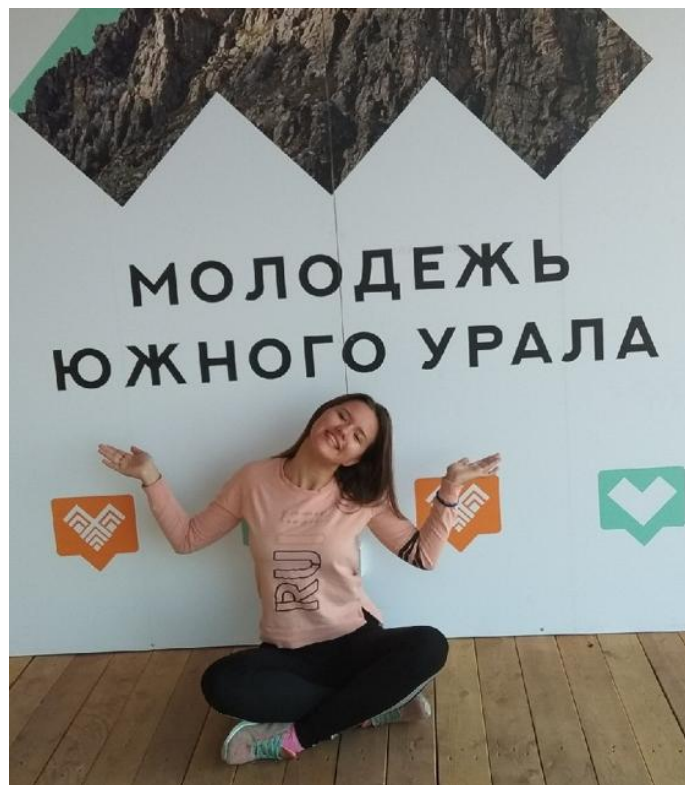


ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»

КЕЙС ВОЖАТОГО ПОНКРАТОВА АНАСТАСИЯ

студентка группы № 33



Любимое высказывание:

«Где-то внутри светят лучи,

И ты их не туши, света и так мало вокруг»

Мои ценности:

1. Честность;
2. Юмор;
3. Доброта

2022

ПАСПОРТ ВОЖАТОГО

Игра: САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО (игры 5-минутки)

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные - прыгая и приговаривая "Сантики-фантики-лимпомпо" повторяют движения "главного". Цель ведущего - угадать "главного" (можно давать несколько попыток).

Песня:

Просто нечего нам больше терять
Всё нам вспомнится на страшном суде
Эта ночь легла как тот перевал
За которым исполнение надежд
Просто прожитое прожито зря , не зря
Но не в этом понимаешь ли соль, сахар, перец
Слышишь капают дожди октября , кап кап
Видишь старый дом стоит средь лесов, скрип-скрип

А мы затопим в доме печь , в доме печь
Мы гитару позовём со стены, иди сюда
Просто нечего нам больше беречь
Ведь за нами все мосты сожжены
Все мосты все перекрёстки дорог
Все прошептанные тайны в ночи
Каждый сделал всё что смог , всё что смог и не смог
Но об этом помолчим помолчим

И луна взойдёт оплывшей свечой
Ставни скрипнут на ветру , на ветру
Ах как я тебя люблю да горячо
Годы это не сотрут , не сотрут

Мы оставшихся друзей соберём
Мы набьём картошкой старый рюкзак
Люди спросят что за шум что за гам, та-ра-рам
Мы ответим просто так , просто так

Просто так идут дожди по земле
И потеряны от счастья ключи
Это всё конечно мне , конечно мне
Но об этом помолчим , помолчим
Просто прожитое прожито зря , не зря
Но не в этом понимаешь ли соль, сахар, перец
Слышишь капают дожди октября , кап кап
Видишь старый дом стоит средь лесов, скрип-скрип
Слышишь капают дожди октября,
Видишь старый дом стоит средь лесов

Легенда о добре и зле

Давным-давно жила прекрасная птица. Возле ее гнезда находились дома людей. Каждый день птица исполняла их заветные желания. Но однажды счастливая жизнь людей и птицы - волшебницы кончилась. Так как в эти места прилетел злой и страшный дракон. Он был очень голоден, и его первой добычей стала птица Феникс. Съев птицу, дракон не утолил свой голод и стал поедать людей. И тогда произошло великое разделение людей на два лагеря. Одни люди, не желая быть съеденными, перешли на сторону дракона, и сами стали людоедами, а другая часть людей постоянно искала надежное убежище, страдая от притеснений жестокого чудовища.

Наконец дракон, насытившись, улетел в свое мрачное царство, а люди стали населять всю территорию нашей планеты. Они не остались под одним кровом, потому что не могли жить без доброй птицы, кроме того, они постоянно ссорились. Так на свете появились добро и зло.

1. НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

ПРИМЕР

ДОЛЖНОСТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ / ВОЖАТОГО ДЕТСКОГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

1. Общие положения

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

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

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

1.4. Воспитатель (вожатый) должен знать:

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

1.5 Воспитатель (вожатый) в своей деятельности руководствуется:

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

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

2. Функции

2.1 Участие в планировании и организации жизнедеятельности воспитанников отряда.

2.2 Обеспечение надлежащего санитарного состояния помещений и оборудования.

3. Должностные обязанности

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

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

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

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

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

4. Права

Воспитатель (вожатый) имеет право:

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

5. Ответственность

5.1 Воспитатель (вожатый) ДОЛ несет ответственность:

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

Настоящая должностная инструкция разработана:

Специалист по кадрам _____ " __ " _____ 200 _ г.

ЦИКЛОГРАММА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО НА ДЕНЬ

Время суток	Содержание деятельности
Утро	<p>«Подъем» Утро вожатого: гигиена, внешний вид, методическая и творческая готовность Утренние процедуры детей отряда: внешний вид ребенка, одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), зарядка, завтрак, трудовой десант (закрепленная территория за отрядом). Учет графика посещения душевых в течении дня (мытьё головы и тела).</p>
	<p>Утренний сбор отряда «Планирование» Посещение медицинского пункта (по необходимости или графику медосмотра). Сообщение краткой программы: утро, день, вечер; слово членам детского самоуправления: Что? Где? Когда? Кто? совместное составление списка детей занятости в мероприятиях на день (спорт,</p>

