слизерин:*

**Вожатый 2:** Будущие волшебники факультета «Слизерин» следующая станция называется паутина Арагога. На паутине прикреплены логотипы нашего факультета вам нужно взявшись за руки пройти паутину не разбудив её хозяина огромного паука-Арагога, старайтесь переходить через паутину без лишних звуков.

*Команда взявшись за руки переходит через паутину аккуратно берут логотипы, на фоне слышны звуки храпа паука*

**Вожатый 2:** Молодцы, ребята, вы прошли это испытание вместе и получили логотипы своего факультета! Теперь вы официально являетесь волшебниками Слизерина!

## **«ТРОПА ВАСИЛИСКА»**

*Факультет Гриффиндор:*

**Вожатый 1:** Будущие волшебники факультета «Гриффиндор» следующая станция называется тропа Василиска. Перед вами стоят конусы ваша задача змейкой их пройти и в завершение под натянутой верёвкой, но есть условие вы должны проходить испытание с закрытыми глазами. Постарайтесь двигаться слаженно, не разбудив змея Василиска.

*Команда проходит испытание под шипящие звуки змея*

*После прохождения испытания вожатый выдаёт команде логотипы факультета и волшебную записку*

**Вожатый 1:** Молодцы, ребята, вы прошли это испытание вместе и получили логотипы своего факультета! Теперь вы официально являетесь волшебниками Гриффиндора!

## **«ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ КВИДДИЧ»**

*Волшебные записки приводят обе команды к следующему испытанию*

**Вожатый 1:** Дорогие волшебники, это последнее испытание перед тем, как вы отправитесь на поиски философского камня. Испытание называется «весёлые старты квиддич», оно будет проходить как обычные весёлые старты, но при его прохождении добегать до конуса и обратно вам нужно будет на метле. Всего у вас будет 6 заданий.

Победившей команде зачисляются баллы, а после того, как вы всё пройдёте мы с моей коллегой из Слизерина выдадим вам по снитчу, в котором вы найдёте «волшебную записку».

**Вожатый 2:** В записке загадка, она приведёт вас к камню.

### **Задание №1 «Передача метлы»**

Команды построены в колонны по одному за линией старта, в руках у направляющего метла. По сигналу первый номер добегают до фишки, обегает её и возвращается к команде, передаёт метлу следующему. Второй выполняет то же задание и т.д.

### **Задание №2 «Прыгучая метла»**

Первый участник, зажав между ногами (выше колен) метлу, должен двигаться прыжками вперёд до конуса и обратно. Вернувшись, передать метлу следующему игроку.

### **Задание №3 «Низкий полёт»**

Первый участник, держа между ногами метлу поддерживая руками, должен в полуприседе обойти конус гусиным шагом не вставая, если волшебник встал то выполняет задание заново.

### **Задание №4 «Перелёт через болото»**

У первых участников по 2 листка бумаги.

Задача – пройти через «болото» переступая по «кочкам» - листам бумаги.

Нужно положить «кочку» на асфальт, встать на нее двумя ногами, а другую «кочку» положить впереди себя. Побеждает та команда, которая первая прошла «болото».

### **Задание №5 «Пара летунов»**

В парах пробежать на метлах оббегая конус и передать метлы следующей паре.

**Задание №6 «Перехвати метлу»** По команде 1-й бежит до ориентира с метлой, оббегает конус, бежит назад в конец колонны и оттуда передаёт метлу через голову другим представителям команды. Впереди стоящий берёт метлу и продолжает бег.

*Играет динамическая музыка, команды выполняют задания*

*Подсчитывается количество баллов команд, вожатые выдают каждой команде снитч*

В «волшебной записке» сказано:

Дорогие, волшебники!

Отгадайте загадку:

Глазищи круглы,

Когтищи остры,

Носище кривой —

Разбойник лесной. (Сова)

Найдите то существо, которое загадано и оно приведёт вас к камню.

*Вожатые отводят свои факультеты на ту территорию, где спрятана сова, волшебники ищут камень, те у кого больше баллов становятся победителем!*

### **«НАГРАЖДЕНИЕ»**

**Вожатый 1:** Мы очень рады, что вы прошли все испытания и помогли Гарри Поттеру и его друзьям отыскать философский камень.

**Вожатый 2:** Спасибо вам большое вы молодцы и работали сообща, но настало время объявить итоги.

*Победившая команда получает грамоту за победу*

*Проигравшая команда получает грамоту за участие*

*После награждения вожатые раздают ребятам конфеты*

### **«Нарисованное кино»**

**Возраст:** 7-11 лет.

**Количество участников:** весь отряд, разбитый на 4-5 команд.

**Цели мероприятия:** дать возможность продемонстрировать творческие и организаторские способности,

**Задачи:**

Знакомство детей с коллективной творческой деятельностью;

Формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия;

Создать непринужденный эмоциональный настрой в отряде.

**Оборудование:** полосы бумаги шириной в 40см, длиной в 4-5м, фломастеры, гуашь, кисточки, карандаши и т.п. “Киноленты” расчеркиваются так, чтобы получились “кинокадры” 40х4см (не менее 10 кадров) грамоты, призы для победителей.

### ***Ход мероприятия:***

Викторина

«Назовите имена популярных киноактеров и те роли, в которых они вам запомнились.»

«Каких режиссеров вы знаете?»

«Чем занимается сценарист, режиссер, художник, звукооператор?»

«А теперь создадим центр по производству фильмов.»

Отряд делится на 4-5 групп, которым предлагается выбрать режиссера для руководства всей работой, сценариста, художника-оформителя, звукооператора. Нет только «актеров».

Группы придумывают названия своим «студиям» и будущему фильму.

Тематика общая для всех: «С первого взгляда...»(впечатления о лагере).

Когда темы определены, «режиссеры» представлены, «студии» получают все необходимое для выпуска фильма:

«Режиссеры» образуют «художественный совет» киноцентра во главе с вожатым.

«Худсовет» уславливается: при оценке фильма обращать внимание главным образом на содержание сценария, на качество рисунков, режиссуру (остроумное решение, интересную организацию демонстрации фильма).

Рождение фильма начинается с обсуждения киносюжета. Когда он принят, начинается работа, в которой каждому отведена определенная творческая роль. Художники заполняют кадры иллюстрациями. Сценаристы подрабатывают сюжет: пишут реплики героев.

Звукооператоры изобретают шумовое и музыкальное сопровождение. Режиссер сводит все воедино.

Сроки сжатые: на одну подготовку лент отводится от 45 минут до 1,5 часа. По условному сигналу все собираются на отрядном месте, и начинается показ “фильмов”. Крепятся они на иголочках вдоль стены перед зрителями. Оживляются литературным комментарием, звуковым оформлением и т.д. По окончании показа, как и положено, “худсовет” выносит решение о достоинствах и недостатках “фильмов”, лучшие премируются, а ленты вывешиваются в отрядном уголке.

### **«Сказочное знакомство»**

**Цели:** облегчение периода знакомства детей друг с другом.

**Задачи:**

- ✓ Знакомство детей с коллективной творческой деятельностью;
- ✓ Формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия;
- ✓ Развитие актёрских способностей.

**Возраст:** любой (начиная с 4 класса)

**Оборудование:** аудиозапись, тексты сказок, костюмы (можно небольшой элемент одежды, подходящий для роли), микрофоны (2), сцена, колонки, ноутбук.

**Вожатый 1:** Ребята, мы рады приветствовать вас! Совсем недавно вы приехали в лагерь, начали знакомиться с новыми людьми. Мы предлагаем вам познакомиться друг с другом в очень интересной форме.



**Вожатый 2:** Сегодня мы предлагаем вам устроить настоящее театральное выступление. Вы сможете примерить на себя образы героев всем известных сказок, очутиться в мире воображения и фантазии.

**Вожатый 1:** Но есть небольшое но! Когда вы разберёте роли вам нужно будет изменить немного текст сказки. Вместо имени героя, которого вы играете, автор и другие «актёры» будут называть ваше имя. Например: Маша выбрала роль красной шапочки, а Кира роль мамы. Автор говорит: «Вот Маша идёт! Как-то раз испекла Кира пирожок и сказала дочке: Сходи-ка, Маша, к...»

**Вожатый 2:** Чтобы было интересней, актёров к каждой сказке мы выберем жеребьёвкой.

Цифра 1- сказка «Крошечка-хаврошечка» 8 ролей.

Цифра 2- сказка «Морозко» 6 ролей

Цифра 3- сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка» 5 ролей

Цифра 4- сказка «Маленькие человечки» 5 ролей

**Вожатый 2:** Предлагаю начать жеребьёвку.

Итак, все знают свои сказки и состав участников, предлагаю начать готовиться к выступлению. Не забывайте актёрски отыгрывать свои роли. Если нужна будет помощь, мы вам поможем.

**Вожатый 1:** Ребята, я уверена, что вы все подготовили хорошие и интересные выступления, давайте же начнём. Внимание, на сцене сказка «Крошечка-хаврошечка», аплодисменты.

**Вожатый 2:** Давайте похлопаем нашей первой труппе актёров. Ну а вашему вниманию сказка «Морозко».

**Вожатый 1:** Замечательно, похлопаем. Ну, а мы продолжаем, вашему вниманию сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

**Вожатый 2:** Ну и завершает у нас сегодня сказка «Маленькие человечки», аплодисменты.

**Вожатый 1:** Вы показали замечательные выступления. Расскажите, как подходила ваша подготовка, кому что понравилось?

**Вожатый 2:** Ребята, вы большие молодцы и мы рады, что вам удалось больше узнать о своих новых знакомых. До новых встреч!!!

### **«Комический цирк»**

**Возраст:** 11-15 лет.

**Форма:** цирковое представление.

**Цель:** развитие фантазии и нестандартного мышления, актерских способностей детей, сплочение коллектива.

**Длительность:** 1 час.

**Место:** большая открытая местность (зал, большие коридоры).

**Реквизит:** шарики, ручки/фломастеры, игрушки зверей( или картонные копии), носы для клоунов, мячи или кегли и т.д.

## **Организационный момент**

**Вожатый 1:** Ребята, нам нужно разделиться на команды. По (количество человек)... Кто знает, что такое цирк?

**Отряд:** Вид зрелищного искусства, по законам которого строится развлекательное представление. Также цирком называется и само специальное здание для проведения этих представлений.

**Вожатый 1:** А какие номера есть в цирке?

**Отряд:** всего существует 8 основных цирковых жанров: дрессура, эквилибристика, атлетика, фокусы, акробатика, клоунада, гимнастика, жонглирование.

**Вожатый 1:** А кто такой “Шпрехшталмейстер”?

**Отряд:** Шпрехшталмейстер – тот кто ведет цирковое выступление, объявляет номера

**Вожатый 1:** Сегодня нам предстоит познакомиться с цирком.

## **Вводная часть**

**Шпрехшталмейстер (второй вожатый):** Здравствуйте, ребята. Какие вы все взрослые и веселые. Но я пришел с грустной вестью... У меня беда... В моем цирке. Все работники цирка - уволились, а представление будет уже сегодня! Ребята, может вы сможете мне помочь?

**Отряд:** Да!

**Шпрехшталмейстер:** Тогда вам надо будет выступить с номерами на нашем шоу. Вы к этому готовы?

**Отряд:** Да!

**Шпрехшталмейстер:** Тогда представитель команды подойдет ко мне и вытащит бумажку с названием номера с которым будет выступать.

*Дети разбирают номера*

**Шпрехшталмейстер:** Сейчас, у вас есть время подготовить свои номера. Если нужна будет помощь обращайтесь ко мне или к моему помощнику (вожатый).

*Дети рассредотачиваются по залу*

Жеребьевка:

Название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в шляпу/шапку/стакан. Представитель команды вытаскивает бумажку с номером.

Какие могут быть номера?

Дрессированные хищники.

Клоуны.

Фокусники.

Канатоходцы.

Жонглеры.

Собачки-математики.

Акробаты.

Верховые наездники.

**Шпрехшталмейстер:** Не забудьте про цирковой оркестр. Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображает пианино, вторая – барабаны, третья – гитары, четвертая – трубы и т.д. В качестве победителя можно выбрать самый оригинальный или самый веселый номер.

Если необходимо прервать ОД:

**Шпрехшталмейстер:** Дорогие зрители и участники! Мы та упорно готовились порадовать друг друга, что совсем забыли про отдых. Думаю, нам всем стоит освежиться... Антракт!

### Итог

**Шпрехшталмейстер:** Вот и подошло к концу наше цирковое, комическое выступление. Хочу от всей души поблагодарить участников за прекрасные номера и времяпровождения. За помощь и за такие замечательные номера, хочу подарить вам медали. “Медали циркача” (Например: бумага/картон, круглый медали с изображением клоуна).  
**Шпрехшталмейстер:** Всем спасибо за помощь, до новых встреч! Пока!

### Рефлексия

*Громкие аплодисменты всем участникам.*

**Вожатый 1:** (Задаёт вопросы отряду)

- 1) Какой номер понравился больше всего? Почему?
- 2) Открыли вы в себе какие-то новые черты/качества?

### «Вместе на ТНТ»

**Форма:** игра

Игра проводится в конце оргпериода

**Цель:** сплочение коллектива

**Задачи:**

- способствовать более быстрой адаптации детей к условиям лагеря;
- развивать творческие способности детей, коммуникативные навыки;
- формировать навыки коллективной творческой деятельности;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу.

**Участники:** подростки 14-18 лет;

**Ведущие:** вожатые;

**Место проведения:** холл вашего отряда (корпуса), любое место;

**Время:** 60 минут;

**Оборудование и материалы:** ноутбук, презентация, песни наоборот, перевод песен, отрывки из фильмов и мультфильмов.

### Ход

Вожатые собирают детей в холле, чтобы каждый сидел. Можно воспользоваться лавочками, а можно полом. Игра не предусматривает собой деление на группы. Так как отрядное дело называется вместе на тнт - это означает, что будут проводиться игры, которые проводятся в различных шоу на тнт.

#### 1. Телешоу «Где логика?» (раунд найди общее)

Даются 3 картинки. Игроки должны подумать и назвать слово, которое объединяет эти 3 картинки. Примеры ситуаций:

- рука тянущиеся друг другу, обезьяна кормит львенка, 03 (общее: помощь)
- человек с камерой, логотип мегафона, служба поддержки (общее: оператор)
- рыба, знак wi-fi, планета с ноутбуками (общее: сеть)
- гитара, поле для гольфа, шахматы (общее: игра)

#### 2. Телешоу «Где логика?» (раунд ребусы)

Дается ребус, которые игроки должны отгадать. Слова, которые можно зашифровать в ребус:

- визитка
- дискотека
- ужин
- отряд

### **3. Телешоу «Импровизация» (раунд меняй)**

На одну миниатюру понадобится 2 человека, которые должны сыграть ранее заданную тему. После команды ведущего или отряда “Меняй!”, предполагаемые актеры должны поменять прошлую фразу, жест, мимику и тд. На каждую миниатюру пара меняется.

Примеры миниатюр:

- В столовой дали котлетку с макаронками, а не с пюрешкой
- Дискотека
- Отряд придумывает визитку

### **4. Телешоу «Импровизация» (раунд озвучка)**

Выбираются два ребенка. Им дается отрывок фильма с титрами. Их задача озвучить фильм, добавляя свои слова интонацию тембр голоса и тд. На каждый отрывок фильма пара меняется. Отрывки из:

- Мадагаскар;
- Шрек;
- Сумерки;
- Мстители.

### **5. Телешоу «Студия союз» (раунд переперевод)**

Текст загаданной песни перевели на иностранный язык с помощью онлайн-переводчика, и затем получившийся текст перевели обратно на русский. Кирилл объявляет какой иностранный язык использовался и зачитывает результат двух переводов. Игрокам необходимо угадать, какую песню перевели. Песни:

- малиновая лада;
- диалоги тет-а-тет;
- горький вкус;
- жить в кайф.

### **6. Телешоу «Студия союз» (раунд перемешка)**

Песню предварительно сделали наоборот. Задача участников угадать, что за песня или мелодия зашифрованы. Примеры песен и мелодий:

- танец маленьких утят;
- калинка-малинка;
- ламбада;

## **“Курочка Ряба”**

**Форма проведения:** Экспромт театр

**Цель:** взаимодействовать сплочению коллектива, вовлечение детей в групповую работу.

**Время:** 60 - 120 мин

**Возраст участников:** младший школьный возраст

**Оборудование:** карточки с ролями у каждого ученика, декорации, грамоты или сертификаты.

**Действующие лица:**

Дед – «Старость – не радость»

Бабка – «Молодость – не жизнь!»

Курочка Ряба – «Кудах –тах-тах!»

Яйцо – «А я с сюрпризом!»

Мышка – «Ну ничего без меня сделать не могут!»

### **Организационный момент**

На перемене учитель раздает карточки с ролями первой сцены. Кладет их на край стола переворачивает.

(1-2 мин)

- Ребята сегодня у нас не обычный театр, а «Театр-экспромт».
- Вы знаете что такое «театр-экспромт»?
- Ребята, что такое театр?
- Основное значение слово театр – место для зрелищ, смотрю, вижу. Основным действующим лицом в театре является актер, доносит до зрителя суть происходящего на сцене.
- Вы когда-нибудь ходили в театр?
- Вы знаете что такое «экспромт»?
- Экспромт – это значит мгновенно, быстро сделать, показать что-то.
- Например: покажите что вы спите, а теперь экспромтом покажите елочку.
- Молодцы. Вы уже зачислены актерами и зрителями в наш мини-театр экспромт.
- На столах лежат листочки. Возьмите их, переверните, прочитайте. Это ваши роли. Запомните их.
- Поднимите руку у кого роль «зритель»?
- Вы остаетесь на своих местах и выполняете роль зрителя.
- У кого роль ветра?
- Выходи на нашу мини сцену.
- Далее у нас выходят Дед, Бабка, Курочка Ряба, Яйцо, Мышка.
- Ваша задача слушать внимательно меня, не стесняться.
- Я буду читать текст, а вы должны изобразить, то что слышите, то так что бы было понятно окружающим.

То есть, вы должны движением, звуком показать то что я говорю. Вы будете выходить на сцену

Например: деревья шумят, кот мяукает, хозяйка охает...

- А зрители в конце спектакля скажут своё мнение о спектакле. Ваша роль тоже очень важна.

- Все приготовились. Молодцы.

Текст сказки: (текст читает взрослый)

Жили были Дед (реплика) и Баба (реплика). И была у них Курочка Ряба (реплика). Снесла Курочка(реплика) Яичко(реплика) – не простое, а золотое Яичко(реплика). Дед(реплика) бил-бил, не разбил. Баба (реплика) била-била, не разбила.

А Мышка (реплика) бежала, хвостиком махнула... Яичко(реплика возмущенно) покатилося, упало и разбилось.

Дед (рыдая, говорит свою реплику) плачет, Баба(рыдая, говорит свою реплику) плачет, а Курочка (реплика) кудахчет. «Не плачь, Дед (реплика), не плачь, Баба (реплика), я снесу вам другое Яичко (реплика обиженно). Не золотое, а простое».

И с той поры стала Курочка Ряба (реплика) каждый день по Яичку (выбегает еще одно яйцо и говорит реплику: И я с сюрпризом!) нести.

А то и по два (выбегает второе яйцо: И я - тоже!), а то и по три (выбегает еще одно: Да мы тут все с сюрпризами!). Вот только золотых среди них уже не было.

Все артисты выходят на поклон.

- Молодцы ребята.

Присаживайтесь на свои места- - Наши зрители вам понравилось?

- Что именно понравилось?

- Хотели бы вы сами быть актерами в таком театре?

- Сейчас я раздам роли тем кто был зрителем. Вы будете играть вторую сценку. Ребята которые играли уже сценку будут зрителями.

- Выходим на нашу мини сцену актеры второго спектакля.

- Вы помните что нужно делать?

(Если дети задают вопросы и не знают что нужно им делать, то учитель объясняет еще раз. Так же приводит примеры с героями этого спектакля)

Учитель читает спектакль, ученики выполняют действия соответствующие своей роли.  
“Колобок”

#### **Действующие лица:**

Старик – «Есть хочу!»

Старуха – «Где моя сковорода!»

Колобок – «Нас не догонят!»

Заяц – «Скок-поскок, а я голоден как волк». *(можно в тельняшке, как ВДВ-шник)*

Волк – «Шняга шняжная – жизнь общажная. У-У-У-У» *(можно с гитарой)*

Медведь – «Я здесь самый сильный!» *(самый крупный или, наоборот, самый мелкий актер)*

Лиса – «Я не ем колобков, лучше дайте мне грибов”

Текст.

Жили – были Старик *(реплика)* со Старухой *(реплика)*. Как-то раз Старуха *(реплика)* по амбару помела, по сусекам поскребла, замесила тесто, испекла Колобок *(реплика)* и положила его на окошко студиться.

Надоело Колобку *(реплика)* на окошке лежать и покатился он с подоконника – на завалинку, с завалинки – на крылечко, с крылечка – на дорожку...

Катится, катится Колобок *(реплика)*, а на встречу ему Заяц *(реплика)*.

Спел Колобок *(реплика)* песенку и покатился дальше, только Заяц *(реплика обиженно)* его и видел.

Катится, катится Колобок *(реплика)*, а на встречу ему Волк *(реплика)*. Спел Колобок *(реплика)* песенку и покатился дальше, только Волк *(реплика)* его и видел.

Катится, катится Колобок *(реплика)*, а на встречу ему Медведь *(реплика басом)*.

Спел Колобок *(реплика)* песенку и покатился дальше, только Медведь *(реплика)* его и видел.

Катится, катится Колобок (*реплика*), а на встречу ему Лиса (*реплика*). Спел Колобок (*реплика*) песенку, а пока пел, Лиса (*реплика, потирая лапки*) тихонечко подкралась и съела.

Тут и сказке конец. Кто смотрел – тот молодец!

Итог

-Ребята, а сейчас перейдем к награждению. Грамота в номинации самый артистичный награждается...(фио).

Награждается в номинации за успехи в удачном освоении театрального пространства, за сохранение и укрепление традиций классического театра...(фио)

Награждается в номинации за яркую индивидуальность в воплощении драматических образов, за успешный дебют. Желаем удач на театральном поприще, новых интересных работ и ярких побед!..(фио)

Присуждается грамота в номинации за успехи в создании сценического образа и любовь к театру...(фио)

Рефлексия

- Молодцы ребята.

Присаживайтесь на свои места-

- Ребята, что такое театр-экспромт?

- Какие мы сегодня сценки разыграли?

- Вам понравилось?

-Что именно понравилось?

- Кто играл, по вашему мнению, свою роль лучше всех?

- А понравилось ли учащимся, которые исполняли роли на мини-сцене?

- Что именно понравилось?

- Молодцы ребята. Вы хорошие слушатели и хорошие актеры.

### **Игра «Лагерь – наш дом»**

**Форма:** игра

Игра проводится в конце оргпериода,

**Цель:** познакомить детей с лагерем, людьми, живущими и работающими в нем.

**Задачи:**

- способствовать более быстрой адаптации детей к условиям лагеря;
- развивать творческие способности детей, коммуникативные навыки;
- формировать навыки коллективной творческой деятельности;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу.

**Участники:** дети 11 – 14 лет.

**Для работы групп необходимо заготовить:**

Для 1 группы: ватман, клей, кисточки, ножницы, цветную бумагу, фломастеры, маркеры, гуашь, тушь, кнопки;

Для 2 группы: блокноты, ручки, карандаши, магнитофон с микрофоном, фотоаппарат;

Для 3 группы: магнитофон, аудиокассету, блокноты и пишущие ручки;

Для 4 группы – анкеты, тесты и матрицы для их обработки, пишущие ручки, блокноты;

Для 5 группы – маршрутные листы с указанием возможных вариантов общения с интересными людьми лагеря: вожатыми, сотрудниками и детьми, которые уже отдыхали в лагере;

Для 6 группы – фонограммы и тексты песен, музыкальные инструменты: гитару, баян, аккордеон, блокноты, пишущие ручки;

Для 7 группы – маршрутные листы, карточки с заданиями.

### Ход

Дети в отряде разбиваются на семь групп:

- 1 группа – художники-оформители;
- 2 группа – журналисты;
- 3 группа – следопыты;
- 4 группа – психологи – социологи;
- 5 группа – весельчаки – юмористы;
- 6 группа – бродячие музыканты;
- 7 группа – защитники природы;

Игра стартует на отрядном месте. Этому предшествует вступительная беседа вожатого: в этом лагере нам предстоит с вами отдыхать в течение лагерной смены, и поэтому каждый отряд должен будет внести свою лепту в его жизнедеятельность. Вот для этого необходимо нам ближе познакомиться с теми, кто живет в нашем уютном доме, с его традициями. А для этого нужно хорошо поработать на протяжении всей игры.

Желательно выдать детям задания, заранее оформленные на карточках или открытках, с указанием тех дел, которые необходимо выполнить группам.

Задания могут быть следующими:

1. На листе ватмана нарисуйте одно из достопримечательных мест в лагере. Разбейте лист на шесть частей в любом порядке для оформления получаемой от других групп информации, не забудьте оставить место для названия газеты, которое вам придумают корреспонденты.

2. Ваша задача заключается в том, чтобы как можно правдивее и интересней рассказать о замечательных людях нашего лагеря. Продумайте, какие вопросы вы зададите им во время интервью. Постарайтесь, как можно больше узнать о жизни лагеря, его истории, о тех, кто его создавал, кто работает в нем сейчас. Оформите интервью для газеты. Назвать газету – это тоже ваша задача.

3. Разузнайте все о законах и традициях лагеря. Почему они необходимы для его жизнедеятельности? Какие новые традиции вы бы порекомендовали ввести в лагере? Оформите всю полученную вами информацию в виде рассказа и поместите его в газете.

4. Составьте анкеты, с помощью которых можно было бы узнать от детей и взрослых о психологическом климате и взаимоотношениях в нашем доме. Проведите анкетирование, обработайте анкеты и результаты опубликуйте в газете. Форма оформления может быть любой.

5. Постарайтесь узнать от детей и взрослых смешные истории из жизни нашего лагеря. Оформите информацию для газеты. Было бы неплохо, если бы она сопровождалась дружескими шаржами, карикатурами и юмористическими песнями и стихами.



6. Выясните, какие песни наиболее популярны в лагере, кто из певцов и музыкальных групп являются в настоящее время кумирами в молодежной среде. А какие песни пели вожатые в детстве? Попросите их исполнить эти песни, запишите исполнение на магнитофон. Дайте информацию о выполненном задании в газету.

7. Соберите сведения о растениях, произрастающих на территории лагеря, и расскажите о них. Начните оформление Книги защиты растений. Репортаж о вашей деятельности представьте в газету.

После старта дети отправляются выполнять, указанные в карточках задания на это им дается час. После чего весь отряд собирается для оформления результатов своей деятельности. Для этого будет достаточно 30-40 минут. И, наконец, завершающим этапом является защита газеты и помещенной в ней информации.

В конце игры можно предложить детям спеть одну из полюбившихся песен.

### **«Знакомство в отряде»**

**Цель:** познакомиться с детьми и познакомить их друг с другом, развивать познавательный интерес, умение вести беседу;

**Задачи:**

- познакомить детей по именам;
- создать атмосферу доброжелательности и внутреннего комфорта для каждого ребенка.

**Форма проведения:** отрядное дело орг. периода.

**Оборудование:** листы, ручки, сумка.

**Длительность:** 40 минут.

**Место проведения:** открытая территория лагеря.

### **Ход отрядного дела:**

#### **1. Организационный момент**

Заезд ребят. Распределение по отрядам. Экскурсия по лагерю. Потом дети идут на участок лагеря, где для них происходит знакомство в отряде.

#### **2. Вводная часть**

-Ребята, прежде чем нам начать, давайте сядем все вокруг, и познакомимся друг с другом

-Я очень рада вас всех видеть этим летом, ведь это лето будет для вас особенным, теперь я думаю мне пора представится, я ваш вожатый, меня зовут Вилена, мне очень приятно с вами познакомиться, я буду для вас кем вы захотите, подружкой, сестрой, вы всегда можете рассказать мне что хотите и поделиться тем, что вас тревожит.

-В лагерь мы с вами приехали, отряды свои узнали, с лагерем познакомились и увидели интересные его места, но я думаю, что мы что-то забыли, как вы думаете?

-Точно! А самое главное то мы забыли, ведь кто то из вас приехал с друзьями и вы знаете друг друга, а кто то приехал из разных мест и нам нужно друг с другом познакомиться .

#### **3. Основная часть**

-Ребята, сейчас я вам раздам листочек и ручку, а вам нужно будет написать на листе своё имя и вернуть мне лист.

*Вожатый собирает листы с именами в волшебный колпак*

-Сейчас я буду из своей волшебной сумки доставать ваши листочки и называть имя, которое мне попадётся. Если вы слышите своё имя, то встаёте. Остальные в этот момент хлопают в ладоши, вы можете кратко рассказать о себе, а остальные ребята узнают о вас много интересного, и может у вас даже есть что-то общее.

-Ребята, а какое имя вы услышали и посчитали очень интересным?

-А теперь проверим вашу внимательность, как зовут вашего соседа справа?

-Молодцы, теперь улыбнитесь своему соседу и скажите: «Я очень рад с тобой познакомиться...»

-Сейчас я предлагаю лучше узнать друг друга. Сейчас вы по кругу будете задавать друг другу 1 вопрос, который поможет узнать вам друг друга лучше. Я начну: «Мне кажется, что ты ...( имя ребёнка), ходишь на танцы. Я права?».

-А теперь давайте сыграем в игру, которая называется «Десять секунд». Слышали о такой игре?

-Сейчас вы будете спонтанно двигаться по комнате. Будьте внимательны, потому что время от времени вам придется реагировать на разнообразные задания ведущего и выполнять их за 10 секунд. Каждое из заданий выполняется с максимальной точностью. Скажем, я попрошу распределиться по цвету волос. Значит, пока я досчитаю до десяти, вам будет необходимо найти людей с точно таким же, как у вас, цветом волос. И если у черноволосого в причёске есть определенные пряди, то он никак не может остаться в группе «черных»: у него есть дополнительный цвет! Не бойтесь остаться в одиночестве. В конце концов, абсолютно понятно, что если цвет ваших волос или их длина отличны от цвета и длины волос других участников, то это не делает вас лучше или хуже остальных. Вы просто другой! И именно потому, что мы разные, мир так разнообразен и интересен. Надеюсь, что задание понятно? Мы начинаем. Распределитесь на тех, у кого есть часы на руке и у кого нет! 1, 2, 3 ... 10. Стоп! Проверяем. В этой группе у всех есть часы на руке. А в этой группе все счастливики, да? Что значит «почему»? Потому что счастливые часов не наблюдают. Продолжаем ходьбу! Распределитесь по стилю обуви!

-По длине волос.

-По тому, сколько братьев и сестер есть в вашей семье.

-По любимому занятию в свободное время.

-По цвету брюк и юбок.

-По цвету глаз.

*Играют в игру «десять секунд»*

*-Я вижу, что вам очень понравилось играть в игру, поэтому давайте сыграем*

- А сейчас давайте поиграем с вами в игру, которая называется «**Забавная анкета**». Кто-нибудь знает эту игру?

Я буду задавать вам вопросы, если вы себя узнаете, то вы должны выполнить то, о чем я вас попрошу.

1.Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров...

Скажите: «Я – КИНКОНГ!»

2.Кто любит мороженое....

Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.

3.У кого синие глаза...

Подмигните нам три раза

4. У кого есть брат...

Щелкните три раза.

5.У кого есть в одежде красный цвет...

Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»

6.У кого есть дома кошка....

Промяукайте.

7.У кого есть сестра...

Топните 2 раза.

-Как много мы узнали друг о друге!

*Играют в игру «Забавная анкета»*

-Ребята, сейчас мы с вами сыграем в игру, которая называется «**Я змея, змея, змея**».

Сейчас мы с вами встаём так: мальчик, девочка, мальчик, девочка и тд. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

#### **4. Рефлексия**

-Ребята, что мы с вами сегодня делали?

-Правильно, познакомились. А получилось ли у нас это?

-Расскажите о ваших впечатлениях. Что было трудным, а что было легко? Удалось ли вам запомнить имена? Что вы узнали нового про других ребят?

-Вы очень активные ребята, у нас с вами ещё много дней вместе впереди, поэтому с каждым днём будем узнавать друг друга лучше и лучше.

-Сейчас я вам вручу жетоны, но вы их не выкидывайте. В последний день лагеря вы сосчитаете свои жетоны и получите от меня небольшие призы!

### **«Игра в киностудии»**

**Форма:** командное состязание

**Цель:** выявление лидеров;

**Задачи:**

- ✓ Сплочение коллектива;
- ✓ Развитие творческих способностей участников;
- ✓ Формирование умения играть в команде

**Возраст:** 12-14 лет

**Место проведения:** площадка

**Продолжительность:** 60 мин

**Оборудование:** декорации, костюмы, музыкальное сопровождение.

**Вводная часть:**

**Ведущий:** Здравствуйте, дорогие ребята. Сегодня мы отправимся в удивительное путешествие, в мир кино. Но для начала, мне кажется, нужно вспомнить прекрасные песни из кинофильмов.

(Игра с залом: конкурс на лучшее знание песен из кинофильмов).

**Ведущий:** Молодцы все участники музыкального фестиваля! Настала пора формировать команды.

(Рекомендуется сформировать 3-4 команды по 8-10 человек).

**Ведущий:** В каждой киностудии существуют главные режиссеры. Я предлагаю присутствующим командам выбрать главных режиссеров будущих киностудий.

**Ведущий:** Сейчас режиссерам предстоит выбрать из всех присутствующих себе по заместителю. Далее коллектив из режиссера и его заместителя подбирает себе оператора. Таким образом, команды выбирают себе поочередно игроков на следующие должности: помощник оператора, костюмер, звукорежиссер, помощник звукорежиссера, мастер по свету, главный исполнитель женских ролей, главный исполнитель мужских ролей, кинозвезда.

( «Штатное расписание» определяется, исходя из запланированного количества игроков в команде.)

**Ведущий:** Теперь, когда команда собрана, настало время для первого задания – самореклама.

Команды придумывают название своей киностудии, а также ее рекламную заставку.

**Основная часть:**

**1. «Реклама».**

Каждая киностудия получает задание снять рекламный ролик для одного из следующих заказчиков:

- Фонд «Огонек – АнтиСПИД»
- местная бригада рэкетиров
- комитет по защите прав насекомых.

Время на подготовку 2-3 минуты.

## **2. «Кроссворд».**

Команды составляют кроссворды из 5 слов по теме вечера и загадывают их остальным участникам. Время на подготовку 10 мин. За каждое угаданное в кроссвордах соперников команда получает призовые очки.

## **3. «Озвучивание». Театр-экспромт)**

Каждой команде предлагается симитировать звуки из зачитываемого отрывка. Ведущий поочередно читает отрывки для каждой команды, а затем повторяет их вновь, но уже со звуковым сопровождением команд.

Варианты текстов:

1) Ночь. В деревне Кантемировке тихо. Завывает ветер. Прокукарекал петух. Тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ вяло закудахтали куры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.

2) Полустанок. Путевой обходчик, отдуваясь и причмокивая, пьет чай. Мерно тикают ходики. Вдали слышится гудок приближающегося поезда. Тяжело вздыхая, обходчик встает. Нечаянно уронив стул. Он выходит на крыльцо. Мимо проносится скорый поезд. Восходит солнце.

3) Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Свинья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Курдо выпрашивает сахар. Восходит солнце.

4) Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косыря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью сплевывает, выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит. Восходит солнце.

5) Вечер за кулисами цирка слышатся бурные аплодисменты, нечеловеческий хохот клоуна. Испуганно рычат тигры. Слон от неожиданности наступает на ноги зрителя. Слышен звук сирены скорой помощи. Заходит солнце.

## **4. «Снимается кино»**

Написать рассказ, каждое слово которого начинается на одну букву. Предлагаемые буквы: Н, М, Л, С, Р, О.

## **5. «Кинофестиваль»**

Каждая команда получает задание обыграть сказку «Курочка Ряба» по предложенному жанру:

- комедия
- триллер
- боевик
- опера
- балет
- мелодрама

Время на подготовку – 15 минут.

### **Заключительная часть:**

*Громкие аплодисменты всем участникам.*

Вожатый 1: *(Задает вопросы отряду)*

- 1) Какой номер понравился больше всего? Почему?
- 2) Открыли вы в себе какие-то новые черты/качества?

### **«По следам»**

**Цель:** формирование личности и индивидуальных способностей каждого участника, развитие быстрой адаптации при общении с разными культурными классами людей, обобщение начальных правовых знаний.

**Возраст:** 12-14 лет.

**Задачи:**

- Создать «Ситуации успеха» для активизации познавательных процессов и мотивации участников.
- Развивать дедуктивные навыки, логическое мышление, внимание, навыки психологического анализа.

**Необходимые материалы и реквизит:** элементы костюмов каждого персонажа для переодевания, ножницы, бумага, краска.

**Время проведения:** 1 ч.

**Порядок выполнения и бонусы:** после каждого этапа дети получают улику, благодаря которой могут сложить целостную картину.

**Место проведения:** территория лагеря.

### **Ход дела**

**Вожатый 1:** Завтра состоится конкурс на лучший отрядный уголок и сегодня в течение дня доделать его.

Однако, после тихого часа дети обнаруживают, что их уголок кто-то украл, случайно оставив пятно от краски.

**Вожатый 2:** Как это могло произойти? Нужно с этим разобраться! Теперь ваша задача: • Поговорить со всеми свидетелями; • Сопоставить имеющуюся информацию и понять, кто украл отрядный уголок; • Выдвинуть обвинение в суде; • Привлечь свидетелей и аргументировать свою позицию; • По карте найти местоположение отрядного уголка и вернуть его на место.

Отряд отправляется на поиск свидетелей, которые располагаются на территории лагеря. По мере прохождения квеста участники встречают: 1. Уборщица Зина-пожилая женщина, прожившая долгую сложную жизнь, поговаривают, она ведёт двойную жизнь (один из переодетых вожатых).

**Б. Зина:** “Привет, ребята. Нет, не видела вашего уголка, я сама сегодня целый день пыталась отмыть странную надпись красного цвета на стене около эстрады. Мы, конечно, в молодости тоже хулиганили, но до такого никогда не доходило. Хотя... Когда я была юна и красива... Ах, эта золотая пора... Вот, у нас было настоящее детство, без компьютеров и гаджетов. Но даже без них мы могли весело проводить время, не доставляя никому неудобств.”

Дети находят надпись на стене, разгадывают ребус: и отправляются к «директору» Директор-бывший военный, четко соблюдает дисциплину, уважает устав )Второй переодетый вожатый)

**Директор:** “Привет, ребята. Нет, к сожалению, не знаю.”

Дети рассказывают про надпись на стене.

**Директор:** “Опять?! Это повторяется уже 4 раз за месяц! Может быть, это сделал тот, у кого сегодня выходной? Вот только теперь мы этого не узнаем, так как график выходных работников лагеря был уничтожен с помощью дробилки для бумаги. Вы, конечно, можете попробовать восстановить его.”

Отряд воссоздаёт исходный документ и устанавливает, что в этот день выходной был у кружководы, к которому они и отправляются.

Кружковод-творческая личность, участвует в постановке эстрадных номеров.

**Дети:** “Добрый день, у нас есть к вам пару вопросов. Чем вы занимались в свой последний выходной?”

**Кружковод:** “Здравствуйте, для чего вам эта информация? Это моё личное дело. Я занимался закупкой реквизита, но где-то потерял товарный чек, ещё с утра он был у меня в кармане, а уже после завтрака я не мог его найти.”

Дети бегут в столовую для поиска товарного чека, из него они узнают, что баллончики закупал ди-джей, к которому они отправляются

Ди-джей-глубоко увлечен своей работой, в свободное время пишет музыку и играет на гитаре.

**Дети:** “Здравствуйте. Не подскажете, для чего вам нужны были баллончики?”

**Ди-джей:** “К чему этот вопрос? В нашем лагере детям нельзя рисовать баллончиком. Они нужны для украшения эстрады к вечернему мероприятию, однако, ничего не получится, потому что из заказанных мной 5-ти баллончиков синего цвета и 2-х красного, дошли только синие. К сожалению, я был на концерте, поэтому не мог их забрать и попросил сделать это вожатого другого отряда.”

Участники идут к вожатому другого отряда

*Вожатый другого отряда*-молодой, энергичный парень, долгое время работает в этом лагере.

**Вожатый другого отряда:** “Это что, допрос? Вообще, меня попросил об этом физрук, он часто мне помогал, поэтому я не мог ему отказать. Хотите, я схематично нарисую вам карту с их примерным местоположением?”

Участники получают схему с минимальными обозначениями местности, по которой находят улику-след от ботинка на земле. Перебирая всех встречающихся персонажей и сравнивая след на земле с их подошвой, приходят к охраннику

Охранник-пожилой мужчина, следователь в отставке.

**Охранник:** “Сами подумайте, зачем мне это делать? Я делаю обход по 4 раза в день, неужели вы думаете, что здесь нигде нет моих следов!? Но могу вам помочь, во время утреннего обхода возле спортзала я нашёл.

Отряд выдвигает обвинение, затем выбирает представителя команды-истца, который будет отстаивать их точку зрения, используя ранее полученные доказательства и свидетелей. Во время судебного процесса отряд должен будет восстановить ход

событий в логической последовательности и доказать вину подсудимого, благодаря ранее полученным фактам и доводам.

В судебном процессе принимают участие:

- Судья
- Истец
- Ответчик
- Адвокат

### «Девятилетние принцессы»

**Период смены:** основной

**Возраст:** младшие отряды(3-4)

**Количество детей:** все девочки отряда( мальчики – жюри)

**Продолжительность:** 1,5 часа

**Место проведения:** отрядное место

**Материалы:** незаполненный кроссворд для поиска клада, карточки с нарисованными сказочными героями, музыкальные инструменты, поделочный материал, медали или коронки и недюжинная фантазия вожатых.

**Задачи:** провести творческое мероприятие, направленное на девочек.

**Цели:** дать возможность девочкам проявить себя и преодолеть стеснение перед мальчиками

### Ход

**Ведущий:** Дети, мы собрались сегодня на праздник принцесс. Но, чтобы стать Настоящей Принцессой, надо сначала пройти 7 испытаний.

#### Испытание 1, сказочное.

**В:** Настоящая Принцесса любит сказки, а ты?

На столе - карточки, "рубашкой" вверх. Надо вытащить наугад одну из карточек и назвать, как зовут героя сказки, нарисованного на картинке.

#### Испытание 2, загадочное.

**В:** Настоящая Принцесса сообразительна, а ты?

Каждая кандидатка в принцессы отгадывает загадку. Если не знает ответа, ей подсказывают другие дети. Или, как вариант, можно загадать другую загадку. Для более старших детей загадки-шутки.

#### Испытание 3, бросательное.

**В:** Настоящая Принцесса - меткая, а ты?

Надо забросить 5 пластмассовых колец в коробку. Расстояние до коробки определяется, исходя из возраста ребенка.



Испытание 4, музыкальное.

**В:** Настоящая Принцесса любит музыку, а ты?

Каждый ребенок выбирает себе музыкальную игрушку-инструмент: губную гармошку, пианино, барабан, гитару, бубен, дудочку, свисток(если таких инструментов нет, можно их просто изображать).

Сначала каждый играет по очереди, а затем все вместе, прямо как придворный оркестр!

Испытание 5, рукодельное.

**В:** Настоящая принцесса – рукодельница, а ты?

Необходимо смастерить из подручных материалов что-нибудь красивое( шишки, листья, палки, пластилин и т.п.)

Испытание 6, концертное.

**В:** Настоящая Принцесса любит выступать, а ты?

Все по очереди рассказывают стихотворение или поют песню.

Испытание 7, вкусное.

**В:** Ребенку завязываем глаза и кладем в рот по кусочку разных фруктов (яблоки, груши, бананы, киви, апельсины), а он отгадывает, что это такое. (Это задание дети выполняли с особым энтузиазмом!).

**Ведущий:** Молодцы, всех вас можно без сомнения назвать Настоящими Принцессами.

После этого каждой новоявленной принцессе пристегивается на платье булавочкой "коронка А можно сделать и большие короны и водрузить на голову

**Ведущий:** А теперь мы поиграем в королевскую игру

*Играем в игру "Шел король по лесу...."*

Дети берутся за руки, образуя круг. В центре круга - "король", в руках он держит "корону". Все водят хоровод и поют:

Шел король по лесу, по лесу, по лесу,  
Нашел себе принцесу, принцессу, принцессу,  
("король" выбирает "принцессу" и надевает ей на голову "корону") Давай с тобой  
попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,  
(все подпрыгивают)  
Ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,  
(дрыгают ножками)  
Ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,  
(хлопают руками)  
Ножками потопаем, потопаем, потопаем,  
(топают ногами)  
Головкой покачаем,  
(качают головами)  
Сначала начинаем!  
(девочка возвращается на свое место).

Шел король по лесу, ...  
("король" выбирает новую "принцессу").

**Ведущий:** Отдохнув, мы отправляемся в "Театр принцесс". Сегодня там показывают сказку "Репка".

Чтобы распределить роли, "актеры" тянут бумажки, где написаны герои сказки.

Реквизиты:

"Репка" - мамина длинная цветастая юбка, "актер" садится в юбку, как в мешок, торчит только голова.

"Дед" - шляпа.

"Бабка" - платок.

"Внучка" - бантик на голову.

"Жучка" - маска собаки. У нас, правда, за неимением оной была маска медведя.

"Кошка" - маска кошки.

"Мышка" -... Вот тут мы немного изменили сюжет. И у нас вместо Мышки будет смелый и сильный Пикачу.

Ведущий читает текст а дети показывают представление.

**Ведущий:** Ну а теперь «поиски королевского клада». Место поисков зашифровано в кроссворде (например, слово «клумба» или беседка), разгадав который, дети мчатся к указанному месту, где спрятана медаль с надписью «самой находчивой»

Желательно чтобы к концу мероприятия у каждой девочки была какая-нибудь шуточная медаль, например, «За лучшее исполнение роли Пикачу»

### **«КВН-знакомство»**

#### **Цели:**

Облегчение периода знакомства детей друг с другом.

#### **Задачи:**

Знакомство детей с коллективной творческой деятельностью;

Формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия;

**Возраст:** 10-17 лет

#### **Оборудование:**

Аудиозапись, бумага, фломастеры или карандашы

### **Ход отрядного дела**

**Вожатый 1:** Ребята, мы рады приветствовать вас! Совсем недавно вы приехали в лагерь, начали знакомиться с новыми людьми. Мы предлагаем вам лучше узнать друг друга в интересной форме.

**Вожатый 2:** Вы слышали когда-нибудь о том, что такое КВН?

А может кто-то участвовал?

**Вожатый 1:** Сегодня мы с вами станем участниками КВН. Сейчас вы разделитесь на группы по 5 человек. Каждой группе мы дадим определённую тему для вашего выступления. На группы мы разделимся с помощью крышечек *зелёная, красная, синяя, жёлтая*  
*белая.*

Сейчас каждый подойдёт и вытянет крышку.

Темы мы определим с помощью жеребьёвки. Сейчас предлагаю разыграть жеребьёвку и далее мы вам всё объясним.

- 1- Увлечения
- 2- Любимый цвет
- 3- 2 факта о себе
- 4- Не любимое занятие
- 5- Хобби

**Вожатый 2:** Каждая группа получила тему. Что же вам нужно сделать? Вам нужно подготовить юмористическое выступление на 5-8 минут по своей теме.

К примеру, вам попала тема «Увлечения». Вы должны обсудить свои увлечения и разыграть небольшое юмористическое выступление, где должны отразить свои увлечения. Если вам попала тема «Любимый цвет», то вы также обсуждаете свои любимые цвета и разыгрываете юмористическое выступление. Важные условия- в вашем выступлении вы обязательно должны представить ваши имена и придумать себе название вашей квн-команды.

На работу у вас есть 20 минут. Обязательно обращайтесь к нам за помощью. Вы можете пользоваться бумагой, карандашами или фломастерами.

**Вожатый 1:** Время на подготовку вышло. Присаживаемся все на свои места. Сейчас каждая группа будет показывать свои юмористические

выступление. Задача зрителей- внимательно смотреть, запоминать и конечно же получать положительные эмоции. Желаю всем успехов!

**Вожатый 2:** На сцену приглашается команда «...», а что они сегодня нам покажут мы сегодня и узнаем.

*Выступление команды*

-Молодцы! Аплодисменты.

**Вожатый 2:** На сцену приглашается команда «...» со своим юмористическим номером!

*Выступление команды*

-Молодцы! Аплодисменты.

**Вожатый 1:** На сцену приглашается команда «...» чтобы показать нам свой номер.

*Выступление команды*

-Молодцы! Аплодисменты.

**Вожатый 1:** На сцену приглашается команда «...», а что придумала эта команда мы с вами сейчас и узнаем.

*Выступление команды*

-Молодцы! Аплодисменты.

**Вожатый 2:** На сцену приглашается команда «...». Поддержим их.

*Выступление команды*

-Молодцы! Аплодисменты.

**Вожатый 1:** Вы показали отличные номера. Нам всем было одновременно и смешно и познавательно ведь сегодня мы узнали много нового о друг друге. Расскажите, как вы готовились к выступлению? Были ли у вас трудности?

**Вожатый 2:** Вы отлично справились с заданием. Молодцы!

### **«Автопортрет»**

**Период смены:** организационный.

**Возраст детей:** кроме старших.

**Задача:** познакомить детей друг с другом.

**Продолжительность:** 40-60 мин.

**Количество детей:** весь отряд.

**Место проведения:** отрядное место.

**Материал:** 5 карточек.

Отряд делится на 5 групп. Каждая изучает свой отряд с точки зрения 2-3 заданных вопросов и представляет по ним обобщенный вариант. Потом производится совместный анализ данных каждой группы и создается обобщенный автопортрет отряда (можно сделать и в конце смены и потом сравнить их).

Вопросы:

1. Какой рост нашего отряда?
2. Какой вес нашего отряда
3. Сколько нам лет, месяцев, дней, часов, минут .....?
4. Сколько у нас серых, голубых, ...глаз?
5. Сколько у нас носов, ушей, ртов?
6. Какие прически любит наш отряд?
7. Сколько у нас родных братьев и сестер?
8. Какие у нас домашние животные?
9. Чем мы увлекаемся?
10. Кого у нас больше: оптимистов, пессимистов, реалистов?
11. Что мы лучше всего умеем делать?

### **«Ассоциации»**

**Период смены:** вторая половина основного периода.

**Возраст детей:** от 12 лет.

**Задачи:** развитие ассоциативного мышления.

**Продолжительность:** от 30 минут.

**Количество детей:** весь отряд.

**Место проведения:** отрядное место.

Сначала вожатый объясняет значение слова ассоциация. Затем говорит: «Сейчас я загадаю одного из вас. А вы спрашиваете у меня с каким деревом, камнем, животным, растением и т.д. он у меня ассоциируется».

После того как дети отгадают загаданного ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.

### **«Фильм – фильм – фильм»**

Описание игры

#### **Часть 1 – Начало 5–10 минут**

##### **1) Деление на кинокомпании. 3–6 минут**

После деления все рассаживаются по кинокомпаниям и все дальнейшие задания соответственно выполняются в них.

##### **2) Выбор названия и ГлавРежа 2–4 минут**

##### **3) Возможно создание жюри, но тогда в него должен войти взрослый.**

#### **Часть 2 – Арт-терапия 40–75 минут**

##### **1) Создание персонажа (из ладошки)**

Каждый берёт А4 и обводит карандашом свою ладошку, передаёт лист следующему, тот красками на основе ладошке рисует кино персонажа. (можно разворачивать лист, как хочешь). Рисунок передаётся следующему, тот придумывает имя персонажу и краткую историю. Потом все по кругу это рассказывают. 10–20 минут

##### **2) Декорации (бабочка)**

Лист А4 складывается пополам и на одну из его половин наносятся пятна краски + много воды. Лист складывается пополам – получается расплывчатый, симметричный рисунок. Он опять же передаётся по кругу. (сдвиг на 1 человека) И каждый пытается увидеть какую-нибудь картину в полученном рисунке и минимально подправляя её фломастером дорисовать её. Как и в прошлый раз все демонстрируют рисунки по кругу. 10–15 минут

##### **3) Пластилиновая сказка 20–40 минут**

На А2 каждая кинокомпания лепит пластилиновый мультик. Т.е. дети в итоге должны будут показать мультфильм.

*Простые идеи:*

##### **1) Пластилиновые персонажи легко меняются.**

##### **2) Озвучивать по персонажам.**

##### **3) Лепятся не только персонажи, но и декорации (деревья, дома, траву)...**

#### **Часть 3 – Творчество 60–100 минут**

##### **1) Заставка 8–12 минут**

Каждая кинокомпания готовит заставку – совершенно не обязательно осмысленное действие, сопровождаемое опять же не обязательно осмысленными звуками.

Примеры – колхозник и колхозница, мальчик на месяце ... Требование, как впрочем и ранее участие всех людей кинокомпании.

##### **2) Представление персонажей (???) 5–15 минут**

На каждую кинокомпанию выдаётся список персонажей (см инвентарь) и они должны распределить их по себе и сделать их представление. Аля выходит на сцену и делает

какие-то классические жесты, говорит классические фразы ... Хорошо бы сделать «костюмы» персонажей. Перед показом персонажей, ещё раз проигрывается заставка.

### **3) Перевод – «Надуваловка» 15–25 минут**

Каждой компании выдаётся лист, ведущий зачитывает слово. Кинокомпания в течении минуты должна придумать определение этого слова (к правильному определению оно не должно иметь не малейшего отношения). Ведущий собирает варианты определений и в произвольном порядке зачитывает их и правильное определение. Далее команды выбирают в какое из определений они верят.

Системы подсчёта можно вводить разные, например, считать для каждой команды кол-во правильных ответов и кол-во надутых ей команд.

Примеры слов (со словарём за полчаса можно найти ещё сколько угодно) можно посмотреть в инвентаре.

Стабурадзе – Латышская фея.

Мани – Турецкие частушки.

Свистящие атмосферики – помехи в радио эфире.

Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек.

Гонобобель – лесная ягода (голубика)

Шибай — мелкий торговец-перекупщик

Юнеть – приобретать более молодой вид

Трембита – Гуцульский народный духовой инструмент в виде большой трубы.

Стемалит – листовое строительное стекло, покрытое с одной стороны краской.

Жакан – Пуля для стрельбы из гладкоствольного ружья.

### **4) Озвучка 15–25 минут**

Кинокомпания придумывает и ставит сценку без слов и без звуков. (Вкладывать в неё какой-либо смысл или нет выбор детей). В сценке должны быть диалоги!! (БЕЗ СЛОВ).

По очереди кинокомпания показывают сценки, при этом каждая из кинокомпаний знает какую сценку она будет озвучивать, можно порекомендовать записывать примерное содержание сценки. Дается время на придумывания текста и прочих звуков, сценки показываются ещё раз теперь со звуком.

### **5) Сценка или театр экспромт 12-20 минут**

Сценка — За 5–10 минут кинокомпания должна придумать и отрепетировать кино со своими героями. Театр экспромт – ведущий зачитывает текст с участием персонажей.

Персонажи отыгрывают, то что говорит ведущий. Текст должен быть интересно отыгрываемым, весёлым и с многократными действиями персонажей.

## **Часть 4 – Заключение**

### **1) Номинации (?) 5 минут**

Вручение номинаций:

Лучшая мужская, женская, озвучка, декорации, пластилиновый мультфильм,...на ваше усмотрение.

### **2) Финал (?)**

Может что-нибудь из сделанного имеет смысл вынести на всеобщее обозрение.

Инвентарь.

1) Столы и стулья для арт-терапии

2) Краски, кисти, бумага (A4 + A2), фломастеры

3) Список персонажей

- 4) Мишура для костюмов
- 5) Слова для «надуваловки»
- 6) Тексты для театра экспромта.
- 7) Дипломы или другие призы для номинаций.

Вариант списка персонажей

- 1) Красная шапочка
- 2) Терминатор
- 3) Старуха Шапокляк
- 4) Шерлок Холмс 1) Шрек
- 2) Спящая красавица
- 3) Человек-паук
- 4) Граф Дракула 1) Прекрасная няня
- 2) Фантомас
- 3) Карлсон
- 4) Волк из «Ну, погоди»

Слова для «Надуваловки»:

Стабурадзе – Латышская фея.

Мани – Турецкие частушки.

Свистящие атмосферерики – помехи в радио эфире.

Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек.

Гонобобель – лесная ягода (голубика)

Шибай — мелкий торговец-перекупщик

Юнеть – приобретать более молодой вид

Трембита – Гуцульский народный духовой инструмент в виде большой трубы.

Стемалит – листовое строительное стекло, покрытое с одной стороны краской.

Жакан – Пуля для стрельбы из гладкоствольного ружья.

### **«Конкурс юных актёров»**

#### **Задания для конкурса:**

- Прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью; как будто вы замерзли; как будто у вас во рту горячая каша и т.д.
- Не сходя со стула. посидеть так, как сидят: пчела на цветке; кассир на рабочем месте; наказанный Буратино и т.д.;
- Изобразить, как ходят: младенец; лев по клетке; артист балета; индейский вождь и т.д.;
- Улыбнуться, как улыбается: вежливый японец; кот на солнышке; волк зайцу и т.д.;
- Придумать и изобразить рекламу лагерного инвентаря;

#### **Пантомима**

Нужно изобразить без слов предметы: боксерская груша, локатор, энциклопедия, осьминог, электростанция, кенгуру, часы с боем;

Каждый участник читает наизусть и попутно изображает читаемый отрывок;

Изобразить русские народные пословицы:

"Цыплят по осени считают"  
"Хлеб - всему голова"  
"Что посеешь, то и пожнешь"  
"Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива"  
"Без труда не выловишь и рыбку из пруда";

Конкурс можно провести не только для актеров-одиночек, но и для команд. Разумеется, задания для командного конкурса будут совсем иными: дается задание обыграть старую сказку на новый лад, сохранив основную сюжетную линию, сценарий не пишется, вся подготовка осуществляется за 15 минут, после чего участники должны представить "живой экспромт"; после первого представления, команды на предложенную тематику разрабатывают сценарий и представляют его в виде немого кино;

### **Конкурс для капитанов**

Задание - изобразить какую-либо сцену, например: Лес. Тишина. По верхушкам деревьев прошел легкий ветерок. Казалось, больше ничто не сможет нарушить эту тишину. Вдруг послышался хруст ломающихся веток. Что-то огромное промелькнуло мимо кустов. Это был лось. Он вышел на поляну, оглянулся, и видимо, чего-то испугавшись, кинулся обратно в чащу. И опять все стало спокойно. Внезапно раздался дикий рев и хруст ломающегося бурелома под чьими-то тяжелыми шагами. Рев не прекращался ни на минуту, и вскоре на поляну выбежал медведь. Этот звук принадлежал именно ему. Проснувшись утром и выйдя из берлоги, он наступил на ежа. Неприятное ощущение чего-то колючего не давало косолапому успокоиться, он ходил по поляне с дикими воплями. Вскоре боль утихла, и он направился обратно в чащу, а на поляне еще долго были слышны его тяжелые шаги. Наконец, стало тихо.

### **«В поисках финансиков»**

**Цель:** выявить уровень знаний у учащихся по финансовой грамоте.

**Оборудование:** 2 станция - карточки со словами и стол. 4 станция-распечатки: компьютер, спрей для волос, швабра. 6 станция - карточки со словами и стол.

**Возраст:** 9-10 лет

**Длительность:** 1 час

**Место проведения:** игровая комната, лагерная площадка.

#### **Ход дела:**

**Вожатый 1:** Ребята, сегодня нас ожидает путешествие в мир финансовой грамотности, я приглашаю вас принять участие в интересном квесте, где много увлекательных, иногда даже трудных, заданий, но я уверена, что вы достойно пройдете все испытания!

Для начала, я буду считать до 5 - а вы объединитесь в группы по (4- человека)

**Вожатый 2:** Я желаю вам быть дружными, внимательными, активными! Давайте скорее начнем наше путешествие. Команды у нас готовы. Каждая команда получает маршрутный лист, где указано, в какой последовательности вам нужно посетить станции. Будьте



внимательны, не забывайте вписывать заработанные вами денежки! А денежки за знания сегодня – это вот такие «финансики».

**Вожатый 2:** Вы можете начать свой путь по маршрутным листам. Я желаю всем вам удачи!

### 1 станция

**Вожатый 1:** Ребята, вам необходимо отгадать загадки, связанные с общими знаниями экономики. За каждый правильный ответ, команда будет получать «финансики»

1. Какое животное всегда при деньгах? (**поросенок: у него есть пяточок**)
2. Назовите мероприятия, где цену набивают молотком? (**аукцион**)
3. Кто считает миллионы тысячами? (**миллиардер**)
4. Какую страну называют «банкиром всего мира»? (**Швейцарию**)
5. «Кока-кола» по отношению к «пепси – кола» это кто? (**конкурент**)
6. Назовите любимую монету попугая капитана Флинта (**пиастры**)
7. Как называется лицевая сторона монеты? (**аверс**)
8. Как называется обратная сторона монеты? (**реверс**)
9. Лицо торговой точки — это что? (**витрина**)

### Станция 2

**Вожатый 2:** Вы должны разгадать шифр, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к экономике, за каждое правильное слово- 1 финанрик:

СИПЕНЯ (**пенсия**)

ЛАКМЕРА (**реклама**)

ПАРТАЛАЗ (**зарплата**)

ОВОДРОГ (**договор**)

КАНОЭКОМИ (**экономика**)

ЙЦТОВФАРЫВ (**товар**)

### Станция 3

**Вожатый 1:** Объедините общими терминами:

1. Товар, информация, покупатель (**реклама**)
2. Учреждение, кредиты, ссуды, клиенты (**банк**)
3. Деньги, большое количество, обесценивание (**инфляция**)

### Станция 4

**Вожатый 2:** Вы должны изучить информацию о товаре, который вам достался, и нарисовать на листе А4 рекламу вашего товара. За это задание - 2 финанрика.

(**Товары:** компьютер - компьютер и ноутбук являются неотъемлемой частью нашей жизни, они есть практически в каждой семье и служат для многих проводником в мир высоких технологий. Это электронно-вычислительная машина, которая работает с различной информацией (или служит для обработки различной информации).

Часто отправляетесь в командировки или туристические поездки? Этот мобильный компьютер станет вашим верным спутником. Он весит всего 1,4 кг и благодаря толщине корпуса 17,9 мм не занимает много места, а заряда аккумулятора хватит примерно на 8 часов автономной работы.

Спрей для волос- Спрей для волос представляет собой бесцветную двухфазную жидкость с маслянистой и кондиционирующей основой. Средство не содержит спирта, что положительно влияет на волосы.

Уникальное многофункциональное средство заменит вам целых 15 продуктов для ухода за волосами. Легкий крем-спрей обладает потрясающими свойствами: он великолепно увлажняет и питает волосы, облегчает расчесывание, восстанавливает повреждения, обладает термозащитой и защищает цвет окрашенных волос, усиливая их яркость. Этот незаменимый продукт уплотняет волосы, повышает их эластичность и возвращает волосам природный объем и непревзойденный блеск и силу. Всего одно средство сделает ваши волосы по-настоящему идеальными! Способ применения: нанести на вымытые и подсушенные полотенцем волосы в необходимом количестве (в зависимости от их длины, состояния и пористости). Распределить продукт расческой по всей длине, включая кончики. Не смывая, приступить к укладке волос.

Швабра - Регулярная влажная уборка в квартире – залог не только чистоты и комфорта, но и здоровья всех домочадцев. Однако мытье полов – процесс не столь легкий, как может показаться на первый взгляд. Без наличия удобных приспособлений придется нагибаться к полу, что особенно проблематично для людей в возрасте или страдающих болями в спине. Кроме того, приходится вручную полоскать и отжимать тряпку. Дело усугубляется в том случае, если в доме проживают домашние животные, что порой требует более частой и тщательной уборки, или маленькие дети, для которых особенно важна «стерильность» помещения.

Швабра телескопической ручкой и с удобным способом крепления насадки - зажим. С увеличенной по размеру платформой для быстрой и легкой уборки квартиры: убирает большую площадь за один проход! Долговечная микрофибровая насадка, изготовленная по стандарту.)

## Станция 5

**Вожатый 1:** Я буду читать вопросы, вы внимательно слушаете и отвечаете, вопросы связаны со сказками. Каждый вопрос стоит разное количество финанфиков: чем сложнее вопрос, тем больше финанфиков вы можете заработать, если дадите верный ответ.

*1. Задание:* Корней Иванович Чуковский считает, что её достаточно, чтобы купить на базаре самовар! ( 1 финанфик)

Как называется эта валюта? ( **денюжка**)

*2. Задание:* В сказке Степана Писахова поп нанимал работницу, обещая ей, что через 100 годов она станет богатейкой, потому что зарабатывает за это время много денег. Сколько заработает девушка? ( **100 рублёв**) (2 финанфика)

*3. Задание:* Герой произведения Алексея Толстого открыл вклад путём закапывания денег в землю. (2 финанфика)

Сколько монет внёс герой на свой сберегательный счёт? ( **5 монет**)

*4.Задание:* Какая профессия была у знаменитого утки-миллионера Скруджа Макдака? ( **бизнесмен**) (1 финанфик)

## Станция 6

**Вожатый 1:** Сопоставьте, в какой стране, какая денежная единица, это задание стоит 3 финанфика:

Рубль	Польша
Доллар	Япония
Евро	Россия
Злотый	Великобритания
Фунт стерлингов	Китай
Иена	США
Юань	Страны Европы

Ответы: Рубль - Россия

Доллар-США

Евро - Страны Европы

Злотый - Польша

Фунт стерлинга - Великобритания

Иена - Япония

Юань - Китай

**Вожатый 2:** Уважаемые участники команд, давайте подведем итоги, посчитаем количество “финансиков” у каждой команды.

**Вожатый 1:** Какие вы молодцы! Как много собрали “финансиков”. За это я хочу вас поблагодарить, вы удачно прошли квест. И за это ваши команды получают грамоты за участие.

### «Крестики - нолики»

Аналогом данной игры явилась любимая игра школьников и студентов - "Крестики - Нолики".

В данной игре участвуют 2 команды по 9 человек. Команда, начинающая игру, выбирает на поле свою клеточку и обе команды начинают выполнять одинаковое задание за определенное время. Выигрывает та команда, которой удалось поставить 3 своих знака в один ряд или поставить на поле более 5 знаков. Жюри в составе 9 человек оценивают работу команд и выносят решение, чей знак будет поставлен в клеточку поля.

### Конкурс 1:

"Свет мой зеркальце, скажи"

Участники обеих команд садятся друг против друга. У каждого есть лист бумаги и карандаш. За 90 секунд каждый играющий должен нарисовать портрет сидящего напротив человека. После этого рисунки собираются и отдаются командам (меняются). Каждая команда разбирает стопку, и ищут свои портреты. Жюри оценивает насколько похожи на оригинал портреты обеих команд.

### Конкурс 2:

### "Избушка - избушка"

Известно что избушка Бабы-Яги стояла на 2-х ногах. А какую конструкцию смогут через 30 секунд предложить команды? Довести количество ножек до минимума. Оценивается и само выполнение и оригинальность.

### Конкурс 3:

#### "Жили - были"

На столе разложены 18 карточек. На каждой из которых написаны сказочные герои. Конкурс выполняется командами по очереди. Команда встает у столика в цепочку и начинает рассказ, сказку.

Царевна-лягушка, колобок, Кашей-бессмертный, баба-яга, соловей разбойник, конек горбунок, пятачок, удав Каа, старик Хоттабыч, змей Горыныч, 33 богатыря, муха Цокотуха, бандерлоги, 40 разбойников, ослик Иа, Карлсон, Чудо-юдо, Незнайка и т.д.

### Конкурс 4:

#### "Пойди туда-не знаю куда"

Команды участвуют в конкурсе по одной. Один из участников команды получает у ведущего карточку-задание и прочитав ее должен через 20 секунд заставить остальных выполнить задание. При этом ему запрещено что-либо говорить и прикасаться к кому бы то ни было.

1. Организовать хоровод с "елочкой" в центре и двигаясь по кругу, спеть хором любую песню, кроме " В лесу родилась елочка".

2. Построить команду в колонну по 2 и заставить маршировать на месте с любой детской песней.

### Конкурс 5:

#### "Соловьиная роща"

Команды по очереди получают имя сказочного героя, куплет песни которого им предстоит спеть хором через 30 секунд. Всего героев 6:

1. конек-горбунок
2. царевна лягушка
3. муха-цокотуха
4. репка
5. кощей Бессмертный
6. змей Горыныч

### Конкурс 6:

#### "Царевна-несмеяна"

Команды садятся друг против друга. Задание выполняется по очереди. В течении 90 секунд нужно рассмешить другую команду.

### Конкурс 7:

#### "За морем житье не худо"

Как известно именно так начинали свой рассказ путешественники приплывшие к царю Султану. Далее шло описание "заморских чудес". Через одну минуту командам предстоит по очереди представить свой вариант "чуда" из-за моря. Оно может сопровождаться комментариями.

### Конкурс 8:

#### "Спящая красавица"

Представьте, что герои каждой сказки по чьему-то волшебству уснули на 10 секунд. Команды по очереди получают название сказки и по 30 секунд на подготовку. Команда замирает в выбранной мизансцене на 10 сек. После этого ведущий спрашивает у команды-соперника, а затем у болельщиков что это за сказка. Оценивается оригинальность, и узнаваемость.

### Конкурс 9:

"Шапка- невидимка"

По одному представителю от каждой команды выходят на середину и им завязывают глаза. После этого их меняют местами и разводят в разные стороны. Ведущий сообщает всем какие 2 предмета он кладет на центр. Нужно найти свой предмет, и положить их на стулья.

### **«Костры»**

Пусть вместо сцены нынче будет пляж,  
А фоном беспокойным станет море  
И замысел чуть философский наш,  
С несчастьем, счастьем, с горем и с не горем.  
Прошу, его Величество Костры,  
Возьмите кисть и тихо ночь раскрасьте,  
Я подарю Вам из огня шатры,  
А вы мне подарите имя – Мастер.  
Я буду строить Вас, а Вы меня.  
Чтобы случайный Солнечный прохожий  
Вдруг замер в бликах моря и огня  
И выбрал сам, что для него дороже:  
Стоять, вцепившись в Вас, или идти,  
Хранить молчанье или тихо плакать,  
То, что увидел, дальше пронести,  
А может бросить в денежную слякоть.  
Я вас найду, хотя бы раз в году,  
Где чудеса почти у самой кромки,  
Себя найду, но главное найду  
Кусочек настоящего «Орленка».

### **ВСТУПЛЕНИЕ**

По берегу – парашюту идут «случайные» прохожие, которые вдруг видят на берегу моря огни. Подойдя чуть ближе, они видят, что это не просто костры, а еще и композиции, расположенные возле костров. Пройдя вдоль этих композиций, каждый человек задумывается о чем-то важном, а может быть и не очень в своей жизни. Это поразительное зрелище, которое не оставляет никого равнодушным. Каждый присутствующий становится на чуть-чуть богаче духовно. Поэтому это не только эстетически красивое действие, но оно еще и несет в себе глубокий смысл.

### **ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО КОСТРЫ**

**Замысел:** Развивает духовное и образное начало у ребенка. Дает возможность реализовать свои идеи и даже мечты.

**Цель:** Дать возможность ребенку реализовать свой творческий потенциал.

**Задачи:**

1. Участие всего отряда в совместной деятельности;
2. Работа в комфортных микрогруппах;
3. Дать возможность принимать самостоятельное решение в пространстве совместной деятельности.

**Место:** пляж детского лагеря «Солнечный».

Каждому ребенку дается обширное поле деятельности на протяжении всего действия Костров. Существует три группы, которые занимаются своим делом в процессе подготовки Костров:

- 1 группа: «костровая» – собирает дрова (преимущественно мальчики);
- 2 группа: «идейная» – организовывающая все действия во главе с Мастером;
- 3 группа – занимающаяся костровой композицией.

В течении подготовки (7-10 дней) всем детям дается возможность участвовать в работе трех групп сразу, то есть находиться в трехмерном пространстве, где каждый может побывать костровым, мастером и участником-строителем. Все дело проходит в 6 этапов.

### **1 этап - ВЫБОР ИДЕИ**

Все дети придумывают смысл Костров, любой идейный замысел, который должен нести образно-логическую картину.

Пример: «Эволюция любви», «Последняя сказка Детства», «Вся жизнь – Театр».

То есть вся костровая цепочка должна быть подчинена одной общей идее. Самая лучшая идея определяется путем голосования и признается основополагающей. После чего выбирается идейный лидер, который и организует все действие.

### **2 этап**

Под выбранную идею придумываются непосредственные Костры-композиции. Каждый участник имеет право заявиться на Мастера, которому необходимо представить замысел своего Костра, вписывающегося под идею всей цепочки. Выслушиваются все идеи участников, заявившихся на Мастеров. Причем даже Лидер цепочки может так же поучаствовать в создании своего Костра. Важно раскрыть смысл Костра, и как он вписывается в идею всего замысла.

### **3 этап**

Определяется количество Костров в цепочке. Логическая цепочка Костров выстраивается самим Лидером по схеме: завязка, кульминация, развязка.

### **4 этап - ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ**

Все оставшиеся участники, не задействованные в создании Костров, могут войти в комфортную для них группу, чтобы помочь в реализации замысла одной из идей Мастера. В течении подготовительного этапа выбирается «костровая» группа, которая собирает дрова и подготавливает места для Костров. Так же идет подготовка и построение своих композиций. Каждый мастер с помощью своей комфортной группы ищет необходимое оборудование для создания композиции (двери, стулья, палки, зеркала, ткань и т.д.). Каждая композиция является скульптурным, архитектурным, театральным, творческим замыслом: город из песка, художественная аппликация, картинно-творческий эпизод.

### **5 этап - ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

Все действие проводится вечером, приблизительно с 21.00 до 22.00. За три часа до начала происходит строительство и заготовка композиций, костровых мест, где будет располагаться освещение – сам костер. Действие начинается по команде – одновременно зажигаются все костры, а все приглашенные гости идут вдоль Костров и рассматривают представленные композиции, внося в них собственный смысл и угадывая идею всей цепочки.

### **6 этап - АНАЛИЗ**

После представления все дети собираются на отрядном месте для обсуждения и обмена впечатлениями. Каждый, в процессе обсуждения, сам для себя определяет полученный результат и помогает это сделать свои товарищам.

### **6.3 Игровые технологии и формы введения правил поведения**

#### **Инструкция по пожарной безопасности для ДОЛ**

##### **1. Запрещается:**

1. Разводить костры, сжигать мусор на территории лагеря дневного пребывания.
2. Курить в помещениях лагеря.
3. Приносить в лагерь спички, легковоспламеняющиеся и горючие жидкости, другие легковоспламеняющиеся материалы.
4. Использовать в комнатах лагеря дневного пребывания осветительные и нагревательные приборы с открытым пламенем или спиралями, а также оставлять без присмотра включенные в сеть электроприборы.
5. Использовать неисправные электрические приборы.

##### **2. Действия при возникновении пожара.**

1. Немедленно сообщить о пожаре в ближайшую пожарную часть по телефону 01.
2. Немедленно оповестить людей о пожаре и сообщить руководителю лагеря или заменяющему его работнику.
3. Приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.
4. Покинуть помещение, если огонь не удалось погасить.

#### **Инструкция по электробезопасности для ДОЛ**

##### **1. Запрещается.**

1. Включать электроприборы без разрешения взрослых.
2. Открывать электрические шкафы, включать или выключать электрические рубильники.
3. Открывать электрические розетки и выключатели для ремонта.
4. Выкручивать электрические лампочки включённой настольной лампы.
5. Касаться оголённых электропроводов руками.
6. Развешивать на проводах различные предметы.
7. Подходить к упавшему на землю электропроводу со столба ближе чем на 56 метров.

#### **Инструкция по правилам дорожно-транспортной безопасности для ДОЛ.**

##### **1. Правила безопасности для пешехода.**

Переходить дорогу только в установленных местах. Соблюдать максимальную осторожность и внимательность.

Не выбегать на проезжую часть из-за стоящего транспорта. Неожиданное появление человека перед быстро движущимся автомобилем не позволяет водителю избежать наезда на пешехода или может привести к иной аварии с тяжкими последствиями.

При выходе из транспорта, если необходимо перейти на другую сторону, нужно пропустить автобус, чтобы контролировать дорогу. Автобус обходить сзади.

При переходе дороги сначала посмотреть налево, а после перехода половины ширины дороги – направо.

Не перебегать дорогу перед близко идущим транспортом – помните, что автомобиль мгновенно остановить невозможно и вы рискуете попасть под колеса.

Не играть с мячом близко от дороги. Мяч может покатиться на проезжую часть, и вы в азарте не заметите опасности, выбежав за мячом.

## **2. Безопасность велосипедиста.**

Не катайтесь на велосипеде на дорогах с усиленным движением.

Перед переходом дороги сойдите с велосипеда и ведите его рядом.

При езде на велосипеде в сумерки позаботьтесь о чистоте катафота на заднем крыле.

## **3. Безопасность пассажира.**

В автобусе при движении не ходите по салону, держитесь за поручни.

В легковой машине занимайте место на заднем сиденье.

Не садитесь в машину к неизвестным людям.

Отказывайтесь от поездки в машине, если водитель не совсем здоров или принимал алкогольные напитки.

## **Инструкция по охране труда при проведении прогулок, туристических походов, экскурсий для ДОЛ.**

### **1. Общие требования безопасности.**

К прогулкам, туристическим походам, экскурсиям допускаются лица, прошедшие медицинский осмотр и инструктаж по охране труда.

Опасные факторы:

- изменение установленного маршрута движения, самовольное оставление места расположения группы;
- травмирование ног при неправильном подборе обуви, передвижение без обуви, а также без брюк, носков; укусы ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми;
- отравление ядовитыми растениями, плодами и грибами;
- заражение желудочно-кишечными болезнями при употреблении воды из непроверенных открытых водоемов.

При проведении прогулки, туристического похода, экскурсии группу воспитанников лагеря должны сопровождать не менее двух взрослых.

Для оказания первой медицинской помощи пострадавшим во время прогулки, туристического похода, экскурсии обязательно иметь аптечку с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

### **2. Требования безопасности перед проведением прогулки, туристического похода, экскурсии**

Воспитанникам необходимо пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр.



Надеть удобную одежду и обувь, не стесняющую движений и соответствующую сезону и погоде, на голову – головной убор. Для предотвращения травм и укусов ног надеть брюки, носки.

Убедиться в наличии аптечки и ее укомплектованности необходимыми медикаментами и перевязочными материалами.

Проверить по списку наличие воспитанников лагеря.

Для безопасного перехода проезжей части необходимо проверить наличие флажков красного цвета.

### **3. Требования безопасности во время прогулки, туристического похода, экскурсии.**

Соблюдать дисциплину, выполнять все указания руководителя и его заместителя, самовольно не изменять установленный маршрут движения и место расположения группы.

Общая продолжительность прогулки составляет 1–4 ч.

Во время экскурсии запрещать детям снимать обувь и ходить босиком.

Во время привалов во избежание ожогов и лесных пожаров не разводить костры.

Запрещать детям пробовать на вкус какие-либо растения, плоды и ягоды.

Запрещать детям трогать руками различных животных, пресмыкающихся, насекомых, растения, грибы, а также колючие растения и кустарники.

Во избежание заражения желудочно-кишечными болезнями запрещать воспитанникам пить из открытых водоемов, использовать для этого только питьевую воду из фляжки, которую необходимо брать с собой, или кипяченую воду.

Взрослым и детям соблюдать правила личной гигиены, своевременно информировать руководителя группы или его заместителя об ухудшении состояния здоровья или травмах.

Уважать местные традиции и обычаи, бережно относиться к природе, памятникам культуры, к личному и групповому имуществу.

### **4. Требования безопасности в аварийных ситуациях.**

1. При укусе ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом руководству лагеря.
2. При получении воспитанником травмы оказать помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации лагеря и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

### **5. Требования безопасности по окончании прогулки, туристического похода, экскурсии.**

1. Проверить по списку наличие всех воспитанников лагеря.
2. Проверить наличие и сдать на хранение спортивный инвентарь, туристское снаряжение.

## **Инструкция по правилам безопасности при проведении спортивных мероприятий для ДОЛ.**

1. При отсутствии воспитателя не влезать на спортивные снаряды и оборудование.
2. Перед выполнением упражнений провести разминку и разогреть мышцы.

3. Перед прыжками проверить прыжковую яму на отсутствие камней, стекла и других опасных предметов.
4. Не толкать друг друга, не ставить подножки.
5. Обувь должна быть на нескользящей подошве (кроссовки, кеды).
6. Если при беге себя плохо почувствовали, перейдите на шаг, а потом сядьте.
7. При игре в футбол применяйте спецодежду (защитные щитки, наплечники, налокотники и другие защитные средства).
8. При беге по пересеченной местности будьте внимательны, чтобы не оступиться или не попасть в яму.
9. Если очень устали и тяжело дышать, прекратите бег и пойдите спортивной ходьбой или обычным пешим ходом. При головокружении или тошноте сообщите об этом.

### **Инструкция по правилам поведения в экстремальных ситуациях для ДОЛ**

#### **1. При пожаре в лесу.**

Уходите быстро поперек ветра в направлении «из леса». Если Вы не можете определить направление «из леса», нужно влезть на высокое дерево, чтобы определить край леса.

#### **2. При пожаре в здании.**

Если выход отрезан огнем, а вы на этаже выше второго, закройте плотно окно и дверь, промажьте хлебным мякишем щели в двери, смочите простыню, обернитесь в мокрую простыню с головой. Дышать рекомендуется через смоченную и сложенную вчетверо марлю или майку. Так ожидайте помощи пожарных.

#### **3. Если вы потерялись в городе или заблудились в лесу и вас ищут.**

Оставайтесь в том месте, где вы отстали от группы. Если в лесу, периодически (примерно через 1 мин) громко кричите «ау» и прислушивайтесь к голосам.

#### **4. Если вы разбили медицинский термометр (градусник).**

Не скрывайте этого от воспитателей. Пары ртути очень ядовиты и, если ртуть не собрать и место её разлива не дезактивировать, то через некоторое время люди получат серьезное заболевание печени и почек. Ртуть нужно собрать, а место ее разлива многократно промыть треххлорным железом или 2 %-ным раствором соды.

### **Инструкция по профилактике негативных ситуаций на улице, дома, в общественных местах для ДОЛ.**

1. Проводя время во дворе, держитесь подальше от компаний подростков, которые старше вас, находятся в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, играют в азартные игры и т. п.
2. Никогда не садитесь в транспорт (машину, мотоциклы и т. п.) с незнакомыми людьми.
3. Не носите с собой ценности, деньги.
4. Не лазайте по подвалам, чердакам и крышам.
5. Гуляя на улице, старайтесь держаться поближе к своему дому, находиться в знакомой компании. При этом желательно, чтобы взрослые знали, где вы находитесь.

6. Призыв о помощи – это не свидетельство трусости, а необходимое средство самозащиты, иногда – спасение.
7. Если вы попали в западню – нападающих больше, они явно сильнее, поблизости нет никого, кто мог бы помочь, то лучше отдайте деньги или вещь, которую они требуют. Помните, что ваша жизнь и здоровье дороже всего.
8. Если вас начинают преследовать, идите (бегите) туда, где много людей, больше света (ночью) и т. п.
9. Никогда не играйте в азартные игры, особенно на деньги со старшими ребятами или со взрослыми, вообще с незнакомыми людьми.
10. В целях личной безопасности (профилактики похищений)

#### **НЕОБХОДИМО:**

- стараться не оставаться в одиночестве, особенно на улице, по пути в лагерь и обратно, в место досуга;
- никогда не заговаривать с незнакомыми, а тем более в чем-то подозрительными людьми;
- не садиться в чужие машины; всегда ставить в известность воспитателей о том, куда и когда вы направляетесь и у кого, сколько и где собираетесь быть, когда и каким путем собираетесь возвращаться (если есть возможность, сообщите номер телефона, иные координаты, по которым вас можно найти).

### **Инструкция по правилам поведения детей для оздоровительного лагеря.**

#### **1. Общие правила поведения**

1.1. Воспитанники, живущие в лагере, должны вести себя честно и достойно, соблюдать нормы морали и этики в отношениях между собой и со старшими.

1.2. Дети обязаны обращаться по имени, отчеству и на «Вы» к воспитателям, работникам лагеря и другим взрослым.

1.3. Воспитанники должны уступать дорогу взрослым; старшие школьники пропускают младших, мальчики – девочек.

1.5. Воспитанники одеваются в соответствии с погодой.

1.8. Физическая конфронтация, запугивание и издевательства, попытки унижения личности, дискриминация по национальному или расовому признаку являются недопустимыми формами поведения

1.9. Запрещается употреблять непристойные выражения и жесты.

1.10. Запрещается приносить и использовать в лагере и на его территории оружие, взрывчатые и огнеопасные вещества, горючие жидкости, пиротехнические изделия, газовые баллончики, спиртные напитки, наркотики, одурманивающие средства, а также ядовитые и токсические вещества.

1.11. Курить на территории лагеря запрещается.

#### **2. Правила поведения воспитанников в столовой.**

2.1. Воспитанники посещают столовую согласно графику.

2.2. Запрещается приходить в столовую в верхней одежде, а также с сумками.

2.3. Во время еды в столовой воспитанникам надлежит придерживаться хороших манер и вести себя пристойно. Дети должны мыть руки перед едой, есть аккуратно, сидя за столом, не разбрасывать еду, косточки, огрызки, не выносить еду из столовой.

2.4. Воспитанники должны уважительно относиться к работникам столовой.

2.5. Разговаривать во время еды следует не громко, чтобы не беспокоить тех, кто ест по соседству.

#### 6.4 «Сборные» игры, техники на организацию детей

## Кричалки.

*Кричалки для зарядки:*

Чтобы день твой был в порядке  
Начинай его с зарядки!

Здоровье в порядке – спасибо зарядке!

Раз, два, – по порядку,  
Три, четыре, – стройся в ряд!  
Три, четыре, – на зарядку!  
Раз, два, все подряд!

*Кричалки по дороге в столовую:*

Не устанем сочинять  
Наши громкие кричалки.

Спасибо вам за ужин,  
Он был нам очень нужен.

Не устанем отмечать  
Поваров наших таланты.

## Кто готовит нам?

Утром снова мы встаём  
И на завтрак мы идём.  
Видим кашу и опять,  
Аппетит у нас на «5»!

– Повара!  
Кто так любит нас?  
– Повара!  
Что же скажем поварам?  
– Скажем им: «Спасибо Вам!»

Макароны, макароны  
Мы так долго ждали вас,  
Мы пришли и вы готовы  
В миг порадовать всех нас.

Мы сегодня кашу ели,  
И в тарелку все глядели,  
И она была вкусна,  
Так как нам её сварили  
Наши супер-повара.

Раз, два  
Мы не ели  
Три, четыре  
Есть хотим!  
Открывайте шире двери, а то повара  
съедем!

Будем кушать макарон,  
Станем мы как чемпионы.

*Спортивные кричалки:*

Побеждать – наша судьба,  
Победим вас как всегда.

Солнце светит ярко-ярко,  
Нам от солнца жарко-жарко!  
Лето, воздух и вода –  
Наши лучшие друзья!

Мы готовы, как всегда,  
Победить вас без труда.

Мы пришли и мы готовы,  
Побеждать снова и снова!

-Мы идем  
- На стадион !  
-Отряд наш будет  
-Чемпион !  
-Кто задору солнцу рад?  
-Эй, спортсмен, стройся в ряд!  
- А команда есть?  
- Есть!  
- Капитаны здесь?  
- Здесь!  
- Победим в соревнованиях, отстоим  
отряда честь!

*Кричалки на разные темы:*

Вожатый: Парам-парей...  
Дети: Хей!  
В: Парам-парей...  
Д:Хей! Хей!  
В: Парам-парей...  
Д: Хей!  
В: Настроения какого?  
Д: Во! Во! Во! [показывая большим  
пальцем вверх]  
В: Все такого мнения?  
Д: Да! Да! Да!  
В: Все без исключения?  
Д: Да! Да! Да!  
В: Крики вдохновения!?  
Д: Ура! Ура-а! Ура! Ура-а!

О- о - але!  
Балис бамба ла-е!  
О, кикилис бамба!  
О, сава вавабимба!  
О-о, я бананы ем!  
Ай-вай лизи!  
Ай-вай лизи лизе!  
Пре-ере-ере-о!  
О, о, о!  
Комалуму-комалуму  
Комалуму виста!  
Отм-дотм-битм-били!

Уважай чужое мнение,  
Для хорошего общения.  
Если поднята рука –  
Значит, все молчат пока.  
  
Тучи на небе, но это не беда  
В лагере нашем здорово всегда.

Раз, Два!  
Три, четыре!  
Эй ребята, шире шаг!  
Нет наверное в целом мире,  
Веселей, дружнее ребят!  
Не грустят в семействе нашем,  
Мы поем, танцуем, пляшем!  
Все занятия хороши,  
Веселимся от души!  
Все сумеем сделать сами.  
SMS отправим маме!  
Эй, дружок, не унывай,  
Нашу песню запевай!

Максимум терпения,  
Максимум внимания,  
Отсюда получается  
Взаимопонимание!

Пуба – побитм – били!  
С-с-с-с виста!

Мы вас любим!  
Мы вас тоже!  
Потому что мы похожи!!!

Мы пришли сюда не зря  
В нечётный (чётный) день календаря  
Повеселиться, поиграть,  
Свои таланты показать  
Хоп-хей-ла-ла-лей  
Хлопай, топай веселей  
Мы ребята первый класс  
Этот праздник здесь для нас

### Речевки. Младший возраст

Название отряда: «Жуки»  
Речевка отряда:

Мы подвижные жуки  
Две ноги и две руки  
Мы на месте не сидим  
Тут и там мы победим!

Младший отряд:  
«Лунтики»

Речевка младшего отряда:

Винтики и шпунтики  
Фантики и фунтики  
Все при всё нам  
интересно  
Мы в отряде "Лунтики"

Название отряда: «Тысяча чертей»  
Речевка:

Слышишь звонкий смех детей?  
Это «Тысяча чертей»!

Миллион чудных идей  
- Это «Тысяча чертей»!

Название отряда:  
«Позитив»  
Речевка отряда:

Наш отряд - Позитив  
Наш девиз - Позитив  
Наш веселый коллектив  
Излучает позитив!

Название команды: «Быки»  
Девиз-речевка:

От кого все убегают?  
От Быков! От Быков!  
Мы сегодня обыграем дураков, дураков!

### Старший возраст

Наш отряд идет  
вперед  
За собой других  
зовет.  
Мы – особые ребята,  
Из особого отряда,  
Веселы, сильны,  
умны.  
Мы быть лучшими  
должны!!!

(название отряда) – это мы.  
(название отряда) – впереди.  
Все дела мы проведем,  
Все отряды обойдем.  
Дружно мы шагаем в ногу –  
К вам идем мы на подмогу  
Если кто-то заскучает,  
(название отряда) выручают.

Наш отряд – «Экватор»,  
Мы – отряд – крылатый  
Мы летим по небу  
Прямо к солнцу, к свету.  
В наших песнях – искры,  
В наших танцах – ветер.  
Лучик солнца быстрый  
Нам он все осветит.

Кто шагает дружно в  
ряд?  
очень дружный наш  
отряд.  
Ну, а как названье  
наше?  
«Пламя» - нет  
названья краше.  
Что мы делаем?  
Людам дружно  
помогаем,  
Пламя в сердце  
зажигаем.

Мы – сильны, добры,  
красивы,  
И умны не по годам.  
И, конечно, нам, ребятам,  
Все проблемы по зубам

1,2 – мы все вместе  
Не скучаем никогда.  
(название отряда) не на месте  
–  
К звездам мы спешим  
всегда.  
Впереди идет вожатый,  
А за ним шагаем мы.  
Веселей поем ребята.  
(название отряда) все же  
мы!

### **Спортивные речевки**

Мы идем на стадион,  
Отряд наш будет чемпион.  
Мускулы сильные (говорят  
мальчики),  
А сами мы красивые  
(говорят девочки).  
Кто задору, солнцу рад?  
Эй, спортсмены, стройтесь в  
ряд!  
А команда есть?  
Есть!  
Капитаны здесь?  
Здесь!  
Выходи скорее в поле  
Поддержать отряд и честь!

Мы спортивные ребята.  
Впереди мы всех отрядов.  
На зарядку ходим строем,  
Отжимаемся по полной.  
Силу нашу закаляем  
И того же вам желаем.

Начинаем новый день,  
Прогоняй скорее лень,  
Подымись, глаза протри!  
На зарядку, раз-два, три!

### **Вечерние речевки**

Дорог немало пройдено  
Ребятам спать пора.  
Спокойной ночи – Родина.  
До светлого утра.

День отшумел и ночью объятый,  
Лагерь зовет ко сну.  
Доброй вам ночи, наши девчата,  
Доброй вам ночи, наши ребята,  
Доброй вам ночи, вожатые наши!  
Завтра вам снова в путь.  
Чтоб нам завтра повезло.

### **Костровая речевка**

Ну-ка, киньте бересты  
На дрова (2 раза)  
Чиркни спичкой костровой!  
Раз, два!  
Чтоб наш костер дорос  
До звезд!  
Чтоб его сиянье  
Видели марсиане.

Кто ребятам друг всегда?  
Солнце. Воздух и вода!  
Это где вы почернели?  
Мы на солнце загорели!  
Наши мускулы сильны,  
Мы родной страны сыны.  
Что нам нужно для труда?  
Солнце, воздух и вода!

## **6.5. Алгоритм организации КТД**

### **Цель:**

- популяризация и повышение престижа здорового образа жизни через внедрение нетрадиционных подходов в пропаганде здорового образа жизни
- формирование навыков здорового образа жизни.

### **Задачи:**

- укрепление физического здоровья детей.
- повышение двигательной активности.
- приобщение детей к активному отдыху, здоровому образу жизни.
- расширение общего кругозора всех участников игры.
- формировать у детей понятие «дикие звери», «хищники», «травоядные», навыки культурного поведения.
- воспитывать чувство товарищества, дружбы, организованность, умение работать в коллективе, сопереживать.

### **План проведения КТД**

1. Совместная подготовка и разработка КТД - организатор лагеря, вожатые, воспитатели, совет лагеря.
2. Игра (конкурсы).
3. Подведение итогов.
4. Награждение.

### **Способы мотивации детей на участие в совместной деятельности**

Используемый способ мотивации детей на участие в совместной деятельности - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых, при КТД. Такая форма воспитательной работы, ориентирована на развитие здорового образа жизни детей и тесного сплочения детского коллектива.

### **Поэтапная организация совместной деятельности:**

- *Предварительная работа.* На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой организатор лагеря увлекает Совет лагеря радостной перспективой интересного и полезного дела. Идёт поиск ответов на вопросы: для кого?



когда? где? с кем вместе? Главная задача: вовлечь каждого в совместную деятельность и выявить лидеров среди коллектива, который окажется и без вожатых и без своих уже выбранных и утвержденных лидеров – Совета лагеря.

- *Проведение.* Стадия проведения КТД – это итог работы, проделанной при его подготовке.

- *Последействие.* Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД – его ближайшего последействия.

### **Предполагаемые результаты**

Участники игры должны получить опыт работы в коллективе, опыт принятия коллективного решения в процессе обсуждения.

Должны быть выявлены явные лидеры, способные разрешать общие вопросы, которые впоследствии становятся помощниками Совета лагеря.

## 7. КОММУНИКАТИВНАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

### 7.1 Традиции, законы и правила в лагере.

(на примере лагеря «Еланчик»)

Традиции и законы	Содержание
<p style="text-align: right;"><i>* Закрепление 1-3 день проживания</i></p> <p>С первых минут пребывания ребенка в лагере воспитатель вожатый дает информацию о том месте, куда он приехал, <b>о природно-климатических особенностях, о правах, обязанностях и условиях проживания</b>, педагог вводит ребенка и подростка в особый мир лагеря «Еланчик», значимую часть которого занимают законы и традиции лагеря.</p>	
<b>О природно-климатических особенностях территории лагеря.</b>	ОЗЕРО РАСТИТЕЛЬНЫЙ МИР ЖИВОТНЫЙ МИР
<b>Об условиях проживания в лагере (бытовые условия)</b>	Ежедневно или по установленному графику Порядок личных вещей в шкафу, тумбочке, комнате для проживания Уход за обувью и ее место хранения Уборка в помещении сотрудниками лагеря Детский трудовой десант в комнате и территории лагеря Внешний вид постельных принадлежностей и кровати Личная гигиена и посещение гигиенической комнаты (душевой) и туалета Медицинское обслуживание в лагере Пользование сотовой телефонной связью (телефон) Время общения с родителями по телефону, в дни посещений
<b>О правах и обязанностях отдыхающих</b>	«Правила пребывания отдыхающих в ДОЛ» (подробно) Режим дня Права, обязанности, запреты Продукты питания Активный развивающий отдых и досуг
	Самосохранение Поведение в общественном месте Поведение в столовой Поведение в актовом зале и творческих мастерских Передвижения по территории Поведение на воде, аттракционах, на стадионе Вежливость и этикет Бережное отношение к имуществу
<b>О социокультурных традициях и законах в лагере</b>	«Доброго отношения к людям» - это доброго, уважительного отношения к людям, старших к младшим, младших к старшим «НЕСТИ РАДОСТЬ ЛЮДЯМ!» <ul style="list-style-type: none"> <li>• «УЛЫБКА» готовность дарить улыбки, добрые слова, всем, кто тебя окружает;</li> <li>• «СЮРПРИЗ» готовность что-то сделать для радости другого человека по любому поводу (новый день, победа, день рождения и т.д.);</li> <li>• «ДОБРОЕ СЕРДЦЕ» готовность не быть равнодушным, не пройти мимо человека, которому необходима помощь;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «ДОБРОЕ СЛОВО» готовность радоваться успеху и достижениям других;</li> <li>• «ПОЙМИ ДРУГОГО» готовность понять другого человека, принять его таким, какой он есть;</li> <li>• ПРИВЕТСТВИЕ «Доброе утро!» (день, вечер);</li> </ul> <p>«ДОБРОГО ОТНОШЕНИЯ К ПЕСНЕ» знание песни, умение дослушать и допеть песню до конца.  Общелагерный сбор на площади «Открытий», стадионе, костровище: открытие, приезд гостей, закрытие.  Коридор «Ладосшек».  Детское соуправление «Уральские семицветы»  Внутренняя денежная единица  Ландшафтный дизайн «Эко-стиль» и уход за ним  Творческие мастерские, спортивные клубы и центры по интересам.  <i>Законы комфортного отдыха в лагере:</i> «Понять. Принять и Поддержать.», «Закон 0:0», «Закон правой руки», «Чистота- красота», «Закон территории», «Глаза в глаза», «Благодарю», «Белая панاما» и др.  «Кубок 7 дней»: Кубок «Интеллекта», «Здоровья», «Творчества», «Самоуправления».</p>
<b>О традициях в отряде</b>	<p><b>Внешняя символика отряда:</b> индивидуальные знаки (нагрудной или нарукавный символ) эмблема, флаг, песня, девиз, игра, кричали (зажигалки, привечалки, ходилки, благодарилки, проигралки).</p> <p><b>Внутренняя символика отряда:</b> отрядный уголок (воспитательная, информационная, познавательная, мотивационная, командообразующая функции).</p> <p><b>Самоуправление в отряде «Социум»</b>  «ВЫ: движение!» Выбор проекта для дальнейшего участия.</p> <p><b>Организационный сбор отряда:</b> 4 раза в день (утро, после обеда, перед полдником, вечерний «Огонек»).</p> <p>Правила проведения и традиции огонька.  Правила отряда «свой мир» и мотивационное индивидуальное и групповое стимулирование детей, премия «Успех дня».  Карта дня: план событий на день (название, время, место, количество)  Цель дня в отряде. Задачи дня.</p>

## 7.2 Легенды в лагере

### «Легенда о людях, рассказывающих легенды»

Давным-давно, а может быть и недавно... Кто мы такие, чтобы обсуждать бег времени, его течение. Мы видим только свою жизнь, чувствуем свои года... Время летит незаметно... И в мерках планетарного времени наша жизнь столь коротка и незаметна для общей истории. Однако история не создается сама по себе. Она складывается из многих и многих жизней, из поступков разных людей.

А тогда еще не было нас с вами, не было ваших родителей. Да что говорить... Даже ваши прапрабабушки и прапрадедушки еще не появились на белый свет. И люди жили в пещерах и грелись у костров. Ходили на охоту с копьями и луками, укрывались шкурами мамонтов и бурых медведей. Вот, в те давние - далекие времена жило на берегу моря племя. Обычное племя, каких много жило в те времена на нашей планете. Простые люди, которые

жили, чтобы есть и охотились, чтобы быть сытыми. Каждый вечер они собирались у костра, чтобы похвалиться своей силой, ловкостью и умением, съесть очередную сладкую косточку, показать добытые шкуры и бивни. И был в том племени один мальчик. Родился он слабым и хилым. И только благодаря любви матери он остался в живых. Трудно ему было... Он не мог ходить вместе со всеми на охоту, не умел метко стрелять из лука, слаб был...

В племени над ним часто смеялись, щипали, пинали. Трудно было ему. И он часто убегал из стойбища в горы, разжигал свой маленький костерок и сидя около огня, любил смотреть в пламя, наблюдать 'за звездами, любоваться бегом реки. Сородичи очень часто ловили на себе его задумчивый взгляд, что бесило их все больше и больше. Все злее становились шутки, все более жестокими. И вот, однажды вечером мальчишка не выдержал очередных издевательств и ушел из племени. Долго шел по берегу моря, ночевал в ямах и на деревьях. Но каждый вечер он садился у огня и мечтательно смотрел на небо... В это время разные мысли посещали его голову, он видел различные картины, которые поначалу пугали его...

Однажды вечером, расположившись на ночлег, он увидел недалеко от себя горящий костер. Ему стало любопытно, что за ЛЮДИ расположились так смело под открытым небом. Потихоньку, крадучись, он приблизился к огню и увидел странную картину: вокруг огня сидят люди и внимательно слушают речь одного из старейшин. Приблизившись поближе, он прислушался и понял, что разговор идет не о бивнях и шкурах, не о еде... Старейшина рассказывал какие-то истории. Вот он закончил, и следующий человек принялся рассказывать свою историю. За ним следующий. Мальчишка тихонько подошел и сел у костра. Все были на столько увлечены рассказом, что даже не заметили, что в кругу появился чужой. И только когда вдруг прозвучал его голос - голос мальчишки: "А вот я расскажу... ", - все встrepенулись, но, увидев, что никакой опасности им не грозит, позволили мальчишке говорить. А он? Он начал свой рассказ про звезды, как много их над головой и что каждая звезда имеет свое назначение... О море, в котором столько всего интересного, о будущем, которое ждет, эту, родную и любимую планету. Мальчишка рассказывал свои сны, свои фантазии...

Поздно закончился его рассказ, но никто в племени не смел, шелохнуться, пока звучал его голос. Его прозвали "Сладкоголосым".

И с тех пор каждый вечер племя собиралось у костра, чтобы послушать его. Он приобрел друзей и товарищей, которые ценили его не за силу и ловкость, а за умение красиво говорить и придумывать.

Много времени пролетело с тех пор, но почему-то люди до сих пор ценят писателей и поэтов - людей умеющих красиво рассказывать свои фантазии и мечты. В разное время их и называли по-разному: барды, гусяры и былинники... Но всегда люди собирались вокруг, чтобы послушать ИХ. Услышать рассказы и былины, окунуться в мир фантазий и мечтаний.

### **«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 направилось 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 костре»**

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

### **«Легенда о разбитом вожатском сердце»**

На одной из смен был в лагере замечательный отряд. Казалось бы, ничего особенного, ведь в нем собрались самые обычные ребята, но они настолько сдружились за непродолжительную лагерную смену, что стали одной семьей, и не представляли, ни одной минуты в разлуке.

В этом отряде был Вожатый. Именно он был центром этой ребячьей семьи, именно благодаря ему в отряде царили Добро, Дружба, Понимание и Взаимопомощь. Вожатый очень любил свое дело, работа с ребятами была смыслом его жизни, счастьем его души. Каждый вечер весь этот отряд вместе с Вожатым собирался в очень красивом месте на берегу реки, которое ребята сами нашли для себя и украсили, чтобы это было действительно Их место, где всем было бы уютно и хорошо. Каждый вечер они проводили здесь "вечерний огонек", разговаривали, пели песни у костра...

К сожалению, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Подошла к концу и их смена. Пришло время возвращаться домой. В последний раз отряд собрался на своем любимом месте. И в этот момент прощания все ребята, не сговариваясь, дали обещание собираться здесь, на этом месте, каждый год в день окончания их смены...

Ребята уехали в город. Вожатый остался в лагере. Всех их закрутили свои повседневные заботы. Но никто не забывал о данном обещании, и через год все Они собрались на своем отрядном месте. Ребята провели вместе целый день, рассказывали о том, как они прожили прошедший год...

Еще через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел, кто-то... На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом - еще меньше... И вот наступил день, когда на берег реки пришел один Вожатый. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Вожатый понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце Вожатого не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Вожатый упал на влажный прибрежный

песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно раскололось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. И с тех пор на берегу реки лежит камень, который называют Разбитым Сердцем...

### **«Легенда о вечернем огоньке»**

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что в одном отряде что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. 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 друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло 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, 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.

### **«Легенда о времени»**

Когда-то день и ночь сменяли друг друга не так, как сегодня. Порядок установился только после того, как все было передано в руки Жаманака\*.

Этот седовласый старик сидит на вершине высокой горы, держа в руках два клубка – белый и черный, и поочередно сбрасывает их с горы вниз. Когда один клубок разматывается, другой, наоборот, наматывает на себя нить. Сбрасывает Жаманак с горы белый клубок – наступает светлое время дня, черный – солнце заходит и мир погружается в темноту. Происходит так с самого первого дня отделения Богом света от тьмы и может прекратиться, только если свет и тьма соединятся в один клубок.

Вот катится черный клубок, и ночную тьму заполняют старые ведьмы с косами из черных змей во главе с матерью-ночью – враги солнца и света. Вечерами они вылезают из-под горы, крадутся за уходящим солнцем, но никак не могут поймать его. Только им кажется, что настигают, как старец Жаманак начинает разматывать и скатывать вниз белый клубок – на востоке занимается заря и солнце поднимается на небо.

И вечно трудится, вечно следит за своими клубками старец Жаманак. Ведь если матери-ночи удастся когда-нибудь заглянуть в лицо солнцу, все на земле будет уничтожено и погублено. И мир наполнится черными клубками шипящих змей. Но, к счастью всего живого на земле, Жаманак не дает сделать им свое черное дело.

*\* Жаманак – в переводе с арм. «время».*

### **«Он и она»**

Их было двое - Он и Она. Они где-то нашли друг друга и жили теперь одной жизнью, где-то смешной, где-то соленой, в общем, самой обыкновенной жизнью двух самых обыкновенных счастливых. Они были счастливыми, потому что были вдвоем, а это гораздо лучше, чем быть по одному. Он носил Ее на руках, зажигал на небе звезды по ночам, строил

дом, чтобы Ей было где жить. И все говорили: "Еще бы, как его не любить, ведь он идеал! С таким легко быть счастливой!" А они слушали всех и улыбались, и не говорили никому, что идеалом Его сделала Она: Он не мог быть другим, ведь был рядом с Ней. Это было их маленькой тайной.

Она ждала Его, встречала и провожала, согревала их дом, чтобы Ему там было тепло и уютно. И все говорили: "Еще бы! Как ее не носить на руках, ведь она создана для семьи. Немудрено, что он такой счастливый!" А они только смеялись и не говорили никому, что Она создана для семьи только с Ним и только ему может быть хорошо в Ее доме. Это был их маленький секрет. Он шел, спотыкался, падал, разочаровывался и уставал. И все говорили: "Зачем Он Ей, такой побитый и измученный, ведь вокруг столько сильных и уверенных". Но никто не знал, что сильнее Его нет никого на свете, ведь они были Вместе, а значит, и сильнее всех. Это было Ее тайной. И Она перевязывала Ему раны, не спала по ночам, грустила и плакала. И все говорили: "Что он в ней нашел, ведь у нее морщинки и синяки под глазами. Ведь что ему стоит выбрать молодую и красивую?" Но никто не знал, что Она была самой красивой в мире. Разве может кто-то сравниться по красоте с той, которую любят? Но это было Его тайной.

Они все жили, любили и были счастливыми. И все недоумевали: "Как можно не надоесть друг другу за такой срок? Неужели не хочется чего-нибудь нового?" А они так ничего и не сказали. Просто их было всего лишь Двое, а всех было много, но все были по одному, ведь иначе ни о чем бы не спрашивали. Это не было их тайной, это было то, чего не объяснишь, да и не надо.

### **«Сказка о Звёздочке»**

"Что же у вас за жизнь, если у вас даже нет времени посмотреть на звезды..."

Вы знаете, как выглядит закат за облаками? А вы слышали, как шумит поток Млечного Пути, когда в него попадает луна? Нет? Тогда вам нужно спросить об этом одну из звезд, которые появляются на небе каждую ночь и каждую ночь слушают перекаты туманных серебряных потоков и любят на вату облаков и ждут своего часа, чтобы осветить, хотя бы одним лучиком, каплю росы на лепестке розы..

Звездочка сама не могла вспомнить, когда она появилась на вечернем небосклоне и засияла, сначала неярко, но потом, став повзрослее и посмелее, в полную силу. Когда ее спрашивали "Откуда ты появилась?", Звездочка весело смеялась и говорила "Откололась от солнышка!" Действительно, светила она ярко, да так, что даже месяц замечал ее всегда, и улыбался своей широкой улыбкой, снова заметив на горизонте знакомый лучик.

Прошло немного времени (или много). У звезд время течет не так, как у людей. Если бы спросили, сколько прошло времени, Звездочка не смогла бы сказать, потому что она до сих пор не могла нарадоваться миру, какой он огромный и загадочный. Особенно она хотела посмотреть, что там внизу, за облаками. И однажды на закате Звездочка увидела, что облака рассеялись и, превратившись в легкий туман, растворились. Перед ней открылась удивительная картина. Река, протекающая по оврагу.. Озеро.. казалось, что это - кусочек неба. Лес, темный и бархатный, как покрывало. А это что там? "Ах! Звезды?! И как много!". Последние слова Звездочка сказала вслух, сама этого не заметив. Месяц, до сих пор занятый рассматриванием своего отражения в озере, посмотрел туда, куда смотрела Звездочка, и улыбнулся опять:

- Это не звезды. Звезд на земле не бывает. А огоньки - это просто город. Там живут люди.

- А кто такие - люди? - спросила Звездочка, не отрывая взгляда от города.

- Очень странные создания, смею заметить. Боятся темноты, вот придумали себе огоньки-звезды на земле. А зачем? Мы же всегда тут, а днем - солнце. Но так уж они устроены. Люди, одним словом.

- А они нас видят сейчас? - Звездочка на всякий случай засияла поярче.

- Эй, а ну-ка сбавь свой пыл! Эх, молодежь молодежь. Ты еще молодая и глупая. Люди - они, как только видят новую звезду, тем более яркую, норовят загадать желание. И тогда ты упадешь, и сгоришь и превратишься в желание.

- Насовсем? - Звездочка испугалась и немножко потускнела, чтобы ее не заметили.

- Да, такая у вас судьба, звездная.. Все когда-нибудь должны будут исполнить желание. Иначе не бывает.

- Ой, а когда мое время настанет?

- Не бойся, тебе еще светить и светить. Ты маленькая еще. - месяц улыбнулся снов

- Только будь все ж поосторожнее. А исполнительниц желаний и без тебя найдется.

Вон, видишь?

Звездочка посмотрела туда, куда показал месяц и увидела, как яркая звезда вдруг сорвалась с небосвода и полетела вниз.. Все произошло так быстро, что Звездочка не успела заметить, когда исчезла эта звезда. Просто пропала и все. "Пожалуй, надо быть поосторожнее" - подумала Звездочка и с тех пор старалась не сиять так ярко на ночном небе. По вечерам Звездочка смотрела на своих соседок и слушала их разговоры..

"..а мне бы " - говорила одна звезда "хотелось бы, чтобы мое желание загадали на день рождения, чтобы.. чтобы новое платье там, или шляпку."

"Фи!" - говорила другая - " Очень интересно быть шляпкой! Я вот лучше буду замком на вершине горы, с колоннами и фонтаном и.. "

Звездочка никогда не вмешивалась в разговоры, но в тайне мечтала о чем-то красивом и добром, но не решалась выбрать. Ей хотелось еще раз прогуляться по ночному небу, послушать Млечный Путь, поговорить со старым ворчуним месяцем, посмотреть с высоты в озеро.

И вот однажды, заглянув на берег озера, Звездочка увидела юношу, сидящего на стволе давно поваленного когда-то бурей дерева. Тот, не отрываясь смотрел на водную гладь. Звездочка послушала его мысли (ведь звезды умеют слушать мысли людей).

"Неужели она не хочет меня больше видеть? Не могу поверить, и не хочу верить! В чем я виноват, я же не сказал ни одного плохого слова, неужели она испугалась? Чего ?.. не верю.. не хочу верить.. "...

Звездочка перестала подслушивать и чуть не покраснела, но вовремя спохватилась, потому что юноша заметил бы ее тогда, а так она была ничем не приметной звездой на фоне других звезд. Она попыталась не думать о мыслях юноши на берегу, но снова в ее душе зазвучали слова..

"..если хотя бы одно желание, ну почему я не волшебник?!"..

Звездочка вздрогнула. Он сказал о желании.

"Неужели никто из звезд не слышит? Или.. или ей придется самой его исполнить стать.. кем ? или чем ?" "..вот если бы она сейчас прямо вышла на берег, прямо сюда.. "

Перед звездочкой проносились желания ее соседок-звезд.. Дворцы с мраморными



стенами.. чудесные сады со сказочными плодами... корабли с парусами, отправляющиеся с кругосветные путешествия.. балы с тысячами свечей...

"...пускай она только придет, я посмотрю ей в глаза и она - в мои.. "...

Звездочка больше не в силах была справиться с круговоротом мыслей... это была ее судьба. И Звездочка засияла так ярко, что ее стало видно всему небу. Месяц кричал что-то, но Звездочка его не слышала, она слышала только себя, и, зажмурившись, бросилась вниз, разгораясь все ярче и ярче..

Сколько времени длился полет, не мог сказать никто. У звезд время течет не так, как у людей. Но что это? Приоткрыв глаза, Звездочка сначала удивилась и даже испугалась. Нет, не тому, что она почему-то не сгорела, как должна была, а потому, что земля теперь была рядом, и она висела теперь над тем самым озером, а на берегу стоял юноша и девушка. Они смотрели друг другу в глаза и девушка плакала, а юноша что-то говорил.. Потом они посмотрели на Звездочку и девушка сквозь уже прекращающиеся слезы проговорила:

- Не бойся, ты больше не сгоришь! Ты такая прекрасная звезда, и мы...

Юноша обнял девушку и продолжил:

- ..это я виноват, она пришла сама, и мы чуть-чуть не погубили тебя, но мы успели поменять желание, пока звезда падает, это можно сделать. Мы пожелали, в один голос, чтобы ты не исчезла! Ты очень красивая, и очень добрая... Так пускай ты будешь светить всегда, каждую ночь, и как можно ярче, чтобы все влюбленные всегда смогли найти друг друга...

Девушка вытерла остатки слез и улыбнулась:

- Возвращайся к себе на небо, крошка. Мы никому не дадим тебя в обиду. И сияй как можно ярче, не бойся!

И Звездочка, благодарно сверкнув на прощанье, взлетела опять на небо. Пролетая мимо месяца, она посмотрела на озеро. Девушка и юноша стояли и целовались. Чтобы не смущаться, Звездочка поднялась высоко-высоко и засияла так ярко, как еще никогда в жизни. И она больше не боялась людей.

Только месяц, глядя на нее, каждый вечер бурчал что-то под нос, но это ему быстро надоедало, потому что сам он все же не мог не любоваться Звездочкой, которая и вправду стала теперь самой красивой, а ворчал он просто, по старой привычке...

### **7.3 Игры на взаимодействие**

#### **Великолепная Валерия**

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

### **Снежный ком**

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

### **«Три факта»**

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — выдуманными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

### **Мы идём в поход**

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

### **Люди (Дрозд)**

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

### **Тик-ток (Ритм)**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит «Привет, я <имя>», затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два

хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел - тот "прошляпил".

### **Паровоз**

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

### **Любимое занятие**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

### **Ветер дует в сторону...**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пример: того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

### **5 важных вещей**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

### **Мяч по кругу**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

### **Поздороваться за руку с максимальным количеством людей**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто

поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

### **Имя - жест**

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

### **Знакомство**

Сейчас мы с вами познакомимся. Меня зовут .... А вот вас собралось очень много, поэтому сделаем так: я буду называть имена мальчиков и девочек и давать им задания. Если вы услышали свое имя, быстро и дружно выполняйте команду. Попробуем. Ну-ка, Саши, Лены, Оли, - покажись! (Ребята поднимаются со своих мест). - Ну-ка, Миши и Марины, - улыбнись! Эй, Алеши и Андрюши, - поклонись! Возможные команды: отзовись, наклонись, причешись, потянись, повернись, распрямись, расстегнись, почешись и т.д.

Ведущий. А сейчас давайте знакомиться так, как это делают животные.

Чьи имена начинаются с буквы «М» - будут мычать;

Чьи имена начинаются с буквы «Р» - рычать;

«С» - свистеть;

«Б» - блеять;

«К» - кудахтать;

«О» - орлами летать;

«А» - будут антилопами с изогнутыми рогами (показывают рога над головой);

«И» - извиваться, как змеи и т.д.

### **Расскажи о себе**

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

### **Кораблик**

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут “Ксюша”, он любит читать книги о путешествиях...»)

### **«Любимое занятие»**

Все встают в круг. Начинает вожатый. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий

придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

### **«Молекулы-хаос»**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом.

По команде вожатого: "Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

### **«Пара: мим и болтун»**

Все сидят в кругу, выбираются двое из отряда. Каждый по очереди пытается рассказать о себе основное, только во время рассказа он может лишь показывать жесты - он мим. А другой, его напарник, пытается интерпретировать жесты. Получается весело и познавательно. Потом они меняются местами.

### **«Особенное знакомство»**

Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом. Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать.

Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.). И они, используя их должны будут оригинально рассказать о себе.

### **«Эмблема»**

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера. В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значков и прикрепляют к одежде.

### **«Здравствуй друг»**

Участники становятся в круг. Командор предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командор называет страну и форму приветствия: В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.

В ИТАЛИИ горячо обниматься.

В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.

В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.

В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.

В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.

У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по

ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

### **«Забавная анкета»**

Командор задает вопросы, если ребята себя узнают, то выполняют то, о чем попросит командор:

- Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров.

\*Скажите: «Я – КИНКОНГ!»\*

- Кто родился в мае.

\*Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте\*

- У кого синие глаза.

\*Подмигните нам три раза\*

- У кого есть брат.

\*Щелкните три раза\*

- Кто любит кошек.

\*Промяукайте громко\*

- У кого есть в одежде красный цвет.

\*Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»\*

- Кто хоть раз в своей жизни курил.

\*Скажите: «Я это оспариваю»\*

- А кто не переносит дыма от сигарет.

\*Скажите: «Курение вредит вашему здоровью»\*

### **«Уличное знакомство»**

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

### **«Интервью»**

Участник должен честно ответить на предыдущий вопрос. Потом задать вопрос следующему участнику. Думать над вопросом можно не более 5 секунд.

И т.д. по кругу... Эта игра может проводиться как свободное интервьюирование всеми участниками друг друга. Если вожатый чувствует, что атмосфера в отряде пока напряженная, то можно воспользоваться следующим приемом: на спине каждого участника крепится лист бумаги, на котором друг другу ребята пишут вопросы в течение

отведенного времени. Потом листы снимаются, все садятся в круг и по очереди отвечают на вопросы, написанные на листах.

### **«Найди свое имя»**

Каждый участник пишет на трех листочках свое имя, сворачивает их и отдает водителю. Он их перетасовывает, и дети дочитают их в рандомном порядке. Цель игры собрать все карточки со своим именем, продемонстрировать свою умелость и таланты.

## **7.4 Универсальные игры**

### **«Пиф-паф»**

Участники встают в круг. Среди них выбирается ведущий-шериф. Он держит в руках пистолет из собственных пальцев. Его задача - выбрать среди участников "жертву", в которую он стреляет, при этом крича слово "пиф!" "Жертва" приседает, а два его соседа начинают между собой дуэль кто-то из них должен "выстрелить" в соседа быстрее него со словом "паф!" Тот, кто оказался медленнее - садится до конца игры на корточки. "Жертва" встает обратно в круг и продолжает игру. В итоге остается два самых метких и быстрых стрелка. Между ними можно разыграть победу по-разному: или "Ирландскую дуэль", или "съедобное-несъедобное" и т.д.

### ***Повторялка / Чикен апшедоу***

Дети двигаются по кругу друг за другом и хором поют пару строчек любой известной песни, повторяя за ведущим. Допев, ведущий вбрасывает новую вводную, например «Руки-закривлюки!» с соответствующим движением, дети повторяют и следующий круг они уже идут, делая движение и поя песню. Останавливаются, повторяют за водителем руки-закривлюки и + новая вводная (ногаки-заплетаки, головака отрывака, что угодно!). Несколько кругов с новыми вводными происходят и завершаются «языкакой-заплетакой», дети шепеляво поют песню, всем весело!

### ***Человек к человеку***

Участники стоят произвольно в помещении. После произнесения ведущим фразы «Человек — к человеку» играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо — к плечу», «Правая нога — к левой руке» и т. п.). После фразы

«Человек — к человеку» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего — найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

### **«Неведомая зверушка»**

Игрокам дается задание изобразить конкретное животное (кот, слон, жираф, заяц), используя любые (или конкретно заданные) подручные материалы. В качестве таких материалов можно использовать карандаши, фломастеры, линейки, ветки, листья, шишки и прочее. Задача выполняется в абсолютной тишине, тем самым давая проявить сплоченность команды в полную силу. Усложнить задание можно, задав определенное время на составление «рисунка».

### ***«Ассоциации»***

Выбирается ведущий, в задачу которого входит выбрать и мысленно загадать одного из участников игры. Задания для участников: отгадать задуманного игрока. Для того чтобы отгадать задуманного участника, игрокам следует задавать вопросы, на которые ведущий будет отвечать ассоциацией. Например, если этот участник был бы музыкой, то какой? если бы водоёмом, то каким? каким животным? какой погодой? и т.д. Таким образом про задуманного участника наберется целый ряд интересных ассоциаций, по которым игрокам и предстоит «вычислить» человека. Следующим ведущим становится тот игрок, которого загадывали.

### ***«Весёлые номерки»***

Все игроки получают номерки и карточки, на которых предлагается записать шуточные задания-фанты: отгадать загадку, спеть песню и т.д. Все карточки с заданиями возвращаются ведущему. Включается музыка, и игроки начинают передавать друг другу номерки из рук в руки. Ведущий по своему усмотрению останавливает музыку на любом месте и зачитывает одну из карточек, например «Номер 6 должен сыграть в “ладушки” с номером 10». Из-за того, что игроки уже обменялись номерками, вначале не понятно, для кого предназначается то или иное задание. Вполне вероятен и случай, что участнику, писавшему задание для другого игрока, придется самому же выполнять свой фант.

### ***Мыршим***

Все участники распределяются по сторонам комнаты. Выбирают водящего, которого просят ненадолго покинуть комнату. В этот момент одному из игроков дают кусочек сыра или карамельку, который он должен положить в рот за щеку. Когда водящий возвращается в комнату, все участники беспрерывно произносят одно и то же слово: «Мыршим». Задача водящего состоит в том, чтобы угадать игрока с лакомством во рту. Водящий может передвигаться по периметру и прислушиваться к участникам. Если водящий угадывает верно, то он присоединяется к игрокам в кругу, а «владелец» сыра становится водящим.

### ***Титаник***

Выбирается ведущий. Все остальные участники забираются на стулья или лавочки — это будет тонущий “Титаник”. Корабль тонет медленно, так что у утопающих есть немного времени. Задача игроков — спасти как можно больше людей. Каждые двадцать-тридцать секунд ведущий забирает один стул или укорачивает (воображаемой линией, предметами) длину лавочки.

### ***Кого нет?***

Простая игра на быструю реакцию и запоминание. Все игроки закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до одного из участников, чтобы тот на время вышел из комнаты. Игроки открывают глаза и пытаются определить, кого не хватает в комнате. Участник, верно отгадавший, кого не хватает, сам становится ведущим.

### ***Переправа через реку***

На полу чертится участок величиной три-пять метров — это «река». Задача отряда: перейти реку с одного берега на другой. В процессе «переправы» можно выполнить лишь пять касаний (пять на всю группу). Если касание произошло двумя руками/ногами, например при прыжке, оно считается за одно. Игра на смекалку и общность группы. Задача не столь сложная, но в ней важна взаимопомощь и организованность.



## 7.5 Игры с залом

### 1. «Васьки – Петьки»

Ведущий делит весь зал на две команды, одна – «Петьки», другая – «Васьки». Далее все вместе поют: На солнечной поляночке стоит зелёный дом, А на крылечке домика сидит весёлый гном. Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут гном?», - и показывает на одну из команд, которая отвечает скороговоркой: - Петька! У меня рубашка в клетку, Я пришёл к Вам детки, Чтобы съесть конфетку. («Петьки») - Васька! У меня штаны в горошек, Я пришёл из сказки, Потому что я хороший. («Васьки») Всё это проводится несколько раз, ведущий показывает то на одну, то на другую команду, то на обе сразу, и одна из них должна перекричать другую.

### 2. «Ёжики, ёжики»

Ведущий спрашивает у участников игры: «Кто дружнее: девочки или мальчики? Хотите узнать? В этом поможет Вам игра. Повторяем все вместе слова и движения: Два прихлопа (хлопают), Два притопа (топают), Ёжики - ёжики (выполняют движение, напоминающее вкручивание лампочек). Наковали - наковали (одним кулаком стучит по другому), Ножницы - ножницы (выполняют движения режущих ножниц), Бег на месте, бег на месте (имитируют бег), Зайчики - зайчики (изображают зайчиков, хлопающих ушами)... Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе...» После этих слов девочки громко кричат: «Девочки!!!», - мальчики: «Мальчики!!!», - а затем кричат все вместе. Ведущий, подводя итоги игры, говорит о том, что дружнее всего получилось тогда, когда кричали все вместе.

### 3. «Купила бабушка»

В начале игры ведущий даёт установку на запоминание слов и соответствующих им движений, т.к. в течение всей игры они будут повторяться, и при этом важно не ошибиться. Слова ведущего: Купила бабушка себе курочку (2 раза, все вместе попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям), Курочка по зёрнышкам кудах-тах-тах (2 раза, имитируют перекалывание зерен из одной ладони в другую). После этого к каждому новому двустопию будет добавляться последняя строчка предыдущей фразы, например: Купила бабушка себе уточку (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям), Уточка тя-тя-тя-тя (2 раза, делают рукой «змейку» от себя), Курочка по зернышкам кудах-тах-тах. Купила бабушка себе индюшонка (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям), Индюшонок футы-нуты (2 раза, наклоняясь вперёд, поводят то правым, то левым плечом), Уточка тя-тя-тя-тя, Курочка по зернышкам кудах-тах-тах. Примеры последующих фраз: Поросёнок хрюки-хрюки (показывают руками на уровне носа пятак свиньи); Коровёнка муки-муки (изображают рога коровы); Лошадёнка цоки-цоки (делают руками движения, словно держат уздечку).

### 5. «Охотники»

Ведущий предлагает всем вместе повторять текст и выполнять соответствующие движения: Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружьё И острый меч – ух! Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это? Болото! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик! Чап-чап-чап! Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружьё И острый меч – ух! Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это? Лес! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик! Вжик – вжик – вжик! Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружьё И острый меч – ух! Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это? Море! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик!

## **6. Гол - мимо.**

Участники делятся на две команды (территориально). Затем разучиваются названия рук. Одна называется "гол", другая "мимо". Та команда, на которую показывает одна из рук, должна громко прокричать название руки. Задача ведущего - запутать участников. Для накала страстей ведущий ведет счет. Если кто-то один в команде ошибается, то другой команде прибавляется одно очко. Когда руки скрещены весь зал кричит - "шайба". Счет можно вести строгий, а можно так, как хочет ведущий.

## **7. «Хлопки»**

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

## **8. «Часы»**

Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте все вместе послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно. Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем - два раза по одному.

## **9. «Немая» песенка»**

Ведущий предлагает всем вместе петь и выполнять соответствующие движения: Чайничек (руками, вытянутыми параллельно друг другу, чертят в воздухе вертикальные линии) С крышечкой, (делают рукой горизонтальную черту в воздухе) Крышечка С шишечкой, (руку сжимают в кулак) Шишечка С дырочкой, (указательным и большим пальцами изображают дырочку) С дырочки Пар идёт (имитируют движение пара). Затем текст и движения повторяются с конца: Пар идёт с дырочки, Дырочка в шишечке, Шишечка в крышечке, Крышечка в чайничке. Далее ведущий предлагает первое слово не петь, а только показывать движения к нему. Затем не поют первое и второе слово, и т.д. Важно не сбиться, а правильно исполнить до конца немую песенку.

## **10. «Рыбка»**

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой – рыбку. Как только «рыбка» показывается из воды, участникам необходимо её поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы!

## **7.6 Игры на командообразование**

### **1. «Замотало»**

В правилах игры ведущий сообщает: «При слове «замотало» нужно обнять себя, а при слове «размотало» - руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало – размотало. Замотало на соседа слева – размотало. Замотало на соседа впереди – размотало».

### **2. «ВСТАНЬТЕ ТЕ, КТО...»**

Цель: развивает наблюдательность, позволяет детям лучше узнать друг друга. Ход игры: Ведущий дает задание: «Встаньте те, кто...

- любит цветы;
- радуется хорошей погоде;
- имеет домашнее животное;
- любит дарить цветы и т. д.

### **3. ЗООПАРК**

Игра для детей старшего дошкольного возраста. Участвуют 7-8 человек, каждый выбирает себе животное и показывает остальным характерное движение этого животного. Так происходит "знакомство". После этого ведущий со стороны выбирает начинающего игру. Тот должен показать "себя" и другое "животное", это "животное" показывает себя и еще кого-то и так далее до момента, пока кто-нибудь не ошибется, т.е. покажет другое "животное" неправильно или покажет выбывшего. Допустивший ошибку выбывает. Игра заканчивается, когда остаются двое."

### **4. Поймать мяч**

«Поймай мяч» - это прекрасная развивающая игра для детей. Единственное, во что вам нужно сыграть, - это мяч или что-то еще, в которое можно безопасно бросить. Первый человек получает мяч и должен рассказать что-нибудь о себе. Это может быть его любимый цвет, хобби или забавная история из своей жизни. Затем человек бросает мяч другому человеку, который затем должен сказать что-то о себе. Игра продолжается до тех пор, пока все не получат мяч однажды и не расскажут что-нибудь о своей жизни.

### **5. Разрастающийся танец.**

Включите любую музыку и выберите двоих играющих, которые начнут танцевать друг с другом. Затем остановите музыку. Танцоры разделяются, и каждый из них выбирает себе другого партнера или партнершу. Теперь уже 2 пары танцуют, пока не остановится музыка. Затем каждый выбирает себе по новому партнеру и танцуют 8 человек. Так продолжается до тех пор, покуда не будут танцевать все.

### **6. «Кенгуру».**

Игра-розыгрыш. Из группы выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но ни издавая, ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас «жертва» будет показывать кенгуру, но все должны притвориться, что они не понимают, что же за животное им показывают. Надо называть любых других животных. Но не кенгуру.

## **7. «Капканы»**

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

## **8. "Утки - гуси"**

Все дети становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" (вразброс, "утка" сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: "Если я сейчас скажу: "Гусь" - то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если "Утка", то игроки, которых я назвал "Уткой", поджимают обе ноги". Догадайтесь, что получится.

## **9. «Голос нашего Мы».**

Очень плотный круг, организовать дружескую поддержку - возьмитесь за руки, плечи, талию - кому как удобно. Теперь покачаемся немного, совместно подвигаемся, сесть на колени (чтобы никто не упал). Что мы еще можем сделать общим "кругом" - попеть, потанцевать. Как вы себя чувствуете?

## **10. «Ролевые танцы». Танец роботов, кукол, пингвинов и т.д.**