

КЕЙС ВОЖАТОГО ЕЛИСЕЕВА ЕЛИЗАВЕТА

студентка группы № 32



Любимое высказывание «Через двадцать лет вы будете более сожалеть о том, чего не сделали, чем о том, что вы сделали. Поэтому, отбросьте сомнения. Уплывайте прочь от безопасной гавани. Поймайте попутный ветер своими парусами. Исследуйте. Мечтайте. Открывайте.» **Марк Твен**

Мои ценности: доброта, честность, уважение, справедливость, коммуникация, компромисс, помощь, культура.

Легенда: Шли по лесу два товарища, и выскочил на них медведь. Один бросился бежать, влез на дерево и спрятался, а другой остался на дороге. Делать было ему нечего – он упал наземь и притворился мертвым.

Медведь подошел к нему и стал нюхать: он и дышать перестал.

Медведь понюхал ему лицо, подумал, что мертвый, и отошел.

Когда медведь ушел, тот слез с дерева и смеется:

– Ну что, – говорит, – медведь тебе на ухо говорил?

– А он сказал мне, что плохие люди те, которые в опасности от товарищей убегают.

Авторская игра: Игра на развитие коммуникабельности «Гений»

Участники игры садятся в круг и быстро перебрасывают друг другу нетяжелый мяч. При этом бросающие говорят половину какого-либо слова, а тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину, например: паро-ход, теле-визор. Отвечать нужно быстро, желательно не повторяясь. За каждую ошибку или задержку участник выбывает из игры, вставая. Игра продолжается, пока не встанут все участники игры, кроме одного, он – супер-игрок (или вожатый в качестве ведущего). Потом он встает в центр круга, и все участники бросают ему мяч, а ему нужно продолжить. Те участники, которым супер-игрок не успел ответить, садятся обратно, пока не сядут все в круге. После этого игра начинается сначала.

Песня: Тима Белорусских – Как в последний раз!

Когда погаснет свет от наших ламп

Я передам привет от наших к вам

Я сплю как год, потом же пру, как танк

Во имя нас, во имя тех, кто там

Сегодня важно, чтобы завтра было у всех лучше

Ещё вчера каждый у своей лужи, и под тучей

Сегодня, знаю, что прямо каждый всемогущий

Ведь мы здесь, чтобы делать вещи

[Припев]

Как в последний раз (А-а-а-а)

Пока звёзды с неба пропали

И теперь светят в нас (А-а-а-а)

Мы за друг друга в ответе

Ответь мне хоть раз

[Куплет 2]

Среди тысячи мыслей о правильной жизни

Путаю, словно вчера пришёл свет

Но потухшие искры

Снова так искренне сожгутся у всех, чтобы снова согреть

И засохшими кистями

Рисуется истина

Рисуется новый, забытый рассвет

Далеко или близко, мы не судим изысканно,

Ведь важен итог, а не ответ

Мама, я жив и хочу жить так дальше,

Не обману, пока мир так обманчив

Идём сегодня, чтоб завтра быть раньше

Там, где мы не были, в город без фальши (Lego)

Сегодня не гибнет романтик, пока верят духу, и верны команде
Где каждый в отдельности светится
Будто запутался в длинной гирлянде
Медленно, правда доходит так медленно,
Правда не очень приветлива.
Но хуже, если тебе вдруг не до этого.
Знаю, однажды дотянемся,
Даже если мы потянемся [?]
Давай как в последний раз,
Ведь я знаю, что он не последний

Я выбрала эту песню, так как верю, что истинный свет нужно искать всегда – внутри себя, других, в своем увлечении, в лучших моментах жизни. И то, что, кажется, случится в самый последний раз, может оказаться лишь началом поиска чего-то еще более прекрасного.

Фильм (мультфильм): «Душа» (2020), «Вверх» (2009). Режиссёр: Пит Доктер

Известная личность: Бенедикт Камбербэтч

Бенедикт Камбербэтч всегда вдохновлял меня своим стремлением показать людям всю многогранность актёрской игры и самых удивительных актерских умений. С самого детства он мечтал стать актером и большим трудом сам исполнил свою мечту. Сейчас он является одним из самых востребованных актеров английского театра и мирового кино. Он восхищает меня самыми яркими качествами души: целеустремленностью, творческим видением мира, силой воли и умением показать все детали, не упуская сути.

Схема создания игры «Гений!»

Структурные компоненты игры	Содержание работы
1. Функциональные характеристики	<p>Название игры, её цель и задачи «Гений!»</p> <p>Цель: сформировать позитивную эмоциональную коммуникацию во временном коллективе детей, развивать память и реакцию в рамках игрового взаимодействия.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. повысить эмоциональный фон в коллективе; 2. развивать реакцию и память посредством взаимодействия участников коллектива.
2. Описание игры	<p>Участники игры садятся в круг и быстро перебрасывают друг другу нетяжелый мяч. При этом бросающие говорят половину какого-либо слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину, например: паро-ход, телевизор.</p> <p>Отвечать нужно быстро, желательно не повторяясь. За каждую ошибку или задержку участник выбывает из игры, вставая. Игра продолжается, пока не встанут все участники игры, кроме одного, он – супер-игрок (или вожатый в качестве ведущего) .</p> <p>Потом он встает в центр круга, и все участники бросают ему мяч, а ему нужно продолжить. Те участники, которым супер-игрок не успел ответить, садятся обратно, пока не сядут все в круге. После этого игра начинается сначала.</p>
3. Структура игрового взаимодействия	<p>Эмоции: Все садятся в круг и играют с азартом, вожатый контролирует процесс, «эмоционально заряжая» группу.</p> <p>Интрига: «Знаете ли вы, ребята, что процент гениальных людей на планете составляет менее 10%? Сейчас мы поиграем в очень интересную игру. Она потребует от нас внимательности. А в конце узнаем, у кого из нас самый широкий словарный запас, кто из нас – гений!»</p> <p>Инструкция:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вожатый предлагает всем собраться в круг, сесть таким образом, чтобы было удобно бросать мяч. 2. Вожатый объясняет правила и условия игры и предупреждает, что бросать мяч и реагировать нужно быстро.

	<p>3. Вожатый регулирует темп игры и процесс проведения.</p> <p>Фокус: Неизвестно, кто же будет супер-игроком, у кого лучшая реакция и словарный запас.</p> <p>Жирная Эмоциональная Точка В финале игры супер-игроку аплодируют все в круге или может даваться символическое вознаграждение, так как благодаря ему и его знаниям все снова могут начать играть.</p>
4. Вывод	<p>Рефлексия на практическую значимость созданной игры: Игра помогает увлечь детей, развивать их внимание, реакцию и память. Эта игра хорошо подойдет для середины смены, когда наступает некоторая «усталость» от впечатлений и нужно добавить что-то интересное.</p>

Нормативно-правовая компетенция

Психолого-педагогическая компетенция

Основным критерием сформированности психолого-педагогической компетентности вожатого - владение умением самостоятельно разрешать педагогические ситуации, способствуя личностному развитию ребенка. Поэтому одним из важнейших условий формирования психолого-педагогической компетенции должно стать обучение вожатых решению проблемных педагогических ситуаций.

Решение педагогических ситуаций

Работа с замкнутыми детьми:

Замкнутость, одиночество

Обострённое переживание своих недостатков

Переключать внимание ребёнка, давать поручения, связанные с необходимостью общения

Непослушание, действия «наперекор», постоянные споры

Стремление к самостоятельности

Вникать в их интересы, сотрудничать с ними, направлять самостоятельность в нужное русло

Появление тайн, озорство, шалости,

Неуёмная фантазия

Тактично разузнать секреты детей, совместно их сохранять, разумно использовать.

Организовать интересные дела с элементами романтики

Импульсивен, невнимателен, излишне активен - бегают взад-вперёд, редко занимается чем-то, задирается, постоянно убегает

Гиперактивность, как правило, это защитная реакция, чтобы снять тревогу

Защитить ребёнка от его собственных действий, сделать так, чтобы он участвовал в обычной лагерной жизни. Это требует значительного контроля, но контроль должен быть доверительным. Некоторые дети в таком состоянии требуют вмешательства врача.

Работа с агрессивными детьми:

Незначительную агрессию - сначала просто игнорировать, потом выразить понимание чувств подростка «Я понимаю, что тебе обидно», переключение внимания или предложение какого-либо задания. Позитивно обозначить поведение «Ты злишься потому, что устал...».если есть физическая угроза - примите срочные меры; если можете справиться сами, то «возьмите подростка в руки», в том числе и буквально, прижав его руки своими руками; скажите уверенным тоном: «Успокойся, возьми себя в руки!», уведите его с того места, где развернулась ситуация, спровоцировавшая агрессию. После того, как подросток успокоится, обсудите случившееся (лучше наедине). Обсуждать только его поведение «здесь и сейчас» без моральной оценки, оценить негативные последствия самого поведения, он вредит таким поведением не столько окружающим - сколько самому себе (приёмы обратной связи).

ПРИЁМЫ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ для обсуждения различных ситуаций (рефлексии):

1. Факт: «Сейчас ты переступаешь допустимую черту» или «Ты ведёшь себя агрессивно»
2. Констатирующий вопрос: «Ты злишься?»

3. Раскрытие мотивов: «Ты хочешь меня обидеть? Ты хочешь продемонстрировать силу?»
4. «Я-сообщение» «Мне не нравится, когда со мной говорят в таком тоне!» или «Я напрягаюсь, когда кто-то громко кричит»
5. Апелляция к правилам: «Ты нарушаешь правило...», «У нас не принято кричать на людей».

Работа с тревожными детьми:

Тревожность - эмоциональное состояние, комбинация некоторых эмоций (страх в том числе), социальное проявление тревожности-застенчивость.

Постоянное беспокойство, трудности в концентрации на чём-либо, мышечное напряжение в области лица, шеи; раздражительность, нарушения сна (с 12 лет чаще у девочек; у мальчиков в дошкольном и младшем школьном возрасте) .Могут «уходить в болезнь» - соматические проблемы: боли в животе, сухость во рту, слабость в ногах, учащённое сердцебиение.

Робок, пуглив, не умеет общаться со сверстниками и выражать свои мысли и чувства; обострённое восприятие и ожидание оценки.

Правила:

1. Не заставляйте участвовать в состязаниях и каких-либо видах работ, учитывающих скорость;
2. Не сравнивайте с окружающими;
3. Чаще используйте телесный контакт;
4. Способствуйте повышению самооценки - хвалите даже за незначительные успехи, отмечайте их в присутствии других подростков, но так, чтобы он знал за что;
5. Чаще называйте по имени;
6. Меньше замечаний в его адрес;
7. Наказание в самых крайних случаях;
8. Демонстрируйте образцы уверенного поведения, будьте во всём примером ему;
9. Игры: «Комплименты», «Я дарю тебе...»

Работа с конфликтными детьми:

Если ребенок попал в конфликт и сказал вам об этом, есть несколько вещей, которые нельзя делать ни в коем случае:

Обвинять. Услышав жалобу ребенка, нельзя первым делом говорить, что во всем виноват он сам. Первая реакция должна показывать, что вы на его стороне и готовы разбираться. Пускать все на самотек. Отношения в искусственно созданном детском коллективе требуют интенсивной включенности взрослых (педагогов, вожатых), вариант «разберитесь сами» не подходит.

Замалчивать конфликт. Так появляются «жертвы» с их ощущением беспомощности, и «агрессоры». Несправедливое, жестокое отношение должно становиться поводом для открытого публичного расследования.

Этапы решения конфликтов в лагере между детьми.

1. Определить с чего начинается конфликт.
2. Стать свидетелем конфликта, чтобы никто об этом не знал. Изучить поведение каждого ребенка.
3. Успокоить всех, кто замешан в конфликте.
4. Позволить выговориться каждому кто участвовал в конфликте. Чтобы ребенок понял, что его мнение и объяснение важно, нужно попросить каждого рассказать свою точку зрения на случившееся.
5. Привлечь детей заглаживанию конфликта.

Общение с детьми в лагере должно носить воспитывающий и развивающий характер. Как же должен вожатый общаться с детьми? Ответить на этот вопрос можно кратко: общаться с детьми нужно уметь. Наличие педагогических способностей к общению с ребятами предполагает:

1. Способность правильно понимать ребенка, видеть вещи его глазами.
2. Способность видеть в ребенке равноправную личность.
3. Готовность критически отнестись к самому себе и открыто признать критику в свой адрес со стороны воспитанников.
4. Умение везде и всегда говорить правду, не хитрить и не обманывать.
5. Владение чувством юмора.
6. Владение словом.

При общении с детьми любого возраста вожатому надо следить за соблюдением педагогического такта, помнить о возможности экспрессивного воздействия на подростка. Вместо крика и окрика, которые еще, к сожалению, присутствуют в арсенале методов «педагогического воздействия», старайтесь использовать ситуационно-оправданную мимику и жесты. Следите за культурой речи. Помните о том, насколько сильно может воздействовать на ребенка интонационно-богатая, эмоционально-выразительная речь.

С самой первой встречи с детьми настройте себя психологически на бесконфликтное общение. В его основе – проявление вожатым таких свойств личности как эмпатия – способность проникать во внутренний мир другого человека, сопереживать, сочувствовать ему, и рефлексия – умение видеть себя со стороны глазами ребенка.

Неуместно практиканту начинать с категорических запрещений, публичных замечаний и тем более обсуждений поступков ребят или хотя бы легкой иронии. Наедине, тактично, ласково объяснить, почему не следует так поступать, терпеливо напоминать, если поведение не сразу изменилось у таких мальчиков, девочек. Обязательно заметить их изменение, сдвиг в лучшую сторону и также наедине похвалить ребенка, по-

радоваться с ним этим успехам, обратить внимание, как легче, радостнее стало ему жить в коллективе.

Примерно такого же стиля работы следует придерживаться и с детьми, оказавшимися небрежными, неопрятными, грубыми или слишком скованными, застенчивыми в повседневном быту среди большого коллектива ребят.

Вожатому всегда следует исходить из установки, что перед ним лишь формирующиеся личности детей, тактично помогать им в самовоспитании, а не подходить с меркой требования и взыскания, как к уже вполне сложившимся характерам.

Принципы вожатской работы

Принцип безусловной любви. Любовь предполагает активную заинтересованность в жизни и развитии объекта любви. Следовательно, безусловно любить – значит оберегать, направлять и развивать ребёнка без всяких ожиданий того, каким он должен быть. Любить не за поступки, слова, а за то, что он просто есть.

Принцип равноправия и уважения. Быть с ребёнком откровенным, уважительно относиться к его желаниям, мыслям. Предоставлять ему право самостоятельно принимать решения.

Принцип доверия. Передавать ребёнку ответственность за его личные дела. Постоянный контроль лишает детей инициативы и самостоятельности.

Принцип сотрудничества. Сотрудничество предполагает общение с ребёнком, общение – мощный фактор и условие развития. Сотрудник не может наказывать сотрудника и командовать им. Сотрудничество формирует уважительные отношения, ориентированность на компромисс. Необходимо сотрудничать с детьми во всех видах деятельности.

Принцип содружества. Содружество – единый коллектив с равными правами и общими интересами. Необходимо создавать и поддерживать в детском коллективе атмосферу дружбы и равноправия.

Принцип сотворчества. Не делать за детей, а делать вместе с ними. В совместном творчестве между детьми и взрослыми естественно устанавливается подлинное равенство, возникает духовное общение.

В общение с ребятами избегайте моделей-штампов:

1. Не будьте «Монбланом» - не возвышайтесь подобно горной вершине над детьми, не общайтесь с ними формально.
2. Не отгораживайтесь от детских и взрослых проблем «Китайской стеной» неучастия и неприятия, равнодушия и высокомерия.
3. Не будьте «Локатором». Так называется модель, которая характеризует манеру вожатого общаться только с определенной группой людей, оставляя без внимания остальных. Старайтесь добиться таких взаимоотношений, чтобы каждый ребенок чувствовал собственную значимость, как в общении со сверстниками, так и в общении со взрослыми.

4. Не увлекайтесь моделью «Гамлет». Она свойственна тем вожатым, которые казнят себя за допущенные просчеты в общении и не стараются найти конструктивный выход из сложной ситуации.

5. Не увлекайтесь моделью «Друга», в которой отношения принимают слишком фамильярный характер общения – заигрывания с детьми.

Любое педагогическое общение должно проходить 4 этапа:

1 этап. Моделирование педагогического общения. Этот этап должен предшествовать непосредственному контакту с детьми. Перед каждой встречей необходимо продумать палитру общения. На этом этапе вожатый должен продумать психологические аспекты взаимоотношений:

- как и к кому (конкретно) обратиться по имени;
- у кого спросить совета;
- кого поддержать улыбкой, теплым словом.

2 этап. Непосредственный контакт с детьми. Здесь важно уметь завладеть их вниманием. Условно это называют коммуникативной атакой. На этом этапе вожатому необходимо проявить умение сконцентрировать внимание детей на себе, проявить лучшие черты своего «Я». Важно в самый начальный момент взаимодействия поставить перед ребятами такие задачи, которые способны зажечь, заинтересовать их.

3 этап. Управление общением. Очень важно постоянно следить за обратной связью, за реакцией детей на процесс общения.

В управлении педагогическим общением очень важна реализация как вербальных, так и невербальных средств взаимодействия, активное включение мимики, пантомимики, контакта глазами, использования жестов.

4 этап. Анализ осуществленного общения. Этот этап необходим при моделировании новых встреч с детьми. Он предполагает необходимость учета в предстоящих контактах предыдущей тональности отношений.

Важно, чтобы перечисленные стадии общения пронизывали собой все периоды лагерной смены, все формы и виды педагогического общения с детьми.

Общение детей с вожатым не похоже на общение детей с родителями или учителями в их традиционном понимании. Вожатые, чаще всего, люди молодые, в них самих ещё живо детство, горят глаза, им легче понять ребёнка. Не удивительно, что дети делают вожатых кумирами. Они перенимают у взрослых всё: интонации, манеру поведения, способы общения и, что самое важное, с развитием коллектива они всё больше разделяют со взрослым его мир ценностей, делая его своим. Дети в буквальном смысле становятся такими же, как и их руководители. Ниже приведены упражнения для продуктивного педагогического общения.

«Запоминание лица».

Выработай в себе привычку запоминать лица окружающих тебя людей. Посмотрел – закрой глаза, попробуй восстановить в памяти всё зримо, в деталях. Не получается что-то, «не видишь» - посмотри снова, чтобы запоминание было полным.

«А как он смеётся?».

Глядя на лица, постарайся зрительно представить, как этот человек смеётся, плачет? Как он объясняется в любви? Каков он в растерянности? Как хитрит он, старается выкрутиться? Как он грубит? Ругается? Каков он обиженный? Как он выглядел три года назад? Каким он будет в старости?

«Я глазами других».

В различных ситуациях и с различными людьми постарайтесь представить, как ты выглядишь в глазах собеседника. Какое впечатление ты производишь? Что он думает о тебе?

«Оценка себя».

Чаще становись оцениваемым, а не оценивающим. Что от тебя ждут окружающие? Им уютно рядом с тобой? Если кто-то совершил ошибку, обрати внимание не на сам факт, а на свою реакцию.

«Сопереживание».

Разговаривая на личные темы, постарайся внимательно слушать своего собеседника. Если он поверяет тебе душевные тайны, не перехватывай инициативу и не «отключайся», переживай, пытайся поставить себя на его место.

«Одобрение».

Присматривайся к детям, к их действиям и не упускай возможности выразить им своё одобрение.

«Улыбка».

Ты должен приучить себя к тому, чтобы обычным выражением твоего лица стала тёплая, доброжелательная улыбка. Если нет улыбки, должна быть готовность в ней. Внутренняя улыбка должна быть всегда.

«Перевоплощение».

Попробуй почувствовать себя на месте другого человека. Представь, что ты – это он. «Обрети» его внешность, проникни – хоть чуть-чуть – в его внутренний мир. Воспроизведи его походку, мимику, движения. Перевоплотись, постарайся жить его чувствами и мыслями.

«Гроза отменяется».

Учись сдерживать свои отрицательные эмоции. Тебе тяжело их сдерживать, а окружающим тяжело их переносить. Учись не ругаться и не брюзжать. Попробуй целую неделю всем всё прощать, всех понимать, никого не критиковать, не делать замечаний, не осуждать. А может дольше?

Ночные страхи

Большинству детей помогает, когда вожатые учат их справляться с такими проблемами самостоятельно. Но делайте это постепенно. Например, если ваш ребенок боится ложиться спать один, то в первую ночь кто-то из вожатых может лечь спать в комнате рядом с ним. На вторую ночь вы можете посидеть некоторое время рядом с ребенком или

постоять за дверью. На третью ночь - можете немного постоять за дверью, затем на некоторое время отойти, затем снова вернуться и так далее. Если это делать постепенно, то ребенок вскоре поймет, что может справляться со своими страхами и беспокойствами сам.

Основное правило: Если у вожатых большие разногласия относительно того, как помочь ребенку побороть ночные страхи (один из вожатых готов не отходить от ребенка, а другой настаивает на том, чтобы ребенок справлялся сам), то страхи могут устойчиво сохраняться. Вожатым следует выработать совместный план действий, включающий в себя утешение, поддержку и готовность помочь и научить ребенка справляться со страхами самостоятельно.

Как правильно говорить с ребенком, проснувшимся от страшного сна:

- СОПЕРЕЖИВАЙТЕ, УЧИТЕ и успокаивайте. «Такое бывает у всех детей (когда я был такой как ты), но и, если подумать о чем-нибудь забавном, то, в конце концов, можно снова уснуть».
- «Кошмары могут очень пугать. И хотя они нереальны, кажутся они вполне настоящими. Всем снятся страшные сны (и мне тоже ,когда я был маленький), и все, в конце концов, учатся снова засыпать после них».
- «Ты был очень напуган ночью. Может быть, тебя что-то беспокоит? Давай я обниму тебя»
- ДОГОВАРИВАЙТЕСЬ. «Ты боишься ложиться вечером спать. Прошлой ночью ты спал вместе с нами. Сегодня ты будешь спать в своей кровати. Если хочешь, я могу некоторое время, посидеть рядом(постоять за дверью). Как думаешь, что мне лучше сделать для тебя?»
- «Тебе приснился страшный сон, но он не причинит тебе вреда. Я немного посижу с тобой, и ты увидишь, что тебе станет лучше».

Если ваш ребенок испытывает ночной страх:

- первым делом необходимо выяснить причину страха;
- при выборе воспитательных мероприятий учитывайте, что страхи имеют произвольный и неосознанный характер;
- помните, что ребенок не всегда может управлять своим поведением и не владеет собой, поэтому словесные убеждения не эффективны;
- ни в коем случае не наказывайте ребенка;
- не запугивайте ребенка даже тогда, если опасаетесь за его безопасность;
- не напоминайте ребенку о страхе.
- не злоупотребляйте чтением сказок и просмотром кинофильмов;
- обучайте ребенка терпимости к страху и управлению им, а в некоторых случаях и противодействию источникам страха;

- если ребенок боится темноты и замкнутого пространства, зажгите лампу, откройте двери, побудьте рядом с ним;
- постарайтесь проиграть пугающее ребенка событие в специальной ролевой игре, где бы страшное показалось смешным или обыденным для повседневности. Например, ребенок боится собак, поиграйте с ним в пограничника, где он будет пограничником с любимой собакой, или пусть игрушечная собака расскажет ему, что она думает о нем (как переживала, когда ребенок убежал от нее);

Развитие детского временного коллектива

Формула конфликта

Для эффективного психолого-педагогического анализа конфликта некоторые исследователи предлагают опираться на формулу конфликта, которая отражает его структуру:

Конфликт = проблема, причина конфликта + стороны, участники конфликта + конфликтная ситуация + повод (инцидент) к конфликту.

Проблема, причина конфликта чаще всего проистекает из двух сфер - сферы отношений либо сферы деятельности.

Конфликты деятельности разрешаются достаточно быстро и чаще всего конструктивно, если не добавляется конфликт отношений. Конфликт отношений разрешается сложнее, поскольку может дополняться внутриличностным конфликтом (т. е. проблемным отношением к себе).

Сторонами, участниками конфликта могут становиться две стороны одной личности, несколько личностей или несколько групп.

Конфликтная ситуация развивается по стадиям конфликта.

На первой - предконфликтной - стадии важно улавливать сигналы конфликта, к которым относятся: дискомфорт, нарастание тревожности, рост числа каких-либо недоразумений (забыл, перепутал, недослышал и т. п.), кризис (способность проявлять физическую агрессию). Если вы заметили наличие данных сигналов, а также нарастание в коллективе напряжения, ухудшения эмоциональных состояний, раздражительности, апатии, ухудшения отношений, то можно утверждать, что вы диагностируете конфликт, даже если пока он имеет скрытый характер и не проявлен как социальное явление.

На второй стадии - стадии конфликтного взаимодействия - следует учитывать возможные стратегии поведения в конфликте: компромисс, избегание (уход), подавление, соперничество и сотрудничество.

На третьей - постконфликтной - стадии необходимо анализировать эмоции участников конфликта. Если они улучшаются, значит, конфликт разрешен. Если сохраняются негативные эмоции, значит, снят только повод, а проблема была в другом и осталась не разрешена.

Поводом (инцидентом) к конфликту чаще всего выступают конфликтогены - слова или действия, провоцирующие конфликт. В качестве ведущих конфликтогенов в современной психолого-педагогической науке выделяются такие:

- стремление к превосходству,
- проявление эгоизма,
- проявление агрессии.

Способы разрешения конфликта

К наиболее традиционным способам разрешения конфликтов относятся следующие:

- приглашение третейского судьи (независимого третьего);
- создание ситуации успеха;
- переключение на деятельность;
- организация стола переговоров;
- драматизация конфликта (игровое проигрывание сюжета и ведущих ролей конфликта).

Картография конфликта

Психолого-педагогический анализ конфликта может осуществляться с помощью картографии конфликта. Картография конфликта предполагает составление карты конфликта благодаря нахождению ответов на следующие основные вопросы:

- В чем суть проблемы, какова основная причина конфликта?
- Кто есть основные стороны -- участники конфликта?
- Чего они хотят?
- Почему они хотят того, чего хотят?
- Каковы основные пути решения, удовлетворяющие обе стороны?

Конфликты на разных этапах

становления временного коллектива

детского оздоровительного лагеря

Закономерности развития временного детского коллектива (ВДК) исследуются учеными уже достаточно давно. И поэтому характеристики, специфика и динамика развития ВДК сегодня хорошо известны. На какие конкретные детали необходимо обращать внимание на разных этапах развития ВДК?

Временный детский коллектив, как известно, формируется на определенный временной период (в лагере это чаще всего смена в 21 день либо профильные смены от 3 до 7-10 дней). Временный коллектив детского лагеря имеет достаточно простую структуру (органы самоуправления, творческие группы либо советы дел на конкретные события), которая предоставляет возможность для самореализации и успеха не только лидерам, но и детям, имеющим неуспех в постоянном коллективе.

Важно учитывать динамику развития временного детского коллектива, которую большинство современных авторов определяют следующим образом.

1-й этап (1-6-й дни) - этап адаптации

Здесь необходимо как можно быстрее:

- познакомить детей;
- разобраться в их личностных особенностях;
- сплотить коллектив через совместную деятельность;
- увлечь их перспективой предстоящей жизни в лагере;
- закрепить освоение режимных моментов;
- выбрать органы самоуправления и структурировать отряд (поделить на группы, звенья, команды и т. п.);
- провести как можно больше творческих дел, не требующих особенно тщательной подготовки;
- организовать по возможности успех отряда на общелагерных мероприятиях;
- стимулировать доверие и доброжелательность в коллективе.

2-й этап (6-12-й дни) - этап индивидуализации

На этом этапе необходимо:

- создать условия для самореализации и творческого самовыражения детей;

- целенаправленно работать над положительным климатом и благополучными отношениями в отряде (то есть проводить внутриотрядные дела и формировать внутриколлективные традиции: особые «Огоньки», веселые «кричалки» и т. п.);
- ежедневно организовывать деятельность для проявления интересов разных детей: интеллектуальную, спортивно-туристическую, кружковую, досуговую;
- прогнозировать возможные конфликты, которые могут появиться, поскольку дети уже освоились и начали свободнее себя вести.

3-й этап (12-18-й дни) - этап интеграции

На данном этапе необходимо:

- своевременно корректировать негативные психологические состояния детей;
- формировать положительные отношения между мальчишками и девочками;
- оказывать реальную помощь в реализации личности ребенка, укреплять ощущение его нужности, полезности для всего коллектива;
- стимулировать и закреплять реальные достижения детей.

4-й этап (18-21-й дни) - этап подготовки к расставанию

В этот период важно:

- анализировать личностные и групповые эмоциональные состояния;
- подвести итоги смены, не забыв отметить за что-либо каждого ребенка;
- удерживать дисциплину;
- помочь закрепить детям приобретенный ими успешный новый опыт;
- помочь отрефлексировать новые достижения детей;
- внутриотрядными делами поддержать эмоциональный подъем детей.

Способы повышения мотивации в разновозрастных группах

Хорошие способы похвалы:

1. Похвала авансом – авансирование личности.

- когда человеку плохо, хвалить за то, что есть и даже за то, чего нет;
- не захваливать;
- когда хотим ребёнка чему-то научить («ты это хочешь, у тебя получится, ты лучше, чем сам себе кажешься»).

2. «Подъёмная» похвала – всякое повышение требований начинать с похвалы, вдохновить.

3. Косвенное одобрение – хвалить не хваля. Не хвалим, а наводим человека на самостоятельные выводы («Как хорошо, когда никто не балуется во время отбоя»).

4. Рикошет – метод косвенного внушения (разговор между взрослыми, когда ребёнок может услышать). Начиная с 11-ти лет, рикошет действует сильнее личного обращения.

5. Попросить совета как у равного, как у старшего. Главное последовать этому совету, как бы глуп он ни был.

6. Лидер дня (рейтинг).

Система «смайликов», «звездочек» и т.п. для поощрения коммат. Устраивается соревнование между комматами. Коммате, кто быстрее всех уснет в сончас, в отбой, кто чище всех уберется в санитарный час, на дверь вешается смайлик (звездочка и пр.).

Какая коммат к концу сезона наберет больше звездочек, та получит приз от вожатых. Призы должны быть действительно приятными и ради них стоит бороться.

Техника активного слушания

- Возвращать в беседе услышанное, называя чувства, которые он испытывает, тем самым, выражая понимание.
- Если ребёнок маленький, то твои глаза – на уровне глаз ребёнка.

Результаты:

- Слабеет/исчезает отрицательное чувство
- Чувствуя внимание и то, что его слушают, ребёнок раскрывается и начинает больше рассказывать
- Ребёнок сам продвигается в решении своей проблемы (она названа и этим переведена на новый уровень восприятия)

ВОЗРАСТ	СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ
Младший школьный возраст (7-10 лет)	<p>1. 1. Метод «Ситуация успеха» - это такое целенаправленное, организованное сочетание условий, при котором создается возможность достичь значительных результатов в деятельности, это результат продуманной, подготовленной стратегии, тактики. Различается успех и ожидания личности</p> <p>2. За участие в мероприятии и за каждое доброе дело— один жетон, который вывешивается в таблицу, на стенд отряда.</p> <p>3. Метод завтрашней радости – ребенок должен быть убежден, что успехом он обязан, прежде всего, самому себе</p>
Средний возраст (подростковый возраст) (11-14 лет)	<p>1. Привлекать детей к организации и проведение мероприятий</p> <p>2. Метод «Дидактические игры» — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш</p> <p>3. Организовывать соревнования на самую чистую комнату, лучшее дежурство в столовой и т.д. Подводя итоги в конце каждого дня победителя награждать.</p>

<p>Старший возраст (15-17 лет)</p>	<p>1. Чаще устраивать такие ситуации, в которых ребенок сам делает решающий шаг</p> <p>2. Предоставлять подросткам как можно больше подконтрольной самостоятельности.</p> <p>3. Побуждение подражать лучшим ребятам отряда или лагеря.</p>
--	--

Тип мотивации – помощь взрослому – «Помоги мне».

1. Вы сообщаете детям, что собираетесь мастерить что-либо и просите детей помочь вам. Интересуетесь, как они могут вам помочь.

2. Каждому ребёнку даётся посильное задание.

3. В конце подчеркиваете, что результат был достигнут путём совместных усилий, что к нему пришли все вместе.

Тип мотивации «Научи меня»

1. Вы сообщаете детям, что собираетесь заняться какой-либо деятельностью и просите детей научить вас этому.

2. Вы спрашиваете, согласны ли они помочь вам.

3. Каждому ребёнку, даётся возможность научить вас какому-либо делу.

4. По окончании игры каждому ребёнку даётся оценка его действий и обязательно следует похвалить его.

Тип мотивации «создание предметов своими руками для себя»

1. Вы показываете детям, какую-либо поделку, раскрываете его преимущества и спрашиваете, хотят ли они иметь такой же для себя или для своих родных.

2. Далее показываете всем желающим, как изготовить этот предмет.

3. Изготовленная поделка поступает в распоряжение ребёнка. Гордость за дело своих рук – важнейшая основа созидательного отношения к труду.

КТД и Отрядные дела

1.

Название и форма КТД	«Вожатые глазами детей», конкурс
Цель	повысить статус вожатых, сдружить детей и вожатых в отрядах на условиях партнерства и сотрудничества; привлечь ребят к активному участию в играх; научить ребят

	работать в коллективе, подчиняться определенным правилам, развить чувство коллективизма и товарищества
Возраст участников	Средний
Оборудование	Кровать(1), стулья, листы бумаги, ручки.
Подготовительный этап	К проведению игр дети в отрядах должны подготовить инсценировку «Сон вожатого».
Организационный этап	На сцене установлена кровать. Выходит Ведущий
Проведение КТД	<p>Ведущий. Неужели мне это не снится, я вновь вижу знакомые лица. Приветствую всех, кто пришел сюда в прекрасном настроении, и, как говорится, добро пожаловать в волшебный мир сновидений, ваши аплодисменты! Сегодня на этой сцене мы увидим вожатых глазами детей, а если быть точнее — сны вожатых, которые будут изображать дети. Вам интересно посмотреть, что снится по ночам вожатым? Мне тоже. Так чего же мы ждем? Давайте громко-громко поаплодируем самым младшим жителям нашего лагеря. Встречаем, ребята из девятого отряда покажут сон своей вожатой Маши!</p> <p>Помоги вожатому Ведущий. А пока следующий отряд готовится к выступлению, я проведу конкурс, и для этого мне надо, чтоб на сцену вышли три участника. На сцену выходят ребята. Представьте себе такую ситуацию: вам снится сон, как будто вы с отрядом полезли в горы. Ваш вожатый стоит у подножья высокой горы. Вдруг вы видите, как с вершины падает огромный камень и летит прямо на голову вашего любимого вожатого. Нужно быстро крикнуть ему что-нибудь такое, чтобы он избежал опасности, а что вы крикнете, мы сейчас узнаем! Ребята по очереди выходят на авансцену и спасают своих вожатых. А на сцену выходит восьмой отряд. Они покажут нам сон, который приснился их вожатой Людмиле! Выступление 8 отряда. Дрессировка насекомых</p> <p>Ведущий. Перед тем как мы просмотрим сон, который приготовил для нас седьмой отряд, я проведу еще один конкурс. Попрошу выйти на сцену пять желающих. Участники выходят на сцену. Итак, вам снится, будто вы самые знаменитые дрессировщики в мире. Предлагаю показать зрителям свое искусство в дрессировке насекомых. Прошу выйти вперед первого дрессировщика, а все остальные ребята на сцене изображают насекомых. Итак, встречаем, дрессированные кузнечики! Варианты насекомых: стрекозы, тараканы, пауки, божьи коровки. Ведущий. А наш вечер под названием «Вожатые глазами детей» продолжается, и я приглашаю на сцену седьмой отряд! Крик Ведущий. Следующий конкурс посвящен всем, кто иногда кричит во сне. Приглашаю на сцену трех желающих. Ребята выходят на сцену. Итак, представьте, что вы спите. Вам нужно изобразить крик, если бы вы</p> <p>увидели во сне терминатора. Варианты снов: мороженое, мышка, двойка в дневнике, пятерка, зомби, букет цветов. Ведущий. Встречаем отряд под номером шесть со сном, который приснился их вожатому Борису! Выступление 6 отряда. Полет Ведущий. И</p>

вновь я приглашаю на сцену желающих принять участие в конкурсе трех смелых мальчиков, будущих воздушных десантников. Ребята выходят на сцену. Говорят, что человек, когда летает во сне, — растет. Я предлагаю нашим игрокам подрасти. (Выносит 3 стула.) По моей команде вы прыгаете со стульев и изображаете полет, но будьте внимательны, потому что вам предстоит выполнить определенные действия при встрече с препятствиями. Ну что, полетели! Ведущий зачитывает текст, ребята изображают действие.

1. Вы летите и наслаждаетесь полетом.
2. Вдруг вас клюнула ворона.
3. Вы поймали Карлсона и полетели на нем.
4. Сели на облако и помахали ножками.
5. Рядом пролетело НЛО. Вы поздоровались с инопланетянами.
6. Полетели дальше, вас опять клюнула ворона.
7. Вдруг неожиданно появился Гарри Поттер и задел вас метлой.
8. За ним пролетел Супермен, Бэтмен, самолет ТУ-134, комета.
9. Вас снова клюнула ворона, вы поймали ее и проучили.
10. До земли осталось девять метров.
11. У вас раскрылся парашют, и вы благополучно приземлились на землю.

А сейчас давайте встретим бурными аплодисментами отряд номер пять, который покажет нам сон своей вожатой Натальи. Выступление 5 отряда. Семнадцать овец Ведущий. Наша конкурсная программа продолжается, и я приглашаю на сцену трех желающих. Игроки поднимаются на сцену. Для того чтобы уснуть, многие считают овец. Сейчас я проверю, кто из вас быстрее умеет считать. Будьте внимательны, я расскажу вам одну историю про пастуха Фридриха. Семнадцать овец паслось на лугу; Пастуха звали Фридрих, он готовил уху, Одна овца подумала и сиганула в лес, За ней побежало еще восемь овец. Наш Фридрих танцует — готова уха, Еще одна овца ушла от пастуха. На солнышке жарко, пищат комары, Бросились в лес еще четыре овцы. Беглянки довольны — прохладно в лесу, А Фридрих, счастливый, хлебает уху. Тут три овцы одумались, вернулись к пастуху, И травку виновато щиплют на лугу. Вдруг в чаще лесной послышался вой — Там волк где-то бродит голодный и злой. Овечки бегут на лужок к пастуху, Туда, где наш Фридрих доел уж уху. «Спасите нас бедных!» — но поздно, друзья! Так сколько овец теперь у пастуха? (Правильный ответ — шесть.)

А теперь — выступление четвертого отряда, они покажут сон своей вожатой Насти. Выступление 4 отряда. Динозавры Ведущий. Для следующего конкурса я приглашаю на сцену трех девочек и трех мальчиков. Игроки выходят на сцену, ведущий разбивает их на пары. Итак, давайте представим, что вам снится, будто вы динозавры. Для начала попробуйте изобразить походку динозавра. Игроки изображают. Попрошу выйти на сцену первую пару. Ситуация следующая: динозавр-мальчик пытается объяснить в любви к динозавру-девочке, разговаривать нельзя, общаться можно только звуками. А динозавр-девочка должна дать понять динозавру-мальчику, что ей нравится другой. Итак, посмотрим, что из этого получится. Пары по очереди выходят и инсценируют предложенную ситуацию. А теперь встречаем отряд под номером три, который покажет нам сон своей вожатой Надежды! Выступление 3 отряда. Слова Ведущий. Программа наша

	<p>продолжается. И я приглашаю на сцену трех желающих принять участие в новом конкурсе. Ребята поднимаются на сцену. Давайте вспомним игру «Звездный час». (Раздает игрокам листы и ручки.) Каждый из вас должен составить как можно больше слов из одного слова «Сновидения». Даю вам на это задание одну минуту. Время пошло! Игроки составляют слова, задание проверяется. И снова на нашей сцене очередное сновидение, теперь от второго отряда! Выступление 2 отряда. Электроприборы Ведущий. И я вновь приглашаю желающих принять участие в конкурсе. Мне нужно пять участников. Ребята выходят на сцену. Представьте себе, что вам снится, будто вы — электроприборы, то есть приборы, которые работают от электричества. Каждый из вас по очереди выходит на авансцену и изображает работу любого электроприбора. Если в зрительном зале ребята угадывают, что вы показываете, то остаетесь на сцене, если нет, то выходите из игры, повторять электроприборы нельзя. Ну что, если нет вопросов, тогда начнем. Конкурсанты изображают предложенные предметы. Встречаем бурными аплодисментами сон первого отряда! Выступление 1 отряда. Вот и подходит к концу наша программа. Сегодня мы многое узнали о наших вожатых, увидели, что им снится. А какой сон хотелось бы отметить нашему жюри? Настало время наградить отличившиеся отряды. А мне остается только пожелать вам самых добрых и сладких снов, друзья мои! Конкурс маринистов Вожатые в отрядах проводят конкурс художников. После чего выбирают двух-трех талантливых ребят, которые на листе формата А3 должны нарисовать картину на морскую тему. Не забудьте сказать, чтобы ребята в нижнем правом углу написали номер отряда и поставили свой автограф. В назначенный день и час маринисты приносят свои работы. Педагог-организатор вставляет картины в рамки и вывешивает их на людном месте, где они без проблем провисят до конца смены.</p>
Анализ КТД	Награждение отрядов, выставка работ.

2.

Название и форма КТД	«ТРОПА ДОВЕРИЯ», квест-игра.
Цель	- гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения.
Возраст участников	Старший
Оборудование	Маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «ТРОПА ДОВЕРИЯ», «НОМЕРКИ» и тд., номерки (например, от 1 до 12), карточки с видом спорта, шарф, веревка, мячик, обруч.
Подготовительный этап	Обсуждение идеи мероприятия, выбор идеи и формы мероприятия. -На асфальте рисуется весьма извилистая не широкая

	<p>дорожка, вдоль которой рисуются кружочки.</p> <p>1. Распределение слов и поручений.</p> <p>2. Подготовка оборудования.</p> <p>3. Подготовка грамот и медаль.</p>
Организационный этап	Распределение ролей: подробно описать роли и их функции в организации
Проведение КТД	<p>1 ведущий: Добрый вечер, дорогие ребята! Мы очень рады видеть вас.</p> <p>2 Ведущий. Давным-давно, когда скалы были еще маленькими, а деревья семенами, Земля была прекрасная телом, но душа ее была жестока ко всему живому. Холодные ветра и сильным морозы постоянно сменяли друг друга. Вся Земля спала под толстым слоем льда. Планета была божественно прекрасна и мертва</p> <p>1 Ведущий: Тогда на земле и появились первые люди. Их было немного и были беззащитны и слабы перед силами природы. Но судьба приготовила для них испытание – заставила принять участие в поединке, в котором наградой победителю была жизнь. Проходя испытания надо не попасть в пасть саблезубому тигру, избежать встречи с пещерным медведем, а главное спасти огонь и передать его своим детям. Только стоя плечом к плечу можно одержать победу в этой бесконечной борьбе.</p> <p>2 Ведущий: Удастся ли вам повторить подвиг наших предков? Сможете ли вы объяснить силы и спасти жизнь вашего племени? Это покажет сегодняшнее испытание.</p> <p>1 Ведущий: Ну а перед тем как отправить вас в это увлекательное и опасное путешествие по тропе доверия, давайте познакомимся</p> <p>1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ» Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.</p> <p>2 ЭТАП: «НОМЕРКИ» Задание: Члены команды, пройдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к проводящим этап. Судьи прикрепляют за воротники в хаотическом порядке, заранее заготовленные номерки (например, от 1 до 12) участникам команды, после чего просят повернуться их к себе лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, используя только мимику и жесты построиться по порядку номеров от 1 до 12.</p> <p>3 ЭТАП: «ПОЙМИ МЕНЯ» Задание: Команда выстраивается в колонну (в затылок друг другу). Первый участник команды поворачивается к ведущему этапа и вытягивает один из предложенных ему вариантов видов спорта, которые написаны на карточках. После этого он поворачивается назад, хлопает по плечу 2-го участника команды. После того, как он к нему повернулся 1-й игрок без слов, используя только мимику и жесты, показывает впереди стоящему выбранный вид спорта (например: биатлон, фехтование, фигурное катание и т. д.) Если 2-й игрок понял, он показывает это кивком головы и поворачивается вперед и хлопает по</p>

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

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

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

6 ЭТАП: «УЗЕЛКИ» Задание: Перед началом этапа команда выстраивается в шеренгу. Перед ней лежит веревка, на которой завязаны на равноудаленном расстоянии три обычных узла. Все игроки вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы. Для проведения этого этапа желательно использовать туристические веревки сечением 8 или 10 мм, но никак не бельевые.

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

8 ЭТАП: «ПОБЕДНЫЙ КЛИЧ» Задание: Команда берется за руки и не разжимая их пролазит через три, лежащих на земле обруча, после чего должна всем составом встать в нарисованный на земле небольшой круг и придумав себе боевой клич прокричать его трижды. На этом игра для данной команды завершается, а капитан команды

	отдает маршрутный лист судьбе последнего этапа.
Анализ КТД	<p>1 Ведущий:.. Итак, сегодня мы с вами узнали, насколько важны доверительные, открытые, доброжелательные отношения в ходе совместной работы и убедились в этом на собственном опыте. Я думаю, что всё, что вы сегодня узнали, поможет вам в вашей дальнейшей жизни.</p> <p>2 Ведущий: Сегодня вы показали насколько вы дружные, сплоченные и смелые! Вы – настоящая команда! Итак, для награждения участников каждой команды мы приглашаем капитанов. (вручение медалей)</p> <p>- Вы справились со всеми заданиями и в очередной раз доказали, что вместе вы сила!</p> <p>- Помогайте друг другу, слушайте и понимайте своих товарищей и тогда ваша дружба поможет вам справиться со всеми неудачами и проблемами!</p>

3.

Название и форма КТД	«Игра-путешествие " В поисках клада"
Цель	Сплочение детского коллектива, выявление творческих способностей
Возраст участников	Средний
Оборудование	Ноутбуки (2шт), колонки (1 шт), микрофоны(2-4 шт), аудиозапись, конверт с маршрутным листом (1 шт), сундук (1шт), костюму пиратов для ведущих (2шт).
Подготовительный этап	Подготовка костюмов и декораций.
Организационный этап	Распределение ролей.
Проведение КТД	<p>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!</p> <p>Вожатый 2: Случилась беда, ночью на лагерь напали пираты и украли обед из лагеря.</p> <p>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</p>

	<p>пиратов.</p> <p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>Хорошо, молодцы ребята, вы справились с этим заданием, вот получайте первый пазл из схемы пиратов и отправляйтесь на поиски дальше!</p> <p>2 СТАНЦИЯ «Глухой телефон».</p> <p>Пиратский боцман Джошами 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.</p> <p>Подсказка – «Стрельба в цель». Молодцы, вы получаете еще одну деталь пазла, отправляйтесь на следующую станцию.</p> <p>Станция 3 «Меткий стрелок».</p> <p>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.</p> <p>Станция 4 «Волшебное послание».</p> <p>Сын пирата УиллТёрнер: Ребята, вам нужно для получения пазла, развернуть бумажки и найти подсказку. В одной из них написано послание (задом наперед)</p> <p>Не вода, не суша — ашусенадовеН На лодке не уплывёшь - ьшёвылпуенекдолаН И ногами не пройдёшь – ьшёдйорпенимагон И</p> <p>Дети должны прочитать и отгадать загадку – «Болото». Как только слово - отгадка прозвучит, ведущий ведет команду на «болото».</p> <p>Хорошо, вы отлично справились с заданием и получаете следующую деталь пазла.</p> <p>Станция 5 «Болото».</p> <p>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.</p> <p>Молодцы ребята, держите последний пазл и вы уже с легкостью</p>
--	--

	можете собрать место, где же спрятан наш обед, скорее собирайте и отправляйтесь его забирать! Ну а мы желаем вам удачи, до скорых встреч, ребята!!!
Анализ КТД	Подведение итогов.

4.

Квест«Развед – шоу»

Цель: познакомить детей с территорией лагеря, воспитывать доброжелательное отношение в коллективе учащихся.

Ход квеста:

Вступительное слово вожатого: Мы рады приветствовать всех вас! Здесь ожидают нас таинственные приключения, незабываемые встречи и удивительные испытания.

Каждому отряду выдаётся пакет с заданием. За 1 час они должны обследовать территорию лагеря и сдать ответы вожатым.

Квест «Развед – шоу» вопросы:

Сколько урн на территории лагеря?

Как зовут начальника лагеря?

Какой размер обуви у физрука?

Какой адрес у нашего летнего лагеря?

Любимый цвет начальника лагеря?

Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?

Какого цвета занавески в комнате медика?

Умеет ли плавать шеф-повар?

Как зовут шеф-повара?

Сколько окон в здании столовой?

Сколько ступенек у парадного входа?

Сколько деревьев на территории лагеря и каких пород?

Сколько спортивных колёс на стадионе?

Как зовут организаторов?

Сколько столов в столовой?

Сколько скамеек на игровой площадке?

Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?

Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?

Умеет ли плавать шеф-повар?

Как зовут старшую вожатую?

Какого цвета глаза у воспитателя 1 отряда?

Какой размер обуви у воспитателя 2 отряда?

Какого цвета скамейка возле медпункта?

Любимый цвет начальника лагеря.

Сколько окон в спортивном зале?

Сколько ступенек при входе в лагерь?

Сколько лет работает в нашей школе воспитатель 3 отряда?

Что нарисовано на верандах нашего лагеря?

Какая любимая песня у воспитателя 4 отряда?

Сколько дверей в музыкальном зале?

Какие фрукты любит воспитатель 5 отряда?

Какие цветы любит медработник?

Отряд сдает полученные им информацию ведущему, после чего жюри считает количество правильных ответов и в итоге мы награждаем ребят.

Заключительное слово ведущего: Ребята, вы все большие молодцы! Теперь вы знаете про наш лагерь чуточку больше. Вам понравилось такое мини-приключение? Вы добывали информацию как настоящие Шерлоки Холмсы.

Предполагаемый результат: во время этой игры у ребят появляется командный дух, сразу можно увидеть лидера, который организует работу всех ребят.

5. Квест «В поисках золотого ключика»

Ведущая: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие. А поможет нам в нем литературный герой. Кто это, вы узнаете, отгадав загадку:

У отца есть мальчик странный,

Необычный, деревянный,

На земле и под водой

Ищет ключик золотой,

Всюду нос суёт свой длинный...

Кто же это?... (Буратино)

Ведущая: Правильно, это Буратино. К сожалению, нам сегодня, не удастся с ним увидеться, потому, что он со своими друзьями: Мальвиной, Артемоном и Пьеро уехал гастролировать с новой постановкой кукольного театра по всему миру. Но Буратино оставил нам письмо, прочитает его....

Письмо от Буратино:

«Здравствуйте, дорогие ребята. Я и мои друзья: Мальвина, Артемон и Пьеро уехали гастролировать по всему миру с новой постановкой кукольного театрального представления. В каморке папы Карло мы нашли потайную дверь, которая была спрятана

за картиной волшебного очага. Открыв ее, мы для себя открыли новый мир, в котором искусство кукольного театра построено только на идее добра, любви и радости. Поэтому мы отправились путешествовать.

У меня для вас есть подарок – сундук. В нем хранятся золотые монеты. И эти монеты я хочу подарить вам. Но вот беда, сундук не открывается, его заколдовал злой и подлый Карабас Барабас. И он снимет свои чары, если мы соберем для него пазл с изображением царского дворца, части которого запрятаны на территории Тридевятого царства. Пазл состоит из 12 частей.»

Вы готовы пройти это испытание? Первое что нам нужно с вами сделать разделить по отрядам и следовать подсказкам.

Подсказка: Во дворце есть волшебная комната, где хранится вся история нашего Тридевятого царства. Найдите эту комнату. (Музей Дома детского творчества)

Придя к кабинету музея Дома детского творчества, дети видят, что на дверях висит табличка:

«Это волшебная комната истории Тридевятого царства. Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. Но вот беда, двери закрыты на замок. А ключи хранятся у Ключника, который день и ночь несет службу у ворот в Тридевятое царство. Возьмите ключ у Ключника и откройте дверь. В волшебную комнату может войти только дин человек – капитан отряда или его заместитель. Нарушив это правило, вы лишаетесь 1 части пазла»

Дети отправляются искать ключника. Эту роль исполняет вахтер Дома детского творчества. Ключник, прежде чем отдать ключи от музея, задает детям логические загадки на внимание.

Загадки на внимание:

По какому животному ходят люди и проезжают машины? (по зебре)

Стоит богатый дом и бедный. Они горят. Какой дом будет тушить полиция? (полиция пожар не тушит)

Какие 2 ноты обозначают съедобный продукт? (фа-соль) Что случится с голубым шарфом, если его положить в воду на пять минут? (намокнет)

Одно яйцо варится 4 минуты, сколько минут надо варить 6 яиц? (4 минуты)

На березе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, и 10 яблок упало. (На березе яблоки не растут).

У человека была только 1 спичка, он зашел в комнату, в которой находились камин, газовая плита и керосиновая лампа. Что он зажег в первую очередь? (спичку)

Дети отгадывают загадки и получают ключи от кабинета музея. Зайдя в музей, они находят часть пазла и следующую подсказку: «Советник Царя и Царицы – их «правая рука». Поэтому ни один праздник в Тридевятом царстве не проходит без его участия. Найдите советника и вы найдете то, что ищите»(Организатор лагерной смены)

Задание от советника царя:

Советник Царя: Прежде чем я отдам вам одну часть пазла, я хочу вам рассказать один секрет. У нас в Тридевятом Царстве существует секретный шифр, с помощью которого

мы зашифровываем всю секретную информацию. На этом зашифрованном языке мы не разговариваем, так как о его существовании никто не должен знать. Но в письменном виде мы можем его использовать. Сейчас я научу вас разгадывать этот шифр. Он вам пригодится, когда вы будете искать следующую часть пазла.

Букву «С» мы ставим после каждой гласной буквы и добавляем предыдущую гласную букву. Например: Слово «мама» – будет звучать так: «масамаса». Вот вам шифр, разгадайте его и узнаете, у кого находится следующая часть пазла.

«Осонаса – мусудрасаясяЦасарисицаса!

Всеседосолжнысы мысы есейгосордиситьсяся.

Исилюсюбисить, иsipосомосогасать, слусушасатьсяся, леселесесять, хосолисить.

Исивосовсесемесейблагосовосолисить.

Исировосоляся в несейтасакасяся, чтососесебясяпресекрасасносознасяся,

Мосожесетзасапросостосоосонасарасазресешиситьнасамвсеседеселаса.

Осонаса – дособрасаясяЦасарисицаса!

Разгадав шифр, должно получиться вот такое стихотворение:

Она-мудрая царица!

Все должны мы ей гордиться любить, и помогать, слушаться, лелеять, холить И во всём ей благоволить. Ибо воля в ней такая, что себя прекрасно зная, Может запросто она разрешить нам все дела. Она-добрая царица!

Роль Царицы исполняет начальник лагерной смены. Придя к начальнику лагерной смены, дети должны всем отрядом спеть песню. В награду они получают часть пазла и подсказку:

Во дворце Тридевятого царства есть 4 угла, на одном из которых расположена волшебная комната, где дети учатся искусству чтения и театра. Войдя в эту комнату, первое, что вы увидите – большие зеркала, 2 маски, передающие хорошее и плохое настроение, очень много кубков и дипломов, большие кубы. Дойдите и остановитесь у входа этой комнаты. (кабинет Сатирического театра миниатюр «Ералашки»)

Табличка на дверях кабинета Сатирического театра миниатюр «Ералашки»: «Это комната, где дети учатся искусству чтения и театра. Если вы пришли сюда, значит вы на верном пути. Но вот беда, двери закрыты на замок. А ключи хранятся у Ключника, который день и ночь несет службу у ворот в Тридевятое царство. Возьмите ключ у Ключника и откройте дверь».

Когда дети откроют двери кабинета театра, то увидят подсказку:

Как его нам не вертеть

Равных граней ровно шесть.

С ним в лото сыграть мы сможем,

Только будем осторожны:

Он не ласков и не груб

Потому что это... (куб).

Под кубом лежит часть пазла и следующая подсказка:

Вновь беремся мы за дело,

Изучаем снова тело:

Может мячиком он стать

И немного полетать.

Очень круглый, не овал.

Догадались? Это... (шар).

В воздушном шаре находится подсказка. Лопнуть шар и забрать подсказку.

Напротив дверей этой комнаты, выросли деревья, протянулась скатертью дорожка, а вместо пенечков стоят красивые лавочки для местных жителей Тридевятого царства. Среди каштановых деревьев стоит зеленое колючее дерево. На этом дереве то, что ищите.

Дети выходят на улицу и находят зеленую ель, на которой висит подсказка: «Смотрите, куда ведут эти стрелки?»

Стрелки ведут к зданию на против, на окне которого, прикреплено:

«Поздравляю! Вы нашли последнюю часть пазла! У вас только половина всей картины. Вот вам последняя подсказка: $1+1=2$ »

Разгадав последнюю подсказку, дети двух отрядов должны вернуться в актовый зал и соединить между собой все части пазла. В результате должна получиться целая фотография здания Дома детского творчества.

Ведущая: Ребята, теперь мы сможем собрать пазл. И снять чары Карабаса-Барабаса. Давайте попробуем открыть сундук. Смотрите, получилось! А ну-ка, посмотрим что там внутри. Это монеты!

(Дети получают сладкие призы – золотые монетки)

6. Квест «Форт байард»

Игра проходит по принципу "массового старта", представляет собой стилизованную совокупность "веревочного курса" и интеллектуальных конкурсов; рассчитана на 10-12 отрядов. Каждому отряду на Стартовой Линейке ведущие (Морские Волки) вручают карту Форты Байард, где обозначены название и местонахождение станций по отношению к лагерным ориентирам. Карты составлены таким образом, что на каждой станции встречаются по два отряда и соревнуются между собой (выполняют задание параллельно). Победившему отряду ведущий вручает Ключ определенного цвета. При равенстве результатов на станции ведущий может признать ничью и вручить Ключи обоим отрядам. Задача отряда - завоевать наибольшее количество Ключей перед Финишной Линейкой.

Станции:

1. Разрушенный мост. Обычные "слеги".

Два отряда проходят небольшую дистанцию, используя в качестве опоры две картонки, причем идут одновременно двое (один возвращается назад и берет нового участника). Выигрывает отряд, переправивший большее количество человек за время станции.

Реквизит: несколько фигурных картонок, мелки для отметки длины "моста", картонные ключи своего цвета.

2. Вербочная лестница.

Конкурс на самую длинную веревку из одежды.

Реквизит: картонные ключи.

3. Сторожевой пост. Интеллектуальный конкурс.

На несколько секунд отрядам демонстрируется ватман с 16-ю разнообразными символами. Затем ватман закрывается и отряды по памяти составляют таблицу символов в том же порядке. При равенстве результатов ведущий проводит небольшой конкурс загадок на соответствующую тему. Реквизит: ватман с символами, картонные ключи.

4. Бегство от пиратов. "Перенос раненого".

Единственное, чем дополняется конкурс - условие, что это не раненые люди, а убегающие от пиратов. Оценивается количество человек, перенесенных за заданное время.

Реквизит: волчатник, картонные ключи.

5. Подвал форта. Конкурс пазлов.

Отряды собирают разрезанные ватманы с рисунком - кто быстрее, того и Ключ.

Реквизит: два разрезанных ватмана с рисунком, картонные ключи.

6. Захват флага.

По возможности станция проводится в спортивном городке лагеря. Станция представляет собой спортивную эстафету с максимальным использованием турников и спортивных снарядов. В конце эстафетного пути от одного участника к другому передается флажок, который также подбирается во время эстафеты. Здесь есть варианты: либо каждый участник проходит этап с флажком, устанавливая его в определенное место (следующий участник передвигает тот же флажок в прогрессии, заданной ведущим), либо флаг надо добыть один единственный раз, пройдя всем отрядом изначально более сложную дистанцию.

Реквизит: два спортивных флажка, картонные ключи.

7. Серебряные россыпи.

По одному участнику от отряда спускается в заброшенный фонтан, где они собирают маленькие обрезки фольги ("серебро"). Каждому участнику дается 20-30 секунд, за которые он должен собрать максимальное количество обрезков и вынести их из фонтана; затем ведущий дает команду сменить участников. Отряд, собравший за время станции большее количество "серебра" (визуально это определяется достаточно легко), зарабатывает Ключ.

Реквизит: порезанная фольга, картонные ключи.

По прохождению всех указанных на карте станций, отряды собираются на Финишную Линейку, на которой ведущие игры (Морские Волки) считают ключи, собранные отрядами. Результаты каждого подсчета объявляются сразу. Обстановка нагнетается... Как показывает опыт, в победителях оказывается не меньше 2-3 отрядов (до 6 отрядов могут собрать одинаковое количество ключей, поскольку каждый отряд проходит по плану не более 5 станций). Здесь начинается самое интересное... Отряды остаются на местах - все

ведущие строго следят за этим! Настает время командиров. Морские Волки на каждой сданной карте отмечают крестиком местоположение Священного Огня Форта Байярд.

У каждого отряда свой Огонь. Огонь может представлять собой небольшую свечу, вставленную в фигурно обрезанную раскрашенную пластиковую бутылку. Огни расставляются Морскими Волками до игры в укромных местах лагеря с расчетом, что расстояние от места Линейки до всех Огней примерно одинаково! На каждом Огне наклеена табличка с указанием номера отряда. Ищут Огни только командиры отрядов, претендующих на победу. Командир, нашедший и принесший свой Огонь раньше всех, приносит своему отряду победу. Обязательное условие: командир должен принести именно свой Огонь; если он приносит Огонь чужого отряда, то отряд, естественно, проигрывает; более того - тем самым он может принести победу другому отряду. Отряды же поддерживают их, оставаясь на линейке. Это очень мощный психологический эффект - так недалеко до победы, и командир в одиночестве, на задворках лагеря, в абсолютно взвинченном состоянии, не зная, как обстоят дела у других командиров, слыша, как где-то весь лагерь кричит их имена, узнавая свое имя, добывает победу для отряда... Заочная дуэль гораздо напряжённее. И вот, он находит Огонь, прибегает на Линейку, и понимает, что он первый!.. Только тот Огонь, который приходит первым, зажигается и вручается отряду. Теперь этот отряд носит звание Абсолютного Чемпиона Форта Байярд...

7. Квест “Пираты 21 века”

Музыка из пиратского фильма или вроде того. Нехитрый пиратский танец. Несколько слов о кровожадных и ужасных бармалехах, неизвестно как попавших на этот сказочный остров. Рассказывают о сокровищах, которые они закопали где-то здесь. Все пираты сматываются, случайно оставляя карты. После этого все отряды получают путевые листы. На каждой станции отряды получают следующий кусок карты, на котором обозначено место следующей станции, и так далее, всё ближе продвигаясь к сокровищам, и отправляются на розыски сокровищ пиратов.

Станция 1. Врата счастья

Отряд делится на 2 части по 12 человек и строится за 2мя чертами на расстоянии 5 метров от центра. В центре стоит? (его держат остальные участники команды) обруч. Участникам необходимо пролезть в обруч следующим образом: Один человек из правой команды бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде, хлопает по плечу другого участника, становится на его место. Тот участник, которого обдали, бежит к обручу, пролезает в него, бежит к левой команде, и т.д. Время останавливается, когда правая и левая команды поменяются местами. Ведущий записывает время в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 2. Кидалово

На асфальте рисуется (мелом) пять кругов, диаметром 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5м, расставляются цифры 10,8,6,4,2, соответственно. Участники должны по очереди кидать груз?. Сумма всех бросков складывается. Ведущий записывает очки в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции.

Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 3. Связист

Отряду необходимо связать слова: сейф, яйцо, ложка, стакан, борщ, диван, ручка и т.д. в единый рассказ. При этом использовать как можно меньше других слов, предлогов. На составление 3 мин. Лишние слова считаются, и заносятся в оценочный лист. Ведущий произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 4. Изложение

В комнате сидит ведущий. 10 участников от отряда по очереди заходят в комнату. Ведущий зачитывает 1ому участнику текст. 1 участник запоминает текст. 2ой участник заходит в комнату, 1ый передаёт ему содержание текста, 2ой запоминает и передаёт дальше, 1ый молчит. После последнего участника, ведущий зачитывает оригинал текста и по количеству неточностей и полноте информации выставляет оценку (20-балльная система, 1ому отряду-10, остальные - лучше +, хуже -). Ведущий записывает очки в оценочный лист, и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 5. Пахучая азбука

Из отряда выбирается 1 человек-нюхач, который подходит к ведущему, все остальные отворачиваются к столу. Ведущий подносит нюхачу вещества с запахами, тот определяет запах, произносит название, команда записывает первую букву названия запаха. После последнего запаха, у команды из букв должно получиться слово-отгадка, перенюхивать не дают. Команда называет слово, если не всё, то сколько букв отгадали, ведущий начисляет очки за угаданные буквы + бонус за угаданное слово. Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 6. Счетовод

Отряду необходимо назвать количество камней в банке. Участники по очереди называют числа, ведущий говорит меньше - больше. Очки считаются (20 - сколько человек неправильно угадали) . Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность

или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 7. Загадки

Отряду необходимо за 4 мин придумать загадку про своего вожатого. Оценивается: узнаваемость, отсутствие косвенных указателей (вожатый, член педотряда и т.п.), правдивость, оригинальность, юмор. (Оценивается по 20-балльной системе). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 8. Прыгун

В комнате находится ведущий, 2 рюмки, в одной из рюмок лежит шарик. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются выдуть шарик из рюмки так, чтобы он перелетел в другую рюмку. Дуть можно, пока шарик находится в рюмке №1. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло переправить шарик). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 9. Пожарник

В комнате находится ведущий, свеча, воронка. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются задуть пламя свечи через воронку. Дунуть можно только один раз. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло задуть свечу). Ведущий записывает очки в оценочный лист и произносит загадку, в которой зашифровано место расположения следующей станции. Всё оставшееся время отряд отгадывает загадку. Ответ говорит ведущему, который подтверждает правильность или произносит правильный вариант, начисляя штрафные очки. Время нахождения на станции 5 мин. Ранее положенного времени отряд не уходит со станции.

Станция 10 Последний удар

Участник и ведущий бьют по гвоздю. Последний ударивший выигрывает.

На последней станции ведущие дают загадку местонахождения клада всем отрядам. Отряды думают 5 мин. и по звуковому сигналу бегут отыскивать клад. Приносят клад (отряду + 10 баллов). Во время отгадывания последней загадки и поисков клада все ведущие станций собираются на площадь и подводят итоги. После того, как клад найден, итоги подведены, объявляются результаты. Пираты поздравляют победителей: "Вот с такими людьми мы найдём все сокровища на Земле".

8. Квест «Школа Детективов»

Ведущий зачитывает детям письмо.

«Дорогие леди и джентльмены, я Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости.

Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!»

Ведущий: Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверно, они должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с заданиями). А вот и сами испытания. И так, давайте начнём!!!

1-я карточка:

Задание 1. «Попробуй – не ошибись».

Хороший детектив должен быть очень внимательным. Проверим, насколько внимательны вы.

Ведущий спрашивает ребят, сидящих в зале:

- Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?

Никто, конечно, в этом не сомневается. “Дважды два - четыре ”, - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

“Трижды три девять ”, - говорит он. Ошибки снова нет, все повторили.

“Вот вы и ошиблись”, радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: “Почему?”. Ведущий объясняет: “Вот вы и ошиблись” - это и была моя третья фраза. Никто ее не повторил”. Ну а, если нашелся очень внимательный и повторил ее, то ему полагается приз - конфета

2-я карточка:

Задание 2. «Пластилиновые куклы» Без овладения секретами конспирации хорошим разведчиком не станешь. Одна из составляющих частей конспирации — умение перевоплощаться.

В ходе задания вам предстоит превратиться в пластилиновую куклу. Упражнение состоит из трех этапов.

По первому сигналу вы становитесь пластилиновой куклой, которая хранилась в холодном месте. Понятно, что материал утратил свою пластичность, он тверд, жесток.

Второй сигнал ведущего знаменует начало работы с куклами. Он будет менять ваши позы, но не забудьте, что застывшая форма осложнит задачу, и она должна будет почувствовать определенное сопротивление материала!

Третий сигнал — начало последнего этапа упражнения. Представьте, что в комнате, где находятся наши пластилиновые куклы, одновременно включили все обогревательные приборы. Что, вас бросило в жар? Совершенно верно, куклы тоже испытывают нечто подобное! Что с ними происходит? Они начинают размягчаться. В итоге вся кукла «стекает» на пол и превращается в некую бесформенную массу.

3-я карточка:

Задание 3. «Войди в образ» Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас Вам. Вам зачитывают описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.
3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся как осиновый лист и бормотал что-то себе под нос.
4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

4-я Карточка:

Задание 4. «Ширма перевоплощений».

Для этого задания вам потребуется выйти на сцену.

Вы должны проявить себя в умении кардинально менять свой образ.

Скажем, заходит за кулису старик, выходит - малыш. За кулисой исчезает кот, а выскакивает с писком мышонок. Актриса, ежась от холода, скрывается за кулису, что бы через секунду появиться вновь, изнемогая от жары.

5-я карточка:

Задание 5. «Болтун-находка для шпиона»

Умение держать язык за зубами — одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать.

Ведущий, расставив с помощниками стулья кругом, приглашает всех курсантов сесть на них. В центр круга тоже ставится стул — для инструктора. Тот проводит «допрос с пристрастием», задавая вопросы окружающим его слушателям так, чтобы заставить их врасплох. Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его сосед, например, справа. Кроме того, на вопросы нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета.

Поощрение получают те, кто ни разу не ошибся, кто без промедления давал точные ответы.

Варианты вопросов:

1. Квадрат является прямоугольником?
2. Земля имеет форму шара?
3. Корова дает прозрачное молоко?

4. Ты умеешь готовить яичницу?
5. Ты больше любишь черную или красную смородину?
6. Правда, что тебя зовут Наталья?
7. Лягушка кудахчет?
8. Волга впадает в Каспийское море?
9. Яблоко — это фрукт?
10. Ты умеешь хранить секреты?

6-я карточка:

В последующих двух заданиях вы должны будете проявить как детективные, так и театральные таланты.

Задание 6. «Приём гостей»

Один из вас будет хозяином дома. Ему предстоит принять гостей. Кто эти гости? В этом-то и заключается проблема. Дело в том, что, когда хозяин выйдет за дверь, мы с вами определим, что за роль досталась каждому из актеров. Они могут быть кем и чем угодно: родственниками хозяина квартиры, его друзьями или врагами, работниками сферы обслуживания, президентами, неодушевленными предметами, чувствами, временами года... Наша фантазия здесь безгранична. Определив роли гостей, мы пригласим хозяина квартиры вернуться в комнату и попросим в течение, скажем, 5—10 минут определить, что же за гости пожаловали сегодня к нему.

Как определить образ гостя? Во-первых, актеры, играющие гостей, должны будут придумать для своего персонажа некий пластический образ, так что характер движений уже будет в некотором роде подсказкой. Кроме того, подумайте об использовании голосовых средств выразительности. В ходе игры хозяин может задавать гостям различные вопросы — всем вместе или по отдельности, на его усмотрение. Отвечая на вопросы, гости продолжают играть свои роли и стараются сохранить инкогнито. То есть ответы гостей должны быть на уровне намеков, уточнений, но не открытого «снятия маски». Если за отведенное время хозяину удастся определить образы гостей, он выходит из игры победителем.

7-я карточка:

Задание 7. «Случай на горном курорте».

Вам нужно разделить на две команды. Одна команда будет инсценировать предлагаемое преступление, а вторая команда должна будет его разгадать.

Сценарий преступления:

Владелица санатория Екатерина вызывает по телефону детектива Ульяну.

Екатерина: «Алло! Это детектив Ульяна? Здравствуйте! С вами говорит владелица санатория Екатерина. Не могли бы вы срочно приехать?»

Ульяна подходит к санаторию Екатерины, осматривается.

Ульяна: «Гм, местечко здесь уединенное... и никаких следов!»

Екатерина: «Ночью исчезли все мои сбережения. Кто-то из постояльцев воспользовался моим крепким сном. Горнолыжный сезон заканчивается, и в санатории находятся только три постояльца».

Ульяна: «Им что-нибудь известно о ваших привычках?»

Екатерина: «Только то, что на ночь я принимаю снотворное».

Ульяна: «Не волнуйтесь, я разберусь с этим делом».

Ульяна заходит к первой постоялице Анне, которая только что проснулась.

Ульяна: «Ночь вы провели здесь?»

Анна: «Да, я не выходила. Всю ночь шел снег, я спокойно спала».

Ксения, вторая отдыхающая, уже сама сварила себе кофе и завтракает.

Ульяна: «Что вы думаете о пропаже?»

Ксения: «Я только что узнала о ней от вас. Всю ночь я крепко спала».

Третья постоялица, Ева всю ночь отсутствовала.

Ульяна: «Ночью не было какого-нибудь подозрительного шума?»

Ева: «Не знаю! Я провела ночь у друзей в соседней деревне, вернулась только утром».

Ульяна выходит в центр зала.

Ульяна: «Я уже знаю, кто украл деньги. А вы?»

Ответ: Украла деньги Ева. Иначе, зачем ей понадобилось бы соврать, будто она отсутствовала всю ночь и только что вернулась? Её изобличает во лжи нетронутый снежный покров, который Ульяна видела, подходя к санаторию.

8-я Карточка:

Задание 8. «Сигнализация»

Вам нужно тихо и незаметно проникнуть в логово бандитов и забрать таинственный свёрток».

Вход в логово перекрыт специальной охранной системой.

Охранная система - это обычная бельевая резинка, которой я перетянула вход, оставив небольшие ячейки, в которые можно пролезть (не без труда).

Свёрток находится в конце лабиринта. Задача учащихся – добраться до него, не задев края резинки.

Дети проходят последнее испытание, забирают свёрток, разворачивают его и обнаруживают внутри приятные подарки (Дипломы для юных сыщиков).

Ведущий: Поздравляю Вас, вы и вправду достойны звания юных детективов.

9.

Название и форма КТД	«Малые Олимпийские игры», физкультурно-спортивный праздник.
Цель	-Создание представлений у детей дошкольного возраста об Олимпийском движении;.
Возраст участников	Средний
Оборудование	«Факел»(для каждой команды), «Пазлы» (для каждой команды), мячи(для каждой команды), обруч(для каждой команды), кегли(для каждой команды), клюшки(для каждой команды), флаг(1шт)
Подготовительный этап	Беседы на тему Олимпийского движения, символика, талисман; Просмотр иллюстраций, презентаций об Олимпийских играх.
Организационный этап	Распределение по командам
Проведение КТД	<p>Ведущий: Дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас! Сегодня у нас большой спортивный праздник «Малые Олимпийские игры». Во имя грядущих побед, Во славу российского спорта. Да здравствует Детская Олимпиада! Ведущая к новым рекордам! Поприветствуем наши команды! Под звуки спортивного марша «Герои спорта» команды проходят в спортивный зал, выстраиваясь в одну линию. Ведущий: Приветственное слово предоставляется главному судье соревнований. (далее звучит гимн, поднимается флаг). Ведущий: Перед тем как начать наши соревнования, мне хотелось бы представить наше жюри. Ведущий: Чтобы наши Олимпийские игры были честными, сейчас проведем жеребьевку. Я приглашаю к себе капитанов, ребята тяните жребий, и мы узнаем, кто под каким номером будет выступать. Ведущий: Итак, начинаем наши соревнования, и первый конкурс называется «Визитная карточка». Ведущий: Пока наше строгое жюри оценивает конкурс «Визитная карточка», я предлагаю посмотреть показательный номер ребят из спортивной секции художественной гимнастики. Ведущий: Итоги первого конкурсного задания нам сообщит главный судья «Малых Олимпийских игр». Ведущий: Ребята, Олимпийские игры – это очень серьезное мероприятие и начинается оно с передачи Олимпийского факела. И следующее наше соревнование так и называется «Передача Олимпийского огня». Команды выстраивайтесь у стартовой линии. А зрители поддержите свои команды. Итак, На старт! Внимание! Марш! Ведущий: Молодцы ребята! Пока жюри подсчитывает баллы и подводит итоги, мы с вами, дорогие зрители, проведем Олимпийскую викторину. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Пять колец</p>

	<p>на флаге белом, Меж собой переплелись. Будто все спортсмены мира Дружно за руки взялись. Следующая наша эстафета называется «Собери эмблему Олимпийских игр». И я приглашаю к линии старта наши команды. Ведущий: Пока наше жюри совещается, мы посмотрим показательный номер юных футболистов. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Дорогие ребята! Я хочу загадать вам загадку, а вы попробуйте ее угадать. Мы бежим все по лыжне С винтовкой каждый на спине И как же вид спорта тот зовется? Ответить кто из вас возьмется? Конечно же это биатлон. И следующее наше соревнование так и называется «Биатлон». Ведущий: Пока судьи подводят итоги эстафеты «Биатлон», я предлагаю посмотреть спортивный номер юных боксеров. Главный судья: (итоги эстафеты). Ведущий: Этот конкурс капитанов, Вожаков и атаманов. Наступил их звездный час, Так поддержим их сейчас. Конкурс капитанов «Хоккей». А мы с вами, ребята, сейчас посмотрим, капитан какой команды самый ловкий. Итак, капитаны команд на старт! Внимание! Марш! Ведущий: Ай, да капитаны! Ай, да молодцы! Показали нам свою ловкость и быстроту. И кто же самый ловкий и быстрый мы узнаем после выступления юных спортсменов из спортивной секции аэробики. Ведущий: Ну, вот и подошли к концу наши Олимпийские игры, и факел с Олимпийским огнем мы передаем нашим младшим ребятам, пусть они подрастут и так же как и вы будут участвовать в таких замечательных соревнованиях. Ну, а я хочу пожелать вам, ребята, вырасти достойными гражданами своей Родины, будьте всегда здоровы занимайтесь физкультурой и спортом! Слово предоставить главному судье соревнований.</p>
Анализ КТД	Награждение команд, гимн, флаг.

10.

КТД «Аукцион»

Буквально — распродажа. Наш аукцион познавательный. «Продают» на нем, к примеру, конфеты, книги, значки, ягоды, чай. Что значит «продают»? Это значит, что составляется круг вопросов, допустим, о чае: где впервые был открыт чай? Где чай произрастает? Откуда чай пришел в Россию? Что на Руси пили до чая? Чем заваривали кипящую воду? Какие сорта чая вы знаете? Как правильно надо заваривать чай? Какие традиции потребления чая существуют у других народов? С чем нельзя чай смешивать? А что в него можно добавлять? Для чего? Если аукцион посвящен чаю, значит, ребята — участники аукционного конкурса могут чай нюхать, пробовать на вкус, шупать руками, рассматривать чайный лист, этикетки и т. п. Ведущий аукцион договаривается с ребятами о том, как будут судиться (оцениваться) ответы участников. Такие: «правильно», «близко к правильному», «неправильно». За ответы детям выдаются жетоны — красный, синий, зеленый (соответственно по уровню ответа). В руках ведущего молоточек. Им он стучит о стол, «закрывая» ответ:

— В Индии — раз! В Индии — два! В Индии — три!

Последний ответ как бы закрывает вопрос. В конце ведущий дает правильные ответы и вручает призы — пачку чая и что-то

сладкое к чаю тому, кто отвечал лучше других. Это если аукцион о чае. А если, например, о... балалайке? Ее тоже можно «продать». Но достанется она тому, кто больше других знает названий народных музыкальных инструментов мира.

— Гармонь! — Домра! — Бачано! — Тамтам! — Зурна! — Трембита! — Банджо! — Гитара! — Бандура!..

Судья поднимает молоток:

— Бандура — раз, бандура — два, бандура — три!

Вот так человек выиграл балалайку.

В лагере можно провести аукцион на такие темы: «Все о березе», «Кто есть кто в нашем лесу», «Русские ягоды», «Земляные орехи», «Цветы на лугу», «Елка — зеленая иголка», «Великий труженик — муравей» и т. п.

11.

Различные КТД «Веселые и полезные конкурсы»

Конкурс стимулирует творчество ребят. Всем хочется быть победителем в каком-то состязании. Для проведения конкурса нужны простые правила-условия (их вырабатывает вожатый вместе с ребятами) и жюри, кроме того, все должны знать сроки, в которые он проводится и какая награда ждет победителей.

В лагере (отряде, дружине) можно провести:

— Конкурс веселых аттракционов (съесть яблоко, подвешенное на нитке, не прикасаясь к яблоку руками. Передать как можно быстрее коробочку от спичек, надетую на свой нос, другому, и только носом. Срезать приз с завязанными глазами и т.п.).

— Конкурс карикатуристов, шаржистов (рисунки не должны быть оскорбительными, только веселыми).

— Конкурс вралей (сочинение необычных историй).

— Конкурс речевок, все слова которых имеют три буквы, например: «Мой нос год рос».

— Конкурс «Несмеяна». Задача рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней руками.

— Конкурс метателей... спичек (их бросают как копье).

— Конкурс «Буриме» (придумать стихотворение на заданные рифмы).

— Конкурс пантомимы на известные пословицы и поговорки (например: «Один с сошкой, семеро с ложкой», «Без труда не вытащишь и рыбку из пруда»).

— Конкурс-выставка (лесных даров, лесных диковинок, поделок из лесного материала, рисунков, букетов из полевых, луговых, садовых цветов и т.п.).

Малыши могут конкурировать на лучший рисунок карандашом, красками, фломастерами. На лучшую аппликацию, то есть на монтажную картинку из цветной бумаги, обрезков материи, соломки, лесного и декоративного материала (чешуйки шишек, ракушки). Хорошо апплицируются засушенные цветы, тонкая дранка, кора деревьев, птичьи перья, мозаичный набор, мелкая галька. Изобретательны дети в конкурсе на картину-барельеф, материалом для такой картины служат пластилин, глина, краска. С удовольствием участвуют в конкурсе на цветной орнамент, бумажный орнамент, аппликации. Младшеклассники охотно лепят из пластилина и глины фигурки зверей, сказочных персонажей, героев мультфильмов. Осенью в лагере можно провести конкурс на лучший осенний букет цветов, листьев, популярна среди ребят японская икебана (художественная композиция из цветов, веточек, травы, камней и пластилина).

Малышам доступна фотография или люксография. Механика изготовления картин проста: на лист плотной бумаги черного цвета наносится рисунок, затем бритвочкой прорезаются его контуры. Черная бумага накладывается на фотобумагу, засвечивается и проявляется. То, что было черным, будет белым, и наоборот. Получается картина, похожая на черно-белый эстамп.

Традиционным для наших лагерей стал конкурс меловых рисунков на асфальте. Только не надо его политизировать. Тему подскажет жизнь. Такой конкурс может быть проведен

в рамках одного отряда. Не стоит забывать и о конкурсе скульптур из глины, коры, мягкого дерева, шишек, липучек.

Подростки и старшие школьники могут участвовать в конкурсе рисунков пастелью и маслом, резьбы по дереву, художественного выжигания, выпиливания, чеканки по металлу, художественной фотографии, слайдов, лепки, вышивания, вязания.

12.

Вечер творческих мастеров.

Каждый ребенок — потенциально творец. Дадим детям возможность проявить и продемонстрировать свои таланты, особен"тору-котворчество.

На таком вечере в отряде могут себя по .азать мастера:

КУЛИНАРЫ, которые будут делать салаты, напитки, особые сухарики и бутерброды.

ПАРИКМАХЕРЫ. Они могут создать самые фантастические прически на головах своих друзей и подруг, причем на глазах зрителей.

ХУДОЖНИКИ. Одно условие — «рисовать» картины, портреты, создавать композиции можно лишь с помощью цветной бумаги, пластилина, соломки, пуговиц, пробок, марок, цветных лоскутков, меховых отрезков, листьев и т. п. Естественно, нужен клей.

СКУЛЬПТОРЫ-ДИЗАЙНЕРЫ. В их задачу входит составить коллаж, икебану, композицию из веток, цветов, травы и даже из... картошки. Или придумать интерьер спальни комнаты, холла, территории отряда.

ЖУРНАЛИСТЫ. Они же редакторы. Выпускают газету одного редактора, дёлают «молнию» на стеклах окон легко смываемыми красками. Но ценится прежде всего информация. Наверное, на этом вечере могут себя проявить и другие мастера: резчики по коре; чеканщики по меди; вышивальщицы; умельцы, способные плести из коры, лозы и веток корзинки, лапти, макроне. Ищите мастеров!

13.

КТД «Веселая пантомима»

Этот конкурс требует специальной подготовки. Вожатый или жюри конкурса отбирает в лагерной библиотеке известные стихи Чуковского, Хармса, Михалкова, Маршака, Барто и других поэтов. Важно, чтобы они были сюжетными, действенными, интересными для инсценировки.

Для участия в конкурсе каждое звено, команда выделяет 2—4 человека, в зависимости от количества действующих лиц (желательно, чтобы их было не более пяти). Сначала на сцену вызывается группа ребят одного звена. Им сообщают состав действующих лиц и предлагают распределить между собой роли. Затем ведущий читает текст, ребята тут же импровизируют, инсценируют его. Представители другого звена в это время должны быть вне зала, так как через несколько минут им придется инсценировать тот же сюжет.

Жюри оценивает выступления и определяет победителя, учитывая актерские находки, остроумие исполнения. Конкурс способствует развитию быстроты реакции, находчивости, сообразительности, хорошо смотрится, создавая веселое настроение у зрителей.

14.

КТД «Живая» газета»

Модель эта старая, ее изобрели вожатые 20-х годов. Возродилась «живая» газета в 50-е годы. Собственно говоря, это спектакль в виде газеты, сценарий которой написан, придуман и поставлен вожатыми и детьми с соблюдением жанров журналистики: передовица, фельетон, репортаж, очерк, интервью, анкета, шарж, литературная пародия, веселая смесь, информация, объявления, реклама и т. п. Участники газеты, а их должно быть не менее 7—10 человек, сначала обсуждают программу номера, придумывают его композицию. Газета может затрагивать международные события, рассказывать о новостях в стране, в родном крае, городе, селе и обязательно о своем лагере, отряде. Главное —

выбирается идея, которую газета будет защищать, и явления, против которых она будет выступать. У газеты могут быть постоянные рубрики: «Шар земной», «Держава», «Родной край», «Аргументы и факты», «Спрашивай — отвечаем», «Здравствуйте», «Поздравляем», «Это интересно», «Очевидное — невероятное» и т. д. «Живая» газета может использовать традиции радио и телевидения, жанры живого слова — сказку, басню, загадку, былинку, частушку, куплеты.

Участники газеты могут сделать себе костюмы (шапочки из газеты; атрибуты; плакаты; вырезанные буквы, из которых складывается название газеты, буквы обычно прикалываются на рубашки; костюмы, необходимые для каждой роли, и другие); хорошо, если у газеты есть музыкальное сопровождение. Газета может быть политической, сатирической, критической, экологической, веселой, озорной — разной. Выступает газета обычно на общих сборах, у вечерних костров, на праздниках, в день родителей и т. п. Даю примерный образец.

Участники газеты выходят под музыку на сцену, площадку. Сначала идет зачин, вступление, эпиграф.

1. Зачин:

Внимание, внимание, смотрите, вот это
Стоит перед вами «живая» газета.
«Живая», не правда ли, странно и ново,
Не надо шуметь и руками махать.
И целью мы ставим, чтоб меткое слово
Нам всем помогло хорошо отдыхать.
Газету «издали» мы не на бумаге,
И мы выступаем уже не впервой.
Внимание, ребята, внимание, лагерь,
Смотрите и слушайте номер «живой».
Один уговор лишь должны вы принять,
В газете такая традиция это:
Тот должен подняться, кого называть
В своем выступлении будет газета.
Подняться и тут же на место присесть,
Попробуйте правило это учесть.
Итак, начинаем, смотрите — вот это
Стоит перед вами «живая» газета.
Живые в ней каждое слово и строчка,
Газету назвали мы «Солнышко», точка.

Вариант зачина — речевка:

— Для начала, для разрядки
Загадаем вам... (загадки).
Мы — начало, вы — конец,
И каждый будет... (молодец).

— Выступать пришла пора,
Наше дело свято.
Начинается... (игра),
Молодцы, ребята.

— Назовем мы много лиц,
Двадцать пять примерно.
Здесь в газете семь... (страниц),
Совершенно верно.

— Мы расскажем и споем
Здесь, в газете, срочно,
Как живем и чем... (живем),
Вот уж это точно.

2. Страничка-«передовичка».

— Я в газете первая страница.
Выступаю здесь не первый раз.
Называюсь я передовица
«О стране, о лагере, о нас».

Эта страничка рассказывает о главных событиях в стране, о самых интересных делах, происшедших в лагере, о лучших ребятах дружины.

3. Музыкальная страничка.

— Позвольте вторую страницу открыть,
Она музыкальный и песенный вестник.
Вторую страницу хотим подарить
Ребятам, вожатым — любителям песни.
Исполняется либо новая песня, либо песня-подарок, либо песня-посвящение.

4. Сказочная страничка.

— В страничке третьей есть завязка,
Прочтем завязку ту вдвоем.
Для вас сейчас начнется сказка
О том, как в лагере живем.
— В некотором царстве, в некотором государстве, а именно в том,
В котором мы живем,
Жили-были троюродные братья-близнецы.
И первого звали...

И далее в ролях исполняется сказка на местные, лагерные темы и события. Сказка должна быть доброй, не обидчивой.

5. Страничка-загадка.

— Я четвертая страница
По делам и по трудам.
Я сейчас о разных лицах
Здесь загадки вам задам.
Загадка про зарядку.
— Жизнь у нас полна чудес,
Что за беспорядки?
Под кровать вчера залез,
Скрылся от зарядки.
И себе и нам на горе,
А зовут «спортсмена»... (Боря).

6. Страничка частушечная.

— Ставьте ушки на макушки
Даже задом-наперед.
Пропоем мы вам частушки
Кой о чем и про поход.

— Мы вчера в поход ходили,
Там из лужи напились.
В животе у нашей Лили
Три лягушки завелись.

— Не судите, не рядите,
Но в походе том вчера
Утопили Витя с Митей
По ошибке два ведра.

7. Информативная страничка.

— Потерялся ребенок. Возраст — 14 лет. Особые приметы: имя начинается на букву «М», ходит по лагерю в резиновых сапогах, обижают малышей. Кто найдет, за большое вознаграждение может оставить его себе.

Я сделал акцент на критические моменты. Но это не совсем обязательно. Газета может рассказывать и о добрых делах в дружине, рекламировать предстоящие интересные дела, рассказывать о том, что было интересного в жизни отрядов, отвечать на вопросы, выступать по следам старых заметок, проводить викторину, игры, исполнять песни по заявкам ребят, делать обзор молодежных газет, радиопередач, телевизионных программ. Словом, «живая» газета — простор для творчества ребят, злободневный отклик на любые события и факты.

15.

КТД «Путешествие по цветным морям»

Цель: способствовать совместному поиску организационной работы и способов проведения коллективных дел; выявить новые возможности учащихся; воспитывать доброжелательное отношение в коллективе учащихся, чувства взаимоуважения, доверия, терпимости, товарищества, взаимовыручки, радости за успех всех участников, в том числе и соперников.

Ход дела:

Вступительное слово вожатого: Сегодня мы проведем коллективно-творческое дело, в котором все вы будете участниками, зрителей не будет, где всем будет интересно. Каждому из вас предстоит задумываться, подвергать себя испытаниям, оперативно ориентироваться, оценивать ситуацию, давать ответ и выполнять задания, которые помогут принести команде победные очки, либо привести ее к поражению.

Желаю всем вам успехов, удачи, творчества, проявления новых возможностей и способностей, здорового духа конкуренции и состязательности.

Разбивка на микрогруппы: В состязании принимают участие 4 команды по 9 человек в каждой. Распределение учащихся по командам - это принципиальное условие игры: нельзя вожатому формировать команды, а также позволять ученикам самим объединяться. Это определит конкурс.

Конкурс «Сколько слов в слове «бескозырка»

Задание: составить как можно больше слов за установленное время (примерно 1-2 минуты) из комплекта карточек букв, входящих в слово «бескозырка».

Время на демонстрацию: 2-3 минуты

Побеждает команда, составившая наибольшее (максимальное) количество слов.

Конкурс «Перевертыши»

Задание: передать смысл устойчивых высказываний на морскую тематику с точностью до наоборот.

Время на подготовку задания: 5 минут

Время на демонстрацию задания: 3-4 минуты

Обороты для перевертышей:

1. Свистать всех наверх. (Кричать всех наверх.)
2. Семь футов под килем. (Семь футов над килем.)
3. Попутного ветра.
4. Первыми тонущий корабль покидают крысы.
5. Женщина на корабле к несчастью (Женщина на машине - на горе.)

Подведение итогов игры:

1. Участники и организаторы игры проводят коллективный анализ по вопросам:
 - Что понравилось в игре и почему?
 - Что учесть на будущее? Ваши предложения.
 - Оценка коллективно-творческой деятельности.
2. Жюри объявляет результаты игры. Поощрение и награждение участников.

Предполагаемый результат: во время этой игры у ребят появляется командный дух.

Модель детского самоуправления

1. «Союз советов»

Орган самоуправления	Функции
Совет командиров	Обмен информацией о деятельности отрядов; планирование совместной деятельности
Совет лидеров объединений (совет представителей)	Координация деятельности различных объединений; разработка программ (если таковые предполагаются в смене)
Экспертный совет	Экспертиза и поддержка авторских проектов, программ и других результатов деятельности
Творческий совет	Разработка и организация разнообразной деятельности (например, конкурсные программы, праздники и т. д.)
Совет делегаций	Координация деятельности делегаций в программе смены; разработка общих дел; разработка программы развития какого-либо направления лагеря
Совет редакторов (характерно для журналистской смены)	Координация профессиональной деятельности; редакторская работа над материалами смены
Информационный совет	Координация деятельности по созданию информационного продукта (газеты, радиовыпуски и т. д.); организация

	обучающих занятий по журналистике
Совет физоргов	Организация спортивно-оздоровительной работы в лагере (совместно с инструкторами по спорту)
Совет здоровья	Организация просветительской деятельности по навыкам ведения здорового образа жизни
Совет хозяев	Организация работы по поддержанию чистоты и порядка в корпусе и на территории детского лагеря

Высшим органом самоуправления лагеря является Совет лагеря. В него входят педагогический Совет и Совет командиров. Компетенцией Совета являются: депортация или бесплатная путёвка отличившихся пионеров, решение чрезвычайных ситуаций. В отряде, чем больше будет «озадаченных», тем меньше будет «кто-то». Командир отряда – это твой помощник во всем, а заодно и председатель профкома. Например, дни рождения – организует командир. Физорг поможет обеспечить явку на зарядку, потренирует команду перед турниром. Грязнули не любят корреспондентов, потому что они суют свой нос в бунгало, где грязь и эту грязь выносят из избы, а изба становится чистой. Смелое перо корреспондента напишет обо всем, и о том, что вечера были скучноваты, и о том, что чай был без лимона, сахара, чая, кипятка. Можно делать дежурные должности, можно выбранные, главное, чтобы задачи, возложенные на актив, были реальными, чтобы актив был позитивно настроен, чтобы лидеры своим авторитетом никого не ущемляли. Зачем играть в самоуправление, лучше сделать его реальным соуправлением. Если хватит эрудиции поговори с ребятами о системах самоуправления в их стране и странах с развитой демократией, о власти, о диктаторах, бывших и современных.

Представим модель самоуправления в детском коллективе, где основа — принцип цикличности (цель — результат — анализ — цель).

1. Определение цели деятельности вожатым.
3. Обсуждение цели с временной инициативной группой.
4. Выдвижение идей в инициативной группе.
5. Мозговой штурм (обсуждение вариантов решения в коллективе).
6. Коллективное принятие решения — выбор вариантов действия.
7. Реализация решения (интенсивная организаторская деятельность).
8. Коллективное подведение итогов и сравнение результата с задуманным, оценка своих возможностей.

2.«Система чередования творческих поручений (ЧТП)»

ЧТП - чередование творческих поручений. Поручение - это конкретное задание, дело, круг обязанностей, важных для детского коллектива. Поручение основано на доверии товарищей и взрослых. Оно всегда индивидуализировано, учитывает возраст,

возможности, способности, интересы ребят. Поручить что-то ребенку - значит возложить обязанности исполнить что-нибудь и потом отчитаться.

Поручения дает коллектив, совет коллектива, старший по самоуправлению. Поручения может давать и вожатый, согласовывая их с коллективом. Есть поручения длительные, постоянные, временные, разовые, обязательные и по желанию.

ЧТП проводятся каждый день. С помощью ЧТП можно разнообразить ежедневную отрядную жизнь, организовать отряд и быстрее сдружить ребят. Группе дается поручение, которое она выполняет в течение смены, но если какое-то из них не срабатывает, его стоит заменить. Поручения должны соответствовать возрасту детей, быть интересными, реально выполнимыми.

Весь отряд делится на микрогруппы, по количеству поручений. Меняются поручения через 2-3 дня.

Группа «Досуг». Эта группа помогает вожатым организовывать различные отрядные мероприятия, готовится к вечерним общелагерным мероприятиям. Поощряйте интересные идеи ребят и помогайте в их реализации.

Дежурная группа. Эта группа выполняет ежедневную уборку территории, закрепленной за отрядом (после зарядки), осуществляет проверку порядка в комнатах отряда.

Группа «Оформитель» выпускает ежедневную отрядную газету о жизни коллектива и лагеря в целом.

Группа «Уют» должна внести свой вклад в оформление отрядного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа «Сюрприз». Само название указывает на то, что отряд не должен догадываться о том, что задумала эта группа. В течение Дня или на вечернем огоньке ребята этой группы должны удивить отряд каким-то приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление или подарки всем - все что угодно. Если у кого-то день рождения, то группа должна позаботиться о поздравлении.

Группа «Мастер». Эти ребята должны пополнить отрядный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе отрядных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.

Группа «Летопись». Чтобы о смене осталась долгая память, можно вести летопись отряда. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.

На вечернем огоньке обязательно обсуждается работа каждой группы. Работа не должна остаться без внимания.

Диагностическая компетенция

Диагностическая методика № 1. «Фотография»

Детям предлагается выступить в роли «фотографов» и сделать снимок своего отряда. Для этого каждый ребенок получает лист бумаги, на котором он должен разместить всех детей из отряда и вожатых, как на групповой фотографии. Каждое «фото» ученик должен подписать именами своих товарищей. Среди всех он должен расположить свое фото и фото вожатых, воспитателя. Анализируя полученные фотографии, вожатый должен обратить внимание на то, в каком месте на фотографии ребенок располагает себя, своих друзей и вожатых, с каким настроением он выполняет эту работу.

Диагностическая методика № 2. «Урок физкультуры»

Отряду предлагается построить всех на урок физкультуры. Главное требование — дети не имеют права строить учащихся по росту. На листах бумаги ребята могут по своему усмотрению построить весь отряд. От них зависит, будут ли стоять ребята друг за другом или в парах.

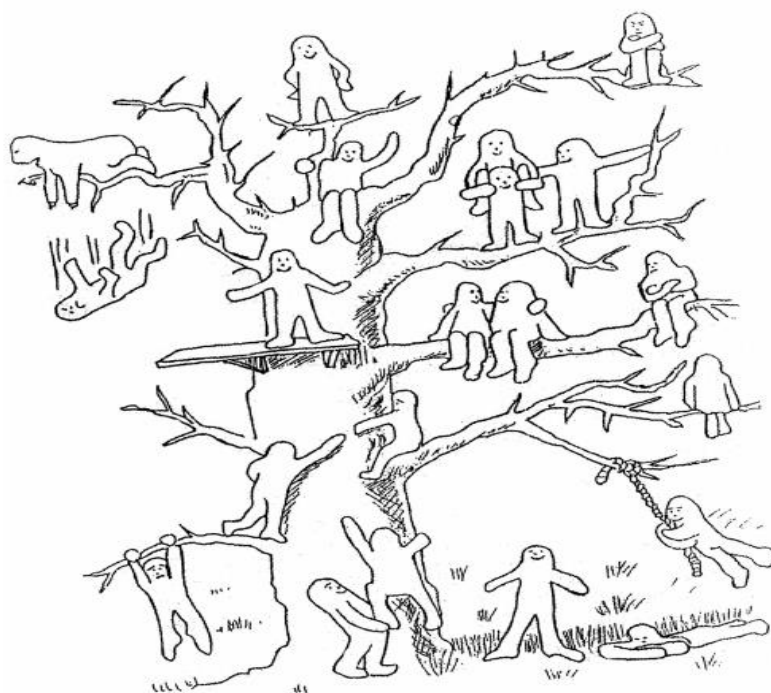
Данная методика позволяет определить степень самооценки каждого ребенка, степень его включенности в жизнь отряда.

Диагностическая методика № 3 «Дерево»

Может использоваться как в первый день пребывания ребенка в лагере, так и потом, с целью отслеживания комфортности пребывания ребенка, его самооценки.

Предварительно на листе ватмана необходимо нарисовать дерево с расположенными на нем человечками.

Инструкция 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. Выберите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение и ваше положение».



Для удобства объяснения каждой фигурке присвоен свой номер.
Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 характеризует установку на преодоление препятствий.
№ 2, 11, 12, 18, 19 — 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 — 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 с завышенной самооценкой и установкой на лидерство. Следует заметить, что позицию
№ 16 дети не всегда понимают как позицию «человечка, который несет на себе человека № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим.

Диагностическая методика № 4. «Письмо островитянину»

Отряду предлагается представить себе, что в лагере они находятся на необитаемом острове. Жизнь на острове трудная, помощи ждать неоткуда. Но вдруг к берегу прибывает бутылку, в которой находится записка: «Обратись с письмом к людям, которым ты доверяешь и которых ты любишь. Они тебе помогут. Письмо отправь с помощью этой же бутылки». Дети должны написать письмо тем людям, которым доверяют.

Вожатому следует обратить внимание на то, каким будет содержание письма, к кому будут эти письма обращены.

Диагностическая методика «Творческое мышление»

(Лонг Б., Зиллер Р., Хендерсон Р.)

Цель: определить особенности развития креативности у ребенка.

Материал: опросные листы (2 экземпляра), простой карандаш.

Опросные листы - половина листа А 4, в центре - изображение фигуры (изготавливается вожатыми самостоятельно):



Проведение: задание проводится с двумя детьми одновременно.

- Подготовить рабочие места для детей таким образом, чтобы они были удалены друг от друга (дети должны быть лишены возможности подглядывать).
- Предложить детям поиграть, показать им опросный лист и дать задание.

Инструкция: «Эти фигурки тебе нужно дорисовать. Посмотри на них внимательно, подумай, какую картинку ты можешь из них сделать и дорисуй так, как не смог бы никто. Постарайся, чтобы твои рисунки были необычными». После того, как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать необычное название картинок (название записывается на обратной стороне листа).

· Произвести оценку выполнения задания (каждый рисунок оценивается по 3-х балльной шкале):

- 0 баллов - отказ, к фигуре ничего не дорисовано;
- 1 балл - создан образ, который является основой рисунка, образ плохо разработан, схематичен;
- 2 балла - образ разработанный, содержит в себе много деталей, является второстепенной частью фигуры;
- 3 балла - создан сюжет, фигура является мелкой частью.

Затем производится общий подсчет баллов по всем заданиям, определяется уровень креативности детей:

- до 5 баллов - низкий уровень
- 6-10 баллов - средний уровень
- более 11 баллов - высокий уровень

· Полученные данные оформляются, производится общая оценка уровней креативности детей, формулируется вывод

Методы диагностики временного детского коллектива

Социограмма “вожатый и подопечные”



Теперь начерти схему, отражающую взаимоотношения между тобой и каждым твоим подопечным на второй день смены. Для обозначения каждого воспитанника используй круг того же размера, что и на “социограмме воспитанников”. Нарисуй круг, обозначающий тебя. Его размер должен соответствовать твоему влиянию на группу и соотноситься с влиянием воспитанников. Если ты оказываешь на группу больше влияния, чем твой подопечный, сделай круг большим, чем у него, если твое влияние меньше, то и размер круга должен быть меньшим.

Расположи круги подопечных вокруг своего круга. Воспитанники, с которыми у тебя самые хорошие взаимоотношения, должны располагаться к тебе ближе всех.

Воспитанники, с которыми у тебя взаимоотношения практически отсутствуют, должны располагаться дальше всех.

Необходимые действия:

Изобразив свои взаимоотношения с подопечными графически, задай себе необходимые вопросы и проанализируй интенсивность этих взаимоотношений (или их отсутствие).

Прими соответствующие решения. Посоветуйся с напарником, согласен ли он с тем, как ты нарисовал социогамму? Составь список анализа социогаммы – это поможет тебе с выводами и оценки состояния твоих взаимоотношений с каждым воспитанником. Вноси в свой дневник необходимые записи о каждом воспитаннике (у тебя должно быть заведено отдельное место в дневнике для каждого). Возможно, есть смысл в середине смены составить вторую социогамму “вожатый и подопечные”, чтобы наглядно отобразить и проанализировать развитие своих взаимоотношений с каждым подопечным. Если первая социогамма показала наличие серьезных проблем во взаимоотношениях, то теперь тебе нужно подвести итог предпринятых усилий и определить, с кем твои взаимоотношения улучшились, а с кем нет. Поскольку в оценке своих отношений с воспитанниками тебе трудно быть объективным, всегда следует привлекать к составлению социогаммы “вожатый и подопечные” своего напарника по отряду.

Методика социометрического опроса ребят в лагере

Для составления социогаммы группы ты можешь, помимо собственных наблюдений, использовать опрос подопечных. Анализ его результатов потребует времени. Будь готов к этому! Затраченное время окупит себя. Ты можешь наглядно и доказательно оценить уровень влияния и популярности каждого подопечного в группе.

Раздай подопечным **листы бумаги**. Если есть возможность и желание, можно заранее написать или напечатать на листах **вопросы**, оставив достаточно места для ответа. Попроси каждого воспитанника **подписать** свой лист.

Объясни своим подопечным, что им предстоит участвовать в **увлекательном занятии**. **Это своего рода игра**, в которой они будут принимать самое непосредственное участие. Предупреди подопечных, что ты будешь задавать им разные вопросы об их предпочтениях (например: с кем из товарищей по группе они хотели бы пойти в кино).

Отвечая на вопрос, каждый ребенок должен назвать **двух-трех человек из группы**. Он не может называть людей, не входящих в группу. На каждый вопрос должен быть дан ответ, причем подопечный обязательно должен указать **два-три разных имени**. При ответе нельзя писать свое имя или такие общие фразы как "все", "не имеет значения", "кто угодно" или что-то подобное. Объясни, что от полноты и честности ответов зависит достоверность результатов опроса ("игры"). Заверь подопечных, что их ответы не увидит никто, кроме тебя. Если в группе есть дети **с одинаковыми именами**, пусть пишут не только имя, но и фамилию.

Порядок следования имен в ответе играет важную роль, потому важно соблюдать последовательность предпочтений. Например, при ответе на вопрос: "С кем бы ты хотел пойти в кино?" Нужно назвать тех, с кем бы хотелось пойти в кино в первую очередь и во вторую очередь. Если же подопечный говорит, что пойдет в кино один, объясни ему, что нужно обязательно написать два имени, нельзя оставить вопрос без ответа. Если же ребенок говорит, что не может пойти в кино ни с кем из группы, потому что живет в

другом городе, попроси его представить подобную ситуацию, немного помечтать и написать имена тех двух человек, с которыми он пошел бы в кино.

Каждый подопечный должен отвечать на вопросы **самостоятельно**, для этого важно рассадить их так, чтобы они не могли подглядывать в ответы друг друга. Уточни, всем ли понятны правила.

Ниже предложен произвольный **образец вопросов**. Ты можешь придумать по аналогии вопросы сам, но помни, что они должны быть направлены на выявление уровня (а) влияния и (б) популярности.

Вопросы:

1. Кого бы из отряда ты взял(а) с собой на необитаемый остров? (С кем бы ты пошел в разведку?)
2. С кем бы ты хотел(а) пойти в кино?
3. Кого бы ты хотел увидеть на следующий год снова в своем отряде? (Кого бы ты пригласил(а) на свой день рождения?)
4. С кем ты поделишься своим секретом? (Если бы у тебя был торт, кого бы ты угостил(а) первыми?)
5. На основании полученных данных составь две таблицы: "**Популярность**" и "**Влиятельность**". В левом столбце каждой таблицы напиши список группы. В правом столбце каждой таблицы отражается отношение остальных членов группы к данному воспитаннику.

Имя участника	Выбор	Первых мест	Вторых мест	Количество баллов
---------------	-------	-------------	-------------	-------------------

Пример характеристики детского временного коллектива в лагере

Общие сведения о составе отряда:

В отряде 22 ребенка, возрастом от 6 до 9 лет, из них 13 девочек и 9 мальчиков. Все ребята из Нижегородской области. К сожалению 6 детей воспитываются в неполных семьях. Смена оказалась достаточно сложной, так как в отряде были дети разных возрастов, которых с первых дней нужно было сплотить и подружить между собой так, чтобы они стали одной большой дружной семьей на 21 день, для того чтобы дети активно участвовали в жизни лагеря, не ругались и не подводили других, научились поддерживать друг друга в трудные для них моменты, особенно это связано с тем, что многие детки приехали в лагерь первый раз и так как они очень маленькие и многие из них более чем на 2-3 дня никогда ранее не были разлучены с родителями. Первые 3 дня были самыми тяжелыми, ребята очень скучали по дому, была проведена большая работа с детьми, от детей четко чувствовалась отдача, для них было очень важно, чтобы педагоги были с ними рядом, на одной волне. Дети очень активно участвовали во всех отрядных и общелагерных мероприятиях, очень полюбили различные развивающе-образовательные программы в игровой форме, квесты. Благодаря теоретическим знаниям который я получила в колледже на занятиях по педагогике и психологии я смогла полностью реализовать поставленные задачи на эту смену.

Характеристика коллектива на протяжении всей смены

С первых дней отряд старался жить как одна семья, ребята помогали друг-другу, конечно, на протяжении смены были и ссоры, и обиды друг на друга, но мы работали на этом, проводили групповые и индивидуальные беседы, также применялись игры на сплочение. Нам пришлось пройти через многие испытания, прежде чем мы стали единой командой, нам очень помогли в этом командные игры, подготовки к выступлениям. В некоторых мероприятиях, в которых выступал на сцене не весь отряд, а только его часть, готовились всё равно все ребята, кто-то помогал выступающим, кто-то помогал изготавливать реквизит, ведь работа «за сценой» не менее важна для удачного выхода команды. Не унывали, когда нас постигали неудачи, старались в следующий раз выступить намного лучше.

Направленность деятельности коллектива.

Дети приезжают в лагерь для того чтобы отдохнуть, найти новых друзей, получить новые знания, развить свои таланты и просто провести весело лето. В нашем отряде были очень активные ребята, которые всегда и во всём участвовали и всегда старались приобщить к этому остальных. В самом начале смены с ребятами был создан актив, который на протяжении всей смены помогал сплочать и организовывать ребят, были выбраны ответственные за творчество, спорт, чистоту и многое другое. Также в каждой комнате были распределены четко обязанности каждого ребенка, каждый обязательно за что-то отвечал. Более старшие ребята обязательно брали шефство над младшими.

Общая характеристика деятельности коллектива и его активности

Благодаря тем знаниям, которые я получила во время обучения в колледже, по психологии и педагогики, я смогла сплотить отряд, создать не просто команду, а большую и дружную семью. Конечно многим, по началу, было очень тяжело влиться в активную жизнь лагеря, были и ссоры, и обиды, но вместе мы смогли их решить. Я смогла создать доверительные отношения с ребятами, многие приходили ко мне рассказывали о своих проблемах, тайнах, переживаниях, исходя из своего личного опыта я давала им советы, старалась помочь не только словом, но и делом. До сих пор ребята мне пишут и советуются в той или иной ситуации, рассказывают, что нового у них происходит и как начался учебный год. Самое сложное для ребят, оказалось расставание друг с другом, они обменялись своими контактами и уже в автобусе стали обмениваться СМС-ми. На прощание они подарили друг другу памятные медальки, которые сделали в нашем кружке.

Игровые технологии на анализ коллективной деятельности

Игровая технология «Зеленая ракета»

В этой игре проверяется умение ребят собираться по тревоге, читать следы, маскироваться, бесшумно двигаться по пересеченной местности, их смекалка, находчивость и выносливость в пограничной службе.

На заставе (в месте проведения игры) взвигается флаг или дается ракета зеленого огня — сигнал тревоги, звучит сигнал «Тревога». Отряд собирается на плацу, командир докладывает о сборе.

Из отряда заранее выделяется 2-4 человека, которые являются нарушителями границы. В установленном месте они нарушают условную границу, преодолев контрольно-следовую полосу и оставив на ней хорошо заметные следы. Каждый из них

идет по своему, ранее определенному маршруту, не выходя за пределы участка игры. Их задача — пройти незамеченными заслон и передать шифрограмму руководителю в определенном месте. Нарушители не знают о точном местонахождении заслонов. В пути они оставляют 5-6 заметных следов.

Командир отряда ставит задачу своему отряду. Выделяется поисковая группа 3-8 человек, в зависимости от числа нарушителей. Она должна най контрольно-следовой полосе обнаружить следы и определить, сколько прошло нарушителей, направление их движения, после этого разыскивать нарушителей до полного уничтожения или задержания. Остальные члены отряда выдвигаются бесшумно в заслон и маскируются. Они должны не допускать прорыва нарушителей, вовремя заметить их и задержать. При обыске задержанных необходимо найти шифрограмму. В заслоне ребята располагаются так, чтобы между ними была связь. Устанавливаются сигналы взаимодействия, а также пароль для опознания друг друга. Преследовать нарушителей надо бесшумно, не оставлять охраняемого участка, ибо этим могут воспользоваться другие нарушители и пройдут по неохраняемому участку.

Игра заканчивается, когда будут задержаны все нарушители. Организатору этой игры важно точно распределить время выхода нарушителей, поисковой группы и заслона. При подведении итогов нужно отметить положительные и отрицательные поступки отделений при сборе и по тревоге, действия заслона, поисковой группы, нарушителей.

Игровая технология «Волшебная палочка»

Положите на стол, вокруг которого сидит отряд, волшебную палочку. Скажите, что с ее помощью любого члена коллектива можно превратить во что угодно. Для этого нужно встать со своего места, взять в руки палочку, коснуться ей того, на кого направлено колдовство и сказать «Превращаю тебя в..., потому что...». Игра заканчивается тогда, когда все уже превращены (некоторые – неоднократно).

По ходу игры отмечайте в блокноте, кого во что превращают и сколько раз. Потом вы, как вожатый, можете проанализировать, кого превращали во что-то хорошее, кого – в плохое, кого – несколько раз, кого – всего однажды.

Через пару часов после этой игры можно раздать всем ребятам по листку бумаги и попросить написать по памяти, кто в отряде во что был превращен (не списывая друг у друга). Это тоже хороший вариант для анализа: кто чьи превращения запомнил, а чьи – забыл.

Игровая технология «Аэробус»

Цели: В игре "Аэробус" дети работают небольшими группами и должны действовать очень согласованно — ведь Маленькому аэробусу надо придать чувство уверенности и плавного полета. Когда Маленький аэробус почувствует, что он может доверять несущим его детям, он закроет глаза и насладится полетом.

Материалы: Шерстяное одеяло.

Инструкция: Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким аэробусом? Остальные ребята класса будут помогать Аэробусу "лететь". Хорошо, Петя, ты — первый Аэробус, который должен "лететь". Ложись животом вниз на одеяло и разведи руки в стороны как крылья самолета. Теперь я хотела бы, чтобы с каждой стороны Аэробуса встало по одному человеку. Присядьте и просуньте руки под его ноги, живот и грудь. Один из вас должен медленно сосчитать до трех, и тогда все сообща встают и поднимают Аэробус с поля... (Подождите, пока дети поднимут Самолет.)

Так, теперь можно потихоньку поносить Самолет по нашему помещению. Когда Петя будет совсем уверенно себя чувствовать, он закроет глаза. Пусть Самолет совершит "полет" по кругу и снова медленно "приземлится" на одеяло.

Когда Аэробус "летит", Вы можете комментировать его "полет" и обращать особое внимание на аккуратность и бережное отношение детей к водящему. Затем другие дети играют эту роль. Вы можете попросить Аэробуса самому выбрать тех, кто его понесет. Когда Вы увидите, что у детей все получается хорошо, то можно будет "запустить" два Аэробуса одновременно.

Анализ упражнения:

- Как ты чувствовал себя в качестве Аэробуса?
- Доверял ли ты тем, кто тебя нес?
- Когда ты начал чувствовать себя уверенно?
- Как ты чувствовал себя в качестве Носильщика Аэробуса?
- Согласованно ли работали Носильщики?
- Кому из детей ты охотно доверишь нести себя?

Игровая технология «Кто быстрее или "Я + Ты = Мы"»

Материал: ---.

Оборудование: ---.

Продолжительность игры: 10 -20 минут.

Предполагаемое количество игроков: 20 человек.

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего (кто быстрее) должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному),
2. по размерам обуви (от меньшего к большему),
3. алфавиту первых букв имен;
4. длине волос,
5. возрасту,
6. цвету глаз.

Методика "Волшебное озеро"

Инструкция: закройте глаза. Совершим небольшое путешествие. Представьте себя на полянке в лесу. Вокруг качают ветвями вековые дубы и шумят стройные сосны. Под ногами ярко-зеленая трава. В кронах деревьев раздается птичий гомон. По небу плывут легкие облака.

По тропинке подходим к озеру. Это необычное озеро. Оно – волшебное. В его поверхности отражается не внешность человека, а то, какой он есть – со своими качествами, чертами характера. В этом озере отражаются поступки человека, которые показывают, какой вы человек.

Посмотрите в озеро. Что отражается на его поверхности? А теперь по той же тропинке, не спеша, вернемся к полянке, откуда началось наше путешествие. Постойм несколько секунд, прощаясь с лесом. Откроем глаза.

Кто хочет рассказать о своем отражении в волшебном озере?

Обсудим наши впечатления.

Игровая технология "Чудо-дерево"

Поможет выявить отношение каждого к содержанию работы объединения, группы.

Участникам игры дается рисунок какого-либо дерева и четыре разноцветных кружка (красный, желтый, синий, белый). На кругах красного цвета ребята должны написать, какие два дела понравились больше всего и почему. Синий цвет - те дела, о которых бы не хотелось вспоминать, объяснить почему. Желтый цвет - дела, которые не получились потому, что их участники не смогли договориться друг с другом, понять друг друга. На

белых - предложения в будущий план работы. Затем все кружки прикрепляются к "кроне дерева", а у его "подножия" каждый подписывает свою фамилию. А это уже оценка нашей работы.

Игровая технология "Яблочко"

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали! Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

Игровая технология "Сандалик"

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: "Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться! "

Огоньки различной тематики

ОГОНЬКИ ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА

«РАССКАЖИ МНЕ О СЕБЕ»

Эта форма традиционного «огонька» - знакомства. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д.

При этом вожатый даёт детям образец, схему, как и о чём надо рассказывать. Обязательно на «огоньке» используется некий символ, «эстафетная палочка», которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете - «эстафетной палочке» - почему именно эта шишка (цветок, игрушка - всё что угодно) стали символом нашего сегодняшнего знакомства. Если ребёнок в рассказе о себе говорит о том, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на «огоньке» продемонстрировать свои увлечения таланты. Это сделает «огонёк» более творческим и интересным, внесёт живинку в общий ход «огонька».

«МУЗЕЙ ЛЮБИМЫХ ВЕЩЕЙ»

Проводится в 3-4 день смены. Рассказ не о себе, а о любимом предмете, характеризующим хозяина (который и демонстрируется на огоньке).

Позволяет развивать абстрактно-образного мышление, фиксировать ассоциативное внимание ребенка, дает возможность ребенку показать себя с неожиданной стороны.

«ГОРОСКОП»

Проводится во 2-3 день смены. Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Каждая группа представляет свой знак зодиака.

Позволяет необычно характеризовать личности детей через выделение значимых, отличительных качеств.

Рекомендуется для среднего и старшего школьного возраста. Для детей младшего школьного возраста можно выделять группы по временам года, цвету глаз и т.д.

«ФОНАРЩИК»

Проводится в 3-5 день смены. Для эмоционального настроения вожатый рассказывает красивую легенду о маленьком фонарщике.

Говорит тот, у кого свеча (лампа, фонарь). «Фонарь» передается по свободному выбору. Позволяет определить формирующиеся микрогруппы в коллективе, т.к. «фонарь» передается чаще всего значимому для ребенка сверстнику.

Вариант: «БУКЕТ ЦВЕТОВ» - на каждом цветке вопрос. Высказывающийся дарит цветок по своему выбору.

«ПАМЯТНЫЙ ДЕНЬ»

Проводится во 2-3 день. Рассказывая о себе ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек - тест. Ведущий получает информацию о ценностях ребенка, его запросах.

«Горящая спичка»

Для проведения такого огонька вам понадобятся спички. Загорается первый огонек. Пока он горит, звучит короткий рассказ о самом главном в жизни того человека, рука которого держит спичку. Таким образом, передавая по кругу спички, высказываются все. Неплохо, если разговор начнет вожатый.

ОГОНЬКИ ПЕРИОДА КОНФЛИКТОВ

«КОНВЕРТ ОТКРОВЕНИЙ»

Проводится в 4-5 день смены, в начале периода конфликтов. Вожатый заранее готовит конверт с большим количеством вопросов. Желательно, чтобы вопросы носили нравственно - этический характер, типа:

- Что ты больше всего ценишь в людях?
- Какая твоя самая большая цель в жизни?
- Какие черты характера человека тебе особенно неприятны?
- Если бы у вас была волшебная палочка, что бы вы изменили?
- На кого из известных героев прошлого (фильма, книги) ты хотел бы быть похожим и почему? и т. д.

Ребята по очереди вытягивают вопросы и отвечают на них. Огонек позволяет раскрыть личность человека с новой стороны, выявить жизненную позицию, найти общие ценностные ориентиры.

«ЗДРАВСТВУЙ, МНЕ ОЧЕНЬ НРАВИТСЯ...»

Каждый из сидящих в кругу по очереди говорит своему соседу слева фразу: «Здравствуй, мне очень нравится...», продолжая её по своему усмотрению, стараясь найти в своём товарище что-то приятное, хорошее.

«Я НЕ ПОНИМАЮ ...»

Каждый из сидящих в кругу по очереди говорит фразу: «Я не понимаю...», продолжая её по своему усмотрению. Таким образом, ребенок может высказать проблемы, сомнения, которые возникли за прожитые дни.

«ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ...»

Ведущий: «Каждый раз, при встрече человека, у нас создается о нём какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге. Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача - написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чьё имя у вас на карточке. И ещё одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда

всё будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени».

Этот этап работы вызывает интерес и лёгкое волнение у членов группы. В процессе поиска своего «портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять своё право на неё.

- При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:
- Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
- Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?
- Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
- Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?
 - **«СОЛНЫШКО»**
 - Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Все ребята (планеты) становятся на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит, на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.
 - **«РАЗГОВОР С ИГРУШКОЙ»**
 - Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой).

ОГОНЬКИ ОСНОВНОГО ПЕРИОДА ТЕМАТИЧЕСКИЙ «ОГОНЁК»

«ОГОНЕК» - АНАЛИЗ ДНЯ

После того как в отрядный круг подсел последний человек, вожатый напоминает события прожитого дня. (Это потому, что ребенку при насыщенных днях вечером уже бывает трудно вспомнить, что было утром).

Каждый ребенок отвечает на следующие вопросы:

- Как ты оцениваешь каждое проведенное дело?
- Что сегодня в нашем отряде было хорошо?
- Что было не очень хорошо и даже плохо?
- Что нужно сделать, чтобы стало еще лучше?

1 вариант.

Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу. Высказывается каждый член отряда. Этот способ заставляет задуматься над проблемой каждого, но принцип добровольности сохраняется.

2 вариант.

Обсуждение ведется по микрогруппам, после чего выступает один представитель от микрогруппы в общем кругу.

3 вариант.

«Свободный микрофон». Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме. Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации. Появляется возможность для самореализации ребенка, его укрепление в отряде, как личности, имеется возможность диалога.

Не нужно никогда торопить, останавливать. Не страшно, если кто-то кого-то перебивает. Пусть поспорят, пусть выскажется каждый.

Дети делятся на «разговорившихся» и «неразговорившихся». Вторые начинают исчезать примерно со второго «огонька» и к концу смены их, как правило, не бывает.

Последним обычно говорит вожатый. Он оценивает работу и поведение отряда в течение дня. Завершается вечерний «огонек» песней из серии «День закончен, спать пора» и «сонной» речёвкой. Очень важно помнить, что «огоньки», на которых проводится анализ дня, вовсе не должны быть скучными и однообразными.

Существует несколько приёмов, которые позволяют избежать формальности в проведении «огонька»:

«ДОМ»

Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого нам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, каким был прошедший день.

«ПАУТИНКА»

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

«Паутинку» затем можно разорвать или разрезать и завязать на память себе или другу.

«ШЛЯПА»

Рекомендуется проводить в период второй конфликтной зоны «пик привыкания» - 13-14 день смены.

Каждый ребенок пишет два вопроса, которые накопились за несколько дней, которые волнуют всех. Они касаются как положительных моментов, так и не очень (о каше, уборке, об удачах, проступках и т. п.). Затем все вопросы складываются в «шляпу».

На следующем этапе огонька ребенок, вытаскивая из «шляпы» вопрос, называет его и говорит о своем отношении к проблеме, событию, отношениям в отряде.

«РОМАШКА»

Иногда детям трудно начать разговор, поэтому вожатый может сам написать вопросы на листочках ромашки.

«НИТОЧКИ»

Перед началом «огонька» детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек могут быть разной длины 10-30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Таким образом, выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить, и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

«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 2 дня были самыми - самими, например, Саша организовала ребят на уборку, Лена помогала подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т. д. Таким образом, отражается личностный рост каждого ребенка.

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

«ПИСЬМО ДРУГУ»

Рекомендуется проводить в 8-11 день смены. Участники огонька устно пишут письмо другу, родным. Переключается внимание с себя на окружающих, удовлетворяется потребность во внимании, в сочувствии других людях.

«МАШИНА ВРЕМЕНИ»

Рекомендуется проводить в середине смены, на «экватор».

Ребятам, предлагается отправиться в будущее, высказать свой взгляд на предстоящий период смены с точки зрения уже прожитых дней и перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене как будто они ее уже прожили до конца. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепляет навыки построения перспектив деятельности, творческих проектов. Ведущий может также выделить проблемы, волнующие детей.

ОГОНЬКИ ИТОГОВОГО ПЕРИОДА «РАССКАЖИ МНЕ О СЕБЕ»

Эта традиционная форма последнего, прощального «огонька» в отряде. Каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Можно использовать «свободный микрофон». Тот, у кого находится «свободный микрофон», называет девочку или мальчика, от которых хотел бы услышать мнение о себе.

В завершении можно раздать каждому по небольшой звезде (или другому символу), на которой ребята напишут свои прощальные слова и пожелания следующей смене, а затем наклеить звёзды на загрунтованный ватман - это будет ваш прощальный звездопад.

Этот «огонёк» должен стать запоминающимся, самым важным событием для ребёнка. Задача педагога - поддержание высокого эмоционального настроя. Недопустимо, чтобы этот «огонёк» превратился в перечисление всевозможных обид. На нём должны быть сказаны самые тёплые, самые важные и нужные слова.

Так же недопустимо, чтобы этот «огонёк» стал массовой истерией расставания.

Пусть на этом «огоньке» будет не только обнажение душ. Напомните ребятам всё самое доброе и светлое, что происходило в отряде и на смене в целом. Вспомните лучшие номера, самые любимые песни. Заготовьте ребятам памятные сувениры от вожатых. Не сомневайтесь, это будет самым приятным подарком для них.

Дайте ребятам время, чтобы они написали вам «прощальные письма». Это неплохая диагностика, хоть и основана она на эмоциях, а не на логике.

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

Пусть сюрпризная группа подготовит внутриотрядное награждение по номинациям, придумает каждому на память стихи - посвящения.

Если вы живёте в корпусе несколькими отрядами, сходите к ним в гости. Пусть для ребят это будет неожиданностью. Но такой поход надо подготовить. Это дело вожатых. Договоритесь, как будет проходить встреча, что вы будете на ней делать.

Пусть этот «огонёк» продлится дольше остальных, для этого стоит начать его раньше, чем обычно. Но он не должен продолжаться до утра, ведь есть же режим дня (не забывайте, что вы педагог и отвечаете за жизнь и здоровье детей!).

«Я КАК В ЗЕРКАЛА СМОТРЮСЬ В ЛЮДЕЙ...»

Перед огоньком проводится социометрия, анкетирование. В помещении создается эффект зеркала при помощи оформления. Говорящий и слушающий находятся в креслах друг против друга. Достигается концентрация внимания на диалоге. Тема - прожитая смена.

«ОТРЯД ДЛЯ МЕНЯ...»

Каждый участник огонька отвечает на вопрос «Чем стал отряд для меня за эту смену?». Осмысление детьми прожитого за смену.

«Комплимент»

В руках вожатого зажженная свеча. Вожатый: «Сегодня у нас прощальный вечер. И я хочу, чтобы сегодня мы сделали друг другу комплименты, которые в течение смены так и не смогли сказать. Я хочу сделать комплимент ... (имя). Она была лучшим помощником и т. д. Вожатый передает свечу тому, кому сказал комплимент. Так дальше дети говорят друг другу. Если кому-то не сделали комплимент, вожатый его делает сам. Повторять комплимент и того, кому его делали нельзя.

«Созвездие»

Вожатые заранее вырезают из цветной бумаги звездочки и пишут на них черты характера или качества людей, например: самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный, трудолюбивый, внимательный, шумный и т. д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга, около свечи. Ребята по очереди берут звездочку и передают ее тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т.д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце такого огонька у каждого ребенка в руках – своя маленькая звездочка, вожатый обращает на это внимание детей и говорит, что в начале смены наше созвездие только начало свое формирование и вот теперь готово к тому, чтобы продолжать свою жизнь. Можно пожелать ребятам, чтобы эта звездочка, из общего созвездия – никогда не гасла, помогала им и освещала их путь.