	<p>творчество, дежурство в отряде и по лагерю), проекты/лаборатории; размещение информации о занятости детей и план мероприятий на конкретный день в «Отрядном уголке».</p> <p>Индивидуальный учет пожеланий детей.</p> <p>Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).</p>
	<p>«Активность» деятельная активность отряда</p> <p>Мероприятия «УТРО» по программе лагеря (одновременно могут быть 1-2 -3 мероприятия).</p> <p>Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ).</p> <p>Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни).</p> <p>Спорт (по программе лагеря).</p> <p>Отрядное дело в соответствии логикой мены (20 – 40 мин).</p> <p>Занятия дополнительного образования (по программе лагеря).</p> <p>Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
День	<p>Режимные моменты (обед, сончас, полдник).</p>
	<p>«Анализ» дневной сбор отряда (до или после сончас).</p> <p>Ценностно-нравственные беседы/обсуждения/рефлексия пройденных событий в отряде, лагере. Индивидуальный учет пожеланий, индивидуальные беседы.</p> <p>Общение детей с родителями по телефону (10 мин, по желанию детей).</p>
	<p>«Методическая подготовка вожатого» к предстоящим событиям на вечернее время или на перспективу, во время сончас (индивидуальная в отряде или «Дневнёрка» (по программе лагеря).</p>
Вечер	<p>«Активность» деятельная активность отряда</p> <p>Мероприятия «ДЕНЬ» по программе лагеря (одновременно могут быть 1-2 мероприятия).</p> <p>Занятость детей в деятельности детского самоуправления (члены ДСУ).</p> <p>Подвижные игры (малой, средней активности) в период ожидания при построении отряда, в период ожидания мероприятия по программе лагеря, перед столовой во время передвижения по территории (игры со словами, кричалки, песни).</p> <p>Отрядное дело в соответствии логикой мены (20 – 40 мин).</p> <p>Спорт (по программе лагеря).</p> <p>Занятия дополнительного образования (по программе лагеря).</p> <p>Деятельность в отряде (разработка проектов, репетиции творческих мероприятий).</p>
	<p>Режимные моменты (ужин, посещение медицинского пункта по необходимости).</p>
	<p>Мероприятие «ВЕЧЕР» по программе лагеря.</p> <p>Отрядное дело в соответствии логикой мены (20 – 40 мин).</p> <p>Отрядный «ОГОНЁК».</p> <p>Общение детей с родителями по телефону (10 мин, все дети).</p> <p>Гигиена тела, подготовка одежды на следующий день по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф).</p>
	<p>«Отбой отрядов» в соответствии возрастом</p>
	<p>Завершение дня вожатого: «Планерка вожатых»;</p> <p>методическая и творческая подготовка на следующий день и на перспективу;</p> <p>одежда по погоде, наведение порядка в комнате (кровать, тумбочка, шкаф), личная гигиена.</p>

ТИПОВАЯ КАРТА ДНЯ ЗАНЯТОСТИ ДЕТЕЙ

Время	Младший возраст (7 – 11 лет)	Старший возраст (12 – 17 лет)
8.00	Подъем	Подъем

8.00 – 8.15	Личная гигиена	Личная гигиена
8.15 – 8.30	Зарядка	Зарядка
8.30 – 9.00	Завтрак	Личная гигиена, порядок в комнате
9.00 – 9.30	Личная гигиена, порядок в комнате	Завтрак
9.30 – 10.00	– Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)	Тематический настрой (по теме смены) Работа в отрядах (трудовой десант, план на день, законы отряда)
10.00 – 11.00	– БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Сбор самоуправления по направлениям Спортивные игры турнира
11.00 – 12.00	Отрядное малое дело – Работа мастерских Сбор самоуправления по направлениям Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
12.00 – 13.00	– Работа мастерских Спортивные игры турнира	Работа мастерских Спортивные игры турнира
13.00 – 13.30	– Обед	Пространство общения
13.40 – 14.00	– Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)	Обед
14.00 – 14.30	– Пространство общения	Отрядное время (анализ 1-й половины дня, личная гигиена)
14.30 – 16.30	– Сончас	Сончас
16.30 – 16.45	– Полдник	Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)
16.45 – 17.00	– Работа в отрядах (план на 2-ю половину дня, трудовой десант)	Полдник
17.00 – 18.00	– БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Работа мастерских Отрядное малое дело Спортивные игры турнира
18.00 – 19.00	– Отрядное малое дело Работа мастерских Спортивные игры турнира	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ Репетиции на сцене. Работа мастерских Спортивные игры турнира
18.30 – 19.00	– Сбор самоуправления по направлениям Пространство общения	Сбор самоуправления по направлениям Пространство общения
19.00 – 19.30	– Ужин	Пространство общения
19.30 – 20.00	– Пространство общения	Ужин
20.00 – 20.50	– БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ	Пространство общения.

2-й ужин	20.50 — 21.05	21.50 — 22.05
21.00 – 21.50	Огонек. Личная гигиена	БОЛЬШОЕ ДЕЛО ЛАГЕРЯ
22.00 – 22.30	22.00 Ночной сон.	Огонек. Личная гигиена.
22.30		Ночной сон.

2. ПРОЕКТИВНО-АНАЛИТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

ПРОГРАММА РАБОТЫ С ДЕТСКИМ ВРЕМЕННЫМ КОЛЛЕКТИВОМ

Программа работы в отряде 1 - 3 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
1 день	Задачи: знакомство, адаптация обретение безопасности, ощущение себя желанным, очевидность перспектив отдыха.	(1-3 день) Успешное знакомство друг с другом; с территорией лагеря; со взрослыми; системой правил, традиций, обязанностей, знакомство с графиками дежурства, посещения душевой и пр.; принятие правил отряда.	Позитивная встреча «Первый контакт». Настенная информация (оригинальные приветствия, указатели, банк идей для отдыха, экспресс-анкеты. Эмоциональные поглаживания для каждого прием «приглашения в помощники», послание-приветствие «Давай дружить!», «Я тебе рад!» и пр., мини-талисман, самотесты-знакомки («Вырезать себя из бумаги», «Абрис руки», «Пиктограмма о себе», «Граф Никто», «Звездное небо надежд» и пр. Внешний вид вожатого, мимика. Традиции в игровой форме. Свод обязательных правил в виде инструктажа и беседы. Огонек знакомств и впечатлений. Ритуал «завершения дня».
2 день	Задачи: старт традиций в отряде (отрядные сборы и прочие события, правила «Огонька» и пр.), стратегия и тактика смены, знакомство и организация детского самоуправления,	Совместно с отрядом вырабатываем «Программу событий на смену» в игровой форме. КТД «Бренд-бук отряда» (внешняя символика отряда и его отличительные признаки: флаг, эмблема, атрибут; внутренняя символика: название, девиз, движение, кричалка, песня, игра). Создать микро-группы по 5-7 человек по сходству интересов,	Модель детского самоуправления в отряде должна иметь все необходимые направления и роли ДСУ в лагере, но может иметь свою ролевую историю и систему стимулирования. Вожатый должен знать алгоритм выборов в ДСУ. Критерии оценки символики отряда:

	диагностика ролевых позиций, интересов, знания индивидуальных особенностей детей в питании, физическом состоянии здоровья.	комфортности общения, деятельности, симпатиям для групповой презентации направлений детского самоуправления в отряде. Проектирование и разработка содержания отрядного уголка и создание рабочих групп по его изготовлению.	достоинство, содержательность, эстетичность, оригинальность. Подготовка отряда к торжественной линейке на завтра. Подготовка к вечернему делу/выступлению на завтра. Функции отрядного уголка: воспитательная функция, информационная функция, познавательная функция, мотивационная функция. Критерии: информативность, мобильность, оригинальность, эстетичность, «ОУ – живой, развивается, помогает и разговаривает».
3 день	Задачи: официальный старт смены; завершить формирование микроклимата «Чувство: Мы!»; организовать систему взаимодействия дети – дети, педагоги – дети; списки предпочтений и интересов детей.	Подготовка к торжественному открытию смены. Подготовка отряда к линейке. Проведение отрядного конкурса талантов (даже самых незаметных талантов). Подготовка к вечернему делу/выступлению отряда. «Отрядный уголок – как живой участник и помощник в делах отряда».	Поддержка статуса «Наш отряд», переживание «за своих», разделение меры успеха между всеми. УТРО – насыщенность делами. ДЕНЬ – тожественность. ВЕЧЕР – радость и удовлетворение. ВСЕГДА – творчество и мобильность. Составление точных списков участников различных творческих, спортивных и функциональных групп детей.

Программа работы в отряде 4 – 6 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
4 день	Задачи дня: - старт спортивно-оздоровительной деятельности; - деление на малые группы с различными видами деятельности в отряде и лагере; - контроль процесса деления отряда на микро-группы (это происходит вне желания вожатого, но влиять на них он может); - стимуляция разностороннего общения; - активное знакомство	- точный список детей по допуску к спортивным состязаниям и оздоровительным мероприятиям; - определение состава команд (учитывая желание, состояние здоровья каждого) по видам спорта (футбол, пионербол, баскетбол, легкая атлетика, шахматы); - подготовка спортивной символики отряда (спортивный девиз, кричалки болельщиков, песня, умение организованно маршировать отрядом для марш-парада); - закрепление правил безопасности при занятии спортом и особенности формы одежды; - создание групп спортивных лидеров по разным направлениям: спортсменов, знатоки спорта	Отрядный чемпионат по спортивным играм. Запуск «Лицевого счёта отряда» / «Банковская карта отряда» с именным вкладом на счёт отряда (оформляется в «Отрядном уголке»). Индивидуальные и групповые поручения членам детского самоуправления с рассказом о деятельности. Отрядные игры со спортивным реквизитом, командные спортивные игры внутри отряда. Отрядное дело «Клятва спортсменов их болельщиков» (каждый ребенок может быть занят спортивными делами в

	с системой мотивации детей в лагере (денежная единица в лагере, бонусная система поощрения). Прямое сопровождение детей с трудностями в адаптации. - закрепление режима дня, традиций отряда и лагеря (Воспитывает делом. Увлекает своей увлеченностью и искренностью. Научает взаимодействию.)	(разработчики спортивных игр, комментаторы, спортивные журналисты), болельщики (создание атрибутов поддержки, «позитивные» кричалки и пр.), «спортивные врачи» (дети, которые помогают отслеживать состояние здоровья и подготовленность формы одежды); - помощь и поддержка детей, не определившихся в микро-группы, не выбравших себе род деятельности.	зависимости от допуска к спорту). Первые отрядные спортивные награды и стимулирование за деятельность. Варианты занятости для детей, которые имеют ограничения по занятиям спорта (РЕБЯТА должны ПРИДУМАТЬ «Смешные или необычные спортивные игры», «Спортивная викторина для других ребят», «Синхронная гимнастика», «Организаторы Чемпионата по фигурному катанию в отряде», «Смешные эстафеты» и пр.) Альтернативные игры «Шахматам» и «Шашкам» (логические игры, игры на координацию, на ловкость рук).
5 день	Задачи дня: - включение в различные виды деятельности художественного и познавательного направлений (конструирование, изо, музыка, хореография, кино, журналистика, литература, прикладное творчество); - основная идея «ПРОДУКТ», а не занятость! – - ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ; - психологическое ощущение «Мы!» сплочение; - выведение избытка энергии через творчество.	- придумать творческие передвижения по лагерю (песня, причудливые движения, игры); - «хоровые запевы», «речетативы/рэп» прием группового массового пения; - готовность «Отрядного уголка» к презентации. - ориентирование ребят на отрядные «ИЗЮМИНКИ» (то, что позитивно отличает наш отряд: песня, игры у столовой и в зале, кричалки, мотивация на общее дело выступить, заработать, массово участвовать в делах; - практическое применение методики КТД; - выявление основных танцевальных составов.	Музыкальные игры, викторины. Фабрика музыкальных инструментов. Галерея «Коллективных АРТ – пейзажей». Концерт «Таланты нашего отряда». Экспромт театр в отряде. Лаборатория искусств. Музыкальные пародии. Отрядный СТАРТИН. Методика КТД (коллективное планирование, коллективная подготовка, но каждый готовит своё, проведение дела, анализ побед и ошибок, поиск путей развития к большему успеху).
6 день	Задачи дня: - укоренение сотрудничества детей и вожакого, взаимодействие; - признание достоинств детей и взрослых друг перед другом (духовно-нравственные беседы, разговоры); - закрепление правил отдыха в лагере; отношение к вещам, к труду, к себе, людям.	- целевое использование способов взаимодействия: позитивные убеждения, внушение, эмоциональное заражение, подражание; - создание атмосферы комфорта и коллективное признание достоинств каждого (отметить достоинства каждого в отряде включая педагогов отряда); - коллективный выбор основных составов спортсменов по направлениям с признанием малейших достоинств.	Легенды, биографии людей, мотивационные фильмы, книги. Рассказ / рисование / легенда «Портрет отряда». Подарки друг другу в отряде «Мы подарочки» (например, «Я дарю отряду качество – «веру друг в друга /или аккуратность» и «Себя – доброго друга».... Игры на взаимопонимание «Зеркало», «О чем думает...», «Звуки отряда».

Программа работы в отряде 7 – 12 день

День смены	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
7 день	Задачи дня: - погружение в предметную созидательную деятельность (ПРОЕКТЫ, мастерские и т.д.); - создание условий, ориентиров для позитивного принятия и продуктивных отношений между девочками и мальчиками; - нацелить отряд на коллективную мотивацию участия в разных мероприятиях лагеря; - отметить вклад ребят в общее дело отряда.	- нацелить на конкретное дело в микро-группах и помочь ребятам отдельных групп (у каждой микрогруппы должно быть своё интересное дело); - поддержание инициатив участников детского самоуправления; - индивидуальные способы поддержки (похвала, придание значимости, отметка позитивных продвижений);	Игры «Мы знаем, чего хотим для отряда». Отрядный конкурс «Команды разных достоинств» (без соперничества, а с поддержкой и помощью друг другу), «Мы умеем это вместе». Активная проектная деятельность по направлениям лагеря или отрядный проект.
8 день	Задачи дня: - создание атмосферы таинственности, магии, фантазийности событий; - активные спортивные игры на результат; - поддержание позитивных отношений с другими отрядами.	- создание атмосферы ТАЙНЫ. ДОВЕРИЯ. ДОБРА.; - формирование отношений со сверстниками, младшими, старшими детьми (участвуют 2-3 отряда);	Конкурс «Цирк приехал», «Фокусники отряда» (дети демонстрируют фокусы). Литературно-музыкальная гостиная (рассказывание стихов, историй, пение песен). Товарищеские игры с другими отрядами; «Гостевания», «Приходите в гости» (между отрядами).
9 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском самоуправлении); - поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.	- определение перспектив отряда на результат крупных мероприятий лагеря (участники детского концерта, Спартакиады, творческой выставки, защиты проектов); - запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 1» девочек для мальчиков (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - промежуточные результаты деятельности детского самоуправления.	Отрядное дело беседа/дискуссия «Вперед к достижениям», «Ай - да Мы! Молодцы» «Успехи отряда в детском самоуправлении». Вечер легенд. «Таинственный друг отряда», «Подарочки от незнакомки» и пр. «Детективы нашего отряда». Тематический огонек (середина смены).
10 день	Задачи дня: - пробудить интеллектуальные чувства, аналитические потребности;	-интеллектуальные дедуктивные игры на основе интриги; - если нет большого «тайного дела», то возможен запуск игры в отряде «Тайный друг» (на 2 дня).	Игры «Данетки» (длительные игры). Проведение «тайных дел» в отряде, вечернее дело «Посвящение в супергерои» (старш), «Тайны. Интриги.

			Расследования», дневной отрядный костер «Кикимора и Леший» (малыши).
11 день	Задачи дня: - погружение гендерной группы в процесс подготовки при сохранении тайны для другой (полное сохранение тайны); - активная предметная деятельность (в кружках, мастерских, лабораториях, детском соуправлении); - поддержание позитивного эмоционального фона и благополучия.	- запуск «ТАЙНОГО ДЕЛА 2» мальчиков для девочек (или наоборот в зависимости от сплоченности гендерной группы); - индивидуальное эмоциональное «поглаживание».	Подготовка и проведение «Тайное дело 2» мальчиков для девочек (второе тайное дело может быть подготовлено быстрее, чем первое): «Сюрпризы в башмачках», «Перевертыши или лунный камень», «Тайное ожерелье из одежды» (младшие); «Посвящение в русалки», «Ночь в музее» (старшие).
12 день	Задачи дня: - атмосфера творчества и концертных номеров; - закрепление правил проживания и техники безопасности.	- поднятие мотивационного настроения на отчетные творческие и спортивные дела в лагере; - индивидуальное эмоциональное «поглаживание»	«Веселые старты по режиму дня». TV ШОУ в отряде «Голос», «Маска», «Детки Предки» и др. Тематический огонек.

Программа работы в отряде 13 – 18 день

День	Задачи вожатого на день	Решение задач	Средства достижения цели
13 день	Задачи дня: Создать условия для снятия «пика привыкания / синдрома «как обычно» у детей к событиям в лагере.	Утро: подъем с тематическим сюрпризом от вожатых или подготовленных детей отряда. День: организовать необычный режим дня. Вечер «сюрприз» в отряде или лагере в целом.	Веревоочный курс или «Тропа доверия – 2 уровень». Потеря вожатого или Украденный полдник. «Неправильный день» Праздник «Нептуна»/ Праздник Фонтанов и прочее.
14 день	Задачи дня: Обеспечить детей категории «бывалые» деятельностью «особой» важности. Обеспечить высокую мотивацию участия в мероприятиях на «финишной прямой» смены. Составить списки активистов на награждение на общей линейке закрытия смены.	Организовать подготовку микрогрупп детского самоуправления отряда к отчетным мероприятиям по всем направлениям. Индивидуальные поручения тем, кто желает уединиться и желает побыть в тишине. Индивидуальное эмоциональное поглаживание, поддержка, похвала каждого в течении дня.	«Научи меня ребенок» / «Реинкарнация на пару часов» Коллективная яркая подготовка к финальным мероприятиям отряда на сцене, большой игры «День предпринимателя», пр.
15 день	Задачи дня: Отчетные мероприятия интеллектуальных	Организация коллективной творческой деятельности по подготовке части детей, репетиции:	Отрядное дело «Карусель времени» Отрядное дело «Узнайте моего

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

МОДЕЛЬ ДЕТСКОГО СОУПРАВЛЕНИЯ

«Цветочный сад»

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

Воспитатель-главный садовник, вожатый- помощник главного садовника

Дети- садовники

Отряд- садоводческий клуб

Комнаты-клумбы

Информационный стенд- сад

Клуб помощников главного садовника:

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

Возле информационного стенда(сада) вывешивается режим цветения(учет активности) в виде таблице(количество колонок и строк в соответствии с количеством детей и днями в смене). Лидер клуба помощников ежедневно выставляет баллы в эту таблицу: участие в мероприятии – 1 балл, подготовка в организации мероприятии - 2 балла, первое место в мероприятии – 2 балла, 2 место – 1 балл, 3 место-0 баллов. Флористы следят за режимом цветения, и в течение всей смены сад приобретает другой вид. При получении определенного количества баллов цветок в саду начинает распускаться, сначала клеится бутон, потом цветок. В конце смены по отрядному уголку можно понять, кто как проявил себя в смене. У кого цветок распустился в течении всей смены получает грамоту.

«Лаборатория»

Воспитатель – главный технолог

Вожатый – главный эксперт

Командир отряда – ведущий специалист

Отряд – лаборанты

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

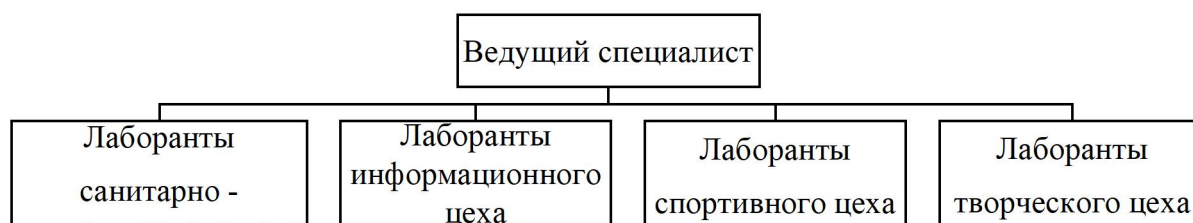
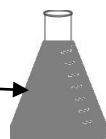


Схема «Модель самоуправления в отряде»

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

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

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

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

Лаборанты творческого цеха – берут на себя организацию и подготовку к праздникам, концертам, творческим мероприятиям. Оформление рубрик отрядного уголка; оформление дел, выпуск стенгазет в отряде совместно с информационной группой; обучение ребят своего отряда и младших ребят оформительским умениям, организация конкурса на лучшее оформление комнаты, конкурса газет, оформление отрядного места.

«Офис»

1. Возраст: 15-17 лет

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

3. Функционал

Орган самоуправления	Функционал
Заместитель управляющего	Правая рука вожатого. В его обязанности может входить: построение сотрудников если вожатый задерживается, соблюдение и поддержание дисциплины; практически всегда является командиром отряда (название отряда, девиз и кричалки на нем) и прочее в этом роде.
Топ-менеджер в сфере физической культуры	Отвечает за зарядку, подвижные игры, подготовку к спортивным мероприятиям и соревнованиям. Является капитаном команды на всех спортивных мероприятиях.
Команда менеджеров-культуристов	Небольшая творческая группа, в

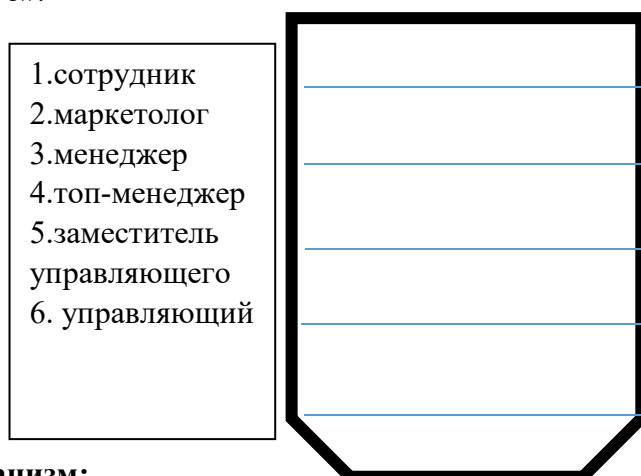
	обязанности которой входит организация творческих и культурных мероприятий в своем офисе, подготовка, отслеживание и оценивание творческих номеров, реализация новых проектов. Идейные вдохновители отряда.
Менеджер по чистоте	Человек, проверяющий чистоту в кабинетах (комнатах) и выставяющий оценки ежедневно.
Администратор	Включает музыку по утрам на колонке, также ведет социальную жизнь отряда (фото, видео).
Web-дизайнеры	Группа, отвечающая за оформление уголка офиса (фото, грамоты, дипломы, графики).

4. Словарь:

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

5. Развитие личностного роста детей в отряде.

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



6. Механизм:

1 вариант. После диагностики и выбора детского соуправления (2-3 день) начинается активная деятельность. В течение всей смены вожатый и воспитатель наблюдает за работой каждого органа соуправления. Если их не устраивает работа ребенка или сам ребенок не хочет

этой должности, то они меняют данного человека. При всем отряде договариваются и передают должность другим *(не обязательно один человек будет на протяжении всей смены)*.

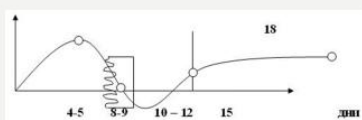
2 вариант. Каждые 3 дня меняются органы самоуправления или только заместитель управляющего по ранее сделанному графику, который висит на уголке роты.

ЛОГИКА СМЕНЫ

Организационный период

ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ СМЕНЫ

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



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

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

"Как пройдет"

Цели:

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

Задачи:

1. Адаптация ребенка к новым условиям жизни:
- создание комфортных условий для каждого ребенка;
 - знакомство с условиями лагеря;
 - демонстрация принятых норм поведения и быта.
2. Раскрытие и развитие возможностей ребенка:
- определение интересов и способностей каждого ребенка;
 - старт коллективного творчества.

Структурное оформление отряда:

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

Планирование смены:

- планирование собственной деятельности ребенка;
- планирование деятельности отряда.

Структурное оформление лагеря:

- знакомство отрядов между собой;
- выбор органов самоуправления.

Организационные моменты в первый день смены:

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

Критерии успешности организационного периода смены:

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

Основной период

<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> • реализация деятельности, спланированной на смену, • развитие самоуправления, достижение успеха каждым ребёнком, • совместная деятельность <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие самоуправления и структуры лагеря • передача управления отрядом и лагерем от отряда к детям • создание условий для приобретения ребёнком опыта разной деятельности (кружки, КТД, огоньки анализа дел). • создание условий для демонстрации ребёнком приобретённого в лагере опыта 	<p>Критерии успешности основного периода смены:</p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитанник чувствует себя в лагере комфортно, не испытывает трудностей в связи со своим здоровьем; • позитивно относится к программе смены и предлагаемой деятельности; • имеет свое место в объединении и в лагере (деятельностную нишу, референтную группу); • имеет цель и план участия в программе смены, реализует его; • знает, где получить помощь (кто и в чем может помочь); • желает проявить себя и быть отмеченным.
---	--

Итоговый период

<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подведение итогов смены, • реадaptация ребёнка к возвращению в свой постоянный детский коллектив. <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Коллективная оценка приобретённого опыта, осознание роста временного детского коллектива • Самооценка полученного в лагере опыта, осознание личного роста каждым ребёнком • Определение перспектив последствия лагеря для каждого ребёнка, постановка задач на будущее • Подготовка лагеря к следующей смене 	<p>Заключительный период включает в себя:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проведение итоговых сборов отряда; • проверку того, чему научился, узнал каждый ребенок. <p>Заклучительный период посвящается творческому отчету в отряде.</p> <p>Организуются выставки поделок, фотогазет, газет-молний. Проводятся концерты, на которых показываются инсценировки из жизни лагеря. Итоговые линейки посвящаются награждению детей, отличившихся в чем-либо на протяжении всей смены.</p> <p>В конце смены нередко проводятся творческие дела, направленные на подъем настроения, снятие усталости и напряжения.</p>
--	---

Критерии успешности итогового периода смены:

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

Критические точки смены

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



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

КРИЗИСНЫЕ ПЕРИОДЫ ПРЕБЫВАНИЯ В ДОЛ

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

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

Входная диагностика (организационный период) Анкета "Фантастический выбор"

Цель: выявление личностных ценностей.

Задача: изучить желания и интересы.

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

- 1)"Если бы ты стал всего на 60 минут волшебником, что бы ты сделал?"
- 2)"Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: "Чего тебе надобно?" Ответь ей".
- 3)"У тебя в руках аленький цветочек, как бы ты с ним поступил?"
- 4)"Отрывая мысленно лепестки цветика-семицветика, реши, что ты попросишь для себя".

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

Рисуночный тест "Какой я? "

Цель: исследование черт характера

Задача: изучить особенности характера ребенка

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Прямоугольники любознательные; открыты и легко усваивают новые идеи, ценности, способы мышления и жизни; стремятся стать лучше в чем-то, ищут новые методы работы; в поведении быстрые, крутые, непоследовательны и непредсказуемы; имеют, как правило, низкую самооценку, необходимо научиться быть менее доверчивым, внушаемым, избегать манипулирования другими

Текущая диагностика (основной период)

"Градусник"

Цель: изучение эмоционального состояния

Задача: изучить эмоциональное состояние, принять меры для улучшения

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

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

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

Итоговая диагностика (заключительный период)

Методика «Поляна цветов»

Цель: выявление активных детей, награждение

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

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

Методика "Согласен – не согласен"

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

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

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

Отрядный огонек «Интервью»

Цель: создание условий для получения детьми информации друг о друге, знакомства.

Длительность: 30-40 минут.

Содержание:

- Ребята, сегодня у нас с вами отрядный огонек. Для того, чтобы его начать вам нужно выбрать себе партнера из числа малознакомых вам людей. Для этого по моей команде вы все одновременно показываете рукой на того человека, который, по вашему мнению, является для вас

самым малознакомым. Взаимные выборы образуют пары. И так далее до тех пор, пока партнеры будут у каждого.

- Теперь вы рассаживаетесь в круг, занимая позицию по соседству с партнером.

- Знаете ли вы почему мы разделились именно так? А вот почему... Давным-давно жил один мальчик и не любил он новые знакомства. Он общался с теми, кого хорошо знал. С ним хотели подружиться, но он был категорически против. И вот однажды он потерялся и никак не мог найти дорогу обратно, зарядка на телефоне села, а вечер постепенно наступал и на улице темнело. Мальчик очень испугался и не знал, что ему делать. Рядом проходили незнакомые ему люди, он мог легко попросить у них помощи, но не привык это делать. В конце концов мальчику повезло, он встретил знакомую, и она помогла ему. Но что бы могло случиться, если бы они не встретились? Именно поэтому нам нужно уметь заводить новые знакомства и общаться с малознакомыми людьми.

- Каждый из вас сейчас - корреспондент, задача которого - взять интервью у напарника. У вас есть возможность задать только пять вопросов и затем вы должны составить интересный рассказ о своем собеседнике. У вас есть 7 минут, приступайте.

- Сейчас мы с вами послушаем наши рассказы и выберем самый интересный рассказ. Кто хочет поделиться тем, что у него получилось? Давайте выберем победителя по поддержке остальных. Аплодисменты 1 выступающему, второму и т.д. Что ж, я думаю, что тут победила дружба. Каждый рассказ был по-своему интересен. Молодцы.

Завершение: дети поют лагерную песню.

- Молодцы! Сейчас вы все можете потихоньку идти к себе в комнату и готовиться ко сну.

Отрядный огонек «Мой лучший друг»

Цель: Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом.

Возраст: универсальный.

Период: начальный этап

Длительность: 20-30 мин.

Реквизит: Талисман

Подготовительный этап:

1. Выбор места (замкнутое, комфортное пространство; круг – лучше всего располагает к откровенному разговору)
2. Настрой детей. На огоньке знакомств, происходит серьезный разговор, предполагающий рассказ детей и вожатого о себе и своем друге. В связи с этим, деятельность, предшествующая огоньку знакомств, должна быть спокойной.

Содержание:

Вожатый вводит и рассаживает ребят. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемежку», чтобы места были удобны для каждого, и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Вожатый: Сегодня, ребята, мы с вами проведем огонек. Но для того что бы его начать, нужно узнать правила огонька.

- Итак, ребята, начнем! Существует очень старинная легенда о дружбе, я хочу вам ее рассказать.

«Как-то раз друзья поспорили, и один из них дал пощёчину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: «Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощёчину». Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощёчину, едва не утонул, но его друг спас его. Когда он пришел в себя, он написал на камне: «Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь». Тот, который дал ему пощёчину, а потом спас жизнь, спросил его:

– Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?

Друг ответил:

– Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли это стереть. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог стереть это. Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне.

- Я думаю, у каждого из вас есть друзья. И среди них есть самый близкий друг. Это человек, который вас хорошо знает, в случае чего, придет на помощь. С этим человеком можно разделить и горе, и радость. Разговаривать часами, а так же сидеть в тишине. Я предлагаю каждому из вас рассказать отряду о вашем лучшем друге. Вы можете поделиться вашими общими интересами, или рассказать историю о том, как вы познакомились. Или может быть, с вами приключилось что-то такое, о чем вы хотите рассказать нам. Я начну, а вы продолжите. И помните, говорит только тот человек, у которого в руке находится символ.

Вожатый рассказывает свою историю и передает символ по кругу. Все ребята высказываются, пока талисман не вернется к вожатому.

Вожатый: Ребята! Нам всем было очень интересно узнать о ваших лучших друзьях. Мы больше узнали друг о друге. Для того что бы нам сплотиться еще больше, нам нужно пустить пульс. Для этого нужно встать и взяться за руки. И легким пожатием руки передать пульс по кругу. Чем быстрее пульс вернется ко мне, тем сплочение наш отряд. Итак, я запускаю пульс.

Вожатый: Молодцы ребята! Вы очень дружный коллектив. И на этой чудесной ноте мы заканчиваем наш огонек.

Отрядный огонёк «Ассоциации»

Цель: Выявление сильных и слабых сторон отряда, скрытых проблем и конфликтов.

Период: основной

Вид: конфликтный огонёк.

Возраст: 7-12 лет.

Место: отрядное место.

Реквизит: воздушный шар.

Краткое описание: ребята играют в «Ассоциации», высказывают мнение об аспектах жизни отряда

Сценарий огонька:

В начале огонька ведущий говорит о традициях лагеря, традиции огонька. Фраза «Давайте поиграем» должна стать ключевой на огоньке. Ведущий задает ассоциации, на которые ребята по принципу «свободного микрофона» называют свою ассоциацию и поясняют свой выбор. Дети по очереди передают шарик тому, чья очередь называть ассоциации.

Темы ассоциаций: какой сейчас наш отряд, мы, лагерь, смена, ведущие, ожидания от смены и т.д. Ассоциации: цветы, предмет мебели, одежда, учебный предмет в школе, вид спорта, книга, дерево.

Отрядный огонек «Китайская стена»

Тема: Вечерний огонек «Китайская стена»

Цель: создание условий для получения информации о настроении детей за весь день

Период: основной;

Длительность: 30-40 минут.

Вожатые заранее заготавливают «кирпичи» (цветные прямоугольники из бумаги) для того, чтоб отряд смог «построить» свою «стену». Цвет «кирпичей» должен обозначать отношение ребенка к прожитому дню, например, красный «кирпич» – день прошел замечательно, серый – день прошел без особых эмоций и т.д. Дети должны знать обозначение каждого цвета. В процессе огонька каждый ребенок выбирает себе кирпич того цвета, который считает нужным и приклеивает его на общую «стену». Цвет стены, которую возведут ребята, покажет вожатым – каким был прошедший день. К концу смены может получиться целая «Китайская стена».

Отрядный огонёк «Три минуты тишины»

Возраст участников: с 8 лет.

Цель: диагностическая – выявление проблем, беспокоящих детей, снятие агрессии и развитие коммуникативности.

Легенда:

«Каждый из вас понимает, что такое радиосвязь и знает, для чего они. Для того чтобы в любой точке планеты, как бы далеко это не было, человек не остался в одиночестве, мог общаться с другими людьми, узнавать, что происходит в мире. И все вы знаете, что существует такой тревожный и беспокойный сигнал: «СОС». «СОС» – это значит, что с кем-то что-то случилось, кому-то нужна помощь, и он ее просит.

Для этого сигнала нет препятствий и барьеров: его знают и понимают все люди на планете. Так вот, плыл по морю корабль. Красивый, сильный. Все занимались своим делом: капитан, его помощники, матросы и радист. Он сидел в своей рубке около радиоприемника и слушал, что же происходит в эфире.

А в этом приемнике жили три букочки: «С», «О» и «С». Они, в этот момент, тоже наслаждались покоем. И вдруг поднимается буря, волны захлестывают корабль, а большая льдина оставляет пробоину в его борту. Корабль начинает тонуть, один в большом сердитом океане, и рядом нет никого, кто мог бы помочь. И тогда радист выстукивает на своем приемнике три буквы: СОС.

В большом океане тонет корабль, гибнут люди! Помогите!». И никто не остается равнодушным к этому отчаянному зову. Бросая свои дела, люди спешат на помощь. И, наконец, букочки находят еще один корабль, плывущий неподалеку от терпящего бедствие. Тут же корабль меняет курс, спеша к тонущим. И он успевает. Люди спасены. А усталые букочки забираются обратно в радиоприемник отдыхать, им надо набраться сил, чтобы, когда это понадобится, опять лететь по свету и звать на помощь».

А кто из вас слышал про три минуты тишины? Это такое время в эфире, когда ни одна радиостанция не имеет права подать голос, но все внимательно слушают эту тишину. Потому что это – время СОС. Только этот сигнал может звучать в эфире, и его обязательно услышат. Сейчас мы с вами представим, что каждый из вас – это маленькая радиостанция со своими букочками СОС, и у нас наступают свои минуты тишины. Закройте глаза и не открывайте их, пока наши минуты тишины не закончатся.

В нашем эфире будет звучать только СОС: то, что вас беспокоит, на что вы хотите обратить внимание других, ваша просьба о помощи. Итак, наступает тишина. Когда какая-либо радиостанция захочет дать свой сигнал, он должен начинаться именно с этих трех букв «СОС». Лучше, чтобы во время огонька дети сидели не в кругу, а вразнобой. Можно пускать «Три минуты тишины» вечером в течение смены, каждый день, определяя область – отряд. Это позволит постоянно наблюдать за настроением коллектива, состоянием отдельных детей, не допускать

конфликтности в отряде, а также приучить ребят к открытости, доверию и мирному способу решения проблем.

Отрядный огонек «Звездопад»

Цель: знакомство детей и вожатых друг с другом, формирование у детей потребности в общении, в рефлексии совместной деятельности; организация процесса самопознания;

Период: начальный;

Вид: огонек-знакомство;

Возраст: любой;

Место: отрядное место;

Реквизит: звезды с вопросами.

Описание

Заранее заготавливаются звездочки с вопросами. Первый вожатый предлагает детям закрыть глаза и представить, что на небе – звездопад, в это время второй вожатый раскладывает перед каждым ребенком по 1 звездочке. Дети открывают глаза, берут свои звездочки и по очереди отвечают на вопросы. Если кто-то хочет ответить не на свой вопрос, пусть высказывает свое мнение. Для создания атмосферы, можно выключить свет и передавать фонарик или свечку (не настоящую).

Слова вожатого:

-Ребята, а вы знаете, что первое впечатление это самое важное? Я хочу предложить вам познакомиться в необычной форме. Закройте сейчас глаза, представьте ночное звездное небо (можно включить музыку). Как здорово летней, безоблачной ночью выйти на улицу и посмотреть на небо. Это удивительное зрелище! Видны созвездия. Вон Большая медведица, а вон Омега. Если приглядеться, то можно заметить маленькую движущуюся точку. Это летит спутник. Кажется, начинается звездопад! Посмотрите на падающие звезды, успеете загадать желание и оно обязательно сбудется. Какое же это удивительное и волшебное ощущение! К каждому из вас в руки упала звезда, открывайте глаза.

-Ребята, у вас не обычные звезды, посмотрите, на каждой написан вопрос, вам нужно прочитать и подумать, как бы вы на него ответили. Давайте отвечать развернуто и интересно, так чтобы каждый из ребят запомнил вас по-особенному. У вас есть 1 минута на размышление. Начнем.

Вопросы могут быть следующими:

1. Что для тебя значит слово «друг»? Расскажи про своего друга, какой он.
2. Каким ты себя представляешь через двадцать лет?
3. Какую основную цель ты преследуешь в жизни? Почему?
4. Какой у тебя характер? Назови свои главные качества.
5. Много ли у тебя друзей? Расскажи про них, что ты ценишь в них.
6. Какая твоя любимая песня? Почему именно она? Есть ли какие-нибудь воспоминания связанные с песней?
7. Какие качества в человеке ты ценишь больше всего? Почему? Есть ли у тебя эти качества, как ты думаешь.
8. Чем ты любишь заниматься в свободное время?
9. Каких людей ты считаешь лучшими друзьями? Расскажи о них как можно больше всего интересного.
10. Что ты не любишь больше всего? А что любишь больше всего? Почему?
11. На кого бы ты хотел быть похожим? Почему?
12. Что для тебя в жизни самое страшное? Почему?
13. Общительный ли ты человек? Расскажи какую-нибудь интересную историю из своей жизни.
14. Что может сделать тебя счастливым? Почему?
15. Скоро ли ты забываешь, если кого-нибудь обидел? Уметь извиняться - важно ли это?

16. Любишь ли ты выступать на сцене? Почему? Как побороть страх публики?
17. Чему бы ты хотел научиться? Почему? Чему можешь научить своих друзей?
18. Хотел бы ты летать как птица? Почему? За чем бы понаблюдал с полета птичьей высоты?
19. Без чего бы ты ни смог обойтись в жизни?
20. Согласен ли ты с выражением, что все в жизни надо попробовать? Жизнь в моменте или нет?
21. Веришь ли ты в любовь с первого взгляда? Почему? Что такое любовь для тебя?
22. Ты везучий человек? Веришь ли ты в то, что есть везунчики или успех зависит от чего-то другого?
23. Веришь ли ты в чудеса? Расскажи историю, связанную с чудом.

Итог:

-Вот мы и послушали каждого, лично я получила только положительные эмоции, теперь хочу послушать каждого из вас. Поделитесь своими впечатлениями. *Каждый по кругу высказывает свои впечатления.*

Отрядный огонек «Всё в наших руках»

Период: организационный

Возраст: 6-17 лет

Вид: огонёк знакомств.

Ход мероприятия

Подготовительный этап: дети садятся в круг. Посередине стоит что-то похожее на свечу. В руках у вожатого клубок. Рядом ножницы, чтобы в конце разрезать нитки.

Основной этап:

Вожатый: - Ребята, сейчас мы с вами находимся на самом важном этапе (мероприятии) дня - огонёк. Огонёк - это место и время, где все откровенны друг с другом. Где все друзья. Перед началом, я бы хотела рассказать вам одну старинную притчу.

В одном городе жил мудрец, и слава о его мудрости распространилась далеко за пределами города, по всей стране. Он всегда помогал горожанам разрешить споры, принять важное решение. Но вот, нашелся малец, который подумал: "Ага, всяк может быть мудрецом! Но никто не может знать всего на свете, проучу-ка я его! Я поймаю бабочку, зажму в ладонях, приду к нему и спрошу: какая у меня бабочка в руках - живая или мертвая? Скажет "живая" - сомну незаметно ладони и раздавлю ее, а потом покажу - видишь, мертвая! Скажет "мертвая" - открою ладони, и она полетит! Вот он и ошибется, по-любому!..."

Ну, приходит он к мудрецу, так и так, какая у меня бабочка - живая или мертвая? А мудрец посмотрел и ответил: "Все в твоих руках."

В моих руках сегодня клубок ниток. Этот клубок свяжет наши мысли и переживания, и станет некой поддержкой. Этот клубок, я надеюсь, свяжет нас дружбой. Почему? Потому что всё в наших руках. Тот, у кого окажется клубок, будет рассказывать о себе и своих эмоциях за прошедший день, планы на эту смену и ожидания от смены, что ему уже понравилось/не понравилось в лагере, в отряде. Так же необходимо намотать нитку себе на руку, прежде чем передать клубок другому.

Я начну:

- Сегодня я почувствовала великую радость от того, что познакомилась с вами. Мне было волнительно встречать вас... (высказывает своё мнение и переживания за день).

Затем клубок передаётся другому. Так образовывается «паутинка».

Заключительный этап:

Вожатый: - спасибо каждому, кто сегодня высказался, проявил свои эмоции. Эта ниточка на руке не просто ниточка. Сейчас мы её повяжем на руке, как символ дружбы и понимания в нашем отряде. Носите её до конца смены, а можно и после смены. Пусть она напоминает вам друг о друге.

Отрезается каждому ниточка и привязывается на руку.

Тематический огонек «Вторая половинка»

Возраст: 15-17 лет

Цель: диагностическая, выявление внутренних проблем; индивидуальное проявление личности; высказывание своей точки зрения, умение слышать и слушать других.

Предварительная подготовка: утром детям говорить, что день у них сегодня будет необычный, посвященный любви. Отрядное место оформляется свечами, сердечками. Фоном звучит медленная музыка.

Вводная часть: Любовь – самое замечательное чувство на земле. Человек с самого рождения окружен ею: любовь родителей, отношения в семье уже в детстве закладывают в ребенке стремление к теплым чувствам, любви. Давайте попробуем сегодня подарить друг другу радость, внимание. Вожатый настраивает ребят. Сам начинает разговор, рассказывая **легенду**:

«Много-много лет назад в далеком городе на морском побережье жила счастливая семья, в которой недавно родилась дочь. Родители очень ждали появления малышки. Девочка росла веселым и открытым ребенком на радость родителям. И вот ей исполнилось семнадцать лет. Из девочки-непоседы она превратилась в красивую, умную девушку. Она очень любила музыку, природу и весь мир. Однажды солнечным и безветренным днем она гуляла у стен старого замка. Вдруг большая туча закрыла солнце и, подняв глаза на самую высокую башню замка, девушка увидела яркий свет в окошке. Как и все молодые любопытные особы, она очень заинтересовалась, что это может быть. Подойдя к воротам, она увидела старушку. Поздоровавшись, девушка спросила у нее, что там так ярко светится. Старая женщина сразу изменилась в лице и посоветовала никогда не подниматься наверх, потому что это принесет беду. Девушка, конечно, не послушала ее, любопытство одержало верх. Когда она поднялась по крутой лестнице на самый верх башни, то увидела человека, сидящего перед яркой лампадой. Он сидел спиной к двери, поэтому она не могла видеть его лица. Как только он услышал, что кто-то вошел, то сразу задул огонь. Девушка почему-то не испугалась. Она заговорила с незнакомцем. Он рассказал ей свою историю. В его доме случился пожар, у него обезображено лицо, поэтому он не выходит к людям. Они долго разговаривали. Незнамец оказался интересным собеседником, их очень многое связывало и, к тому же, они были одного возраста. Девушка стала приходить сюда каждый день. Она сама не понимала, что же ее так притягивает. Через некоторое время она уже не могла прожить и дня без общения со своим новым другом. Не делясь ни с кем своим секретом (даже друг с другом), они осознавали, что их сердца полны любовью, и самое огромное счастье – взаимной. Однажды Он подарил ей половинку нарисованного сердца, а вторую оставил у себя. Девушка поняла, что этот подарок дороже, чем все золото мира. Как-то раз, поднимаясь по лестнице, словно на крыльях, она мысленно говорила ему слова любви, которые наконец-таки решила произнести вслух. Когда она вошла в темную комнату, ее охватил страх. Девушка привыкла к темноте, но сейчас почему-то она не чувствовала присутствия Его. Она позвала Его, но не услышала ответа. Его не было. Прошло несколько месяцев. Девушка так и не нашла своего любимого. Вскоре заговорили о странной девушке, которая подходила к нищим, прокаженным, и показывала им нарисованную половинку сердца. Она искала свою вторую половинку».

Основная часть: Ребята сами могут выбрать круг вопросов, которые хотят обсудить, например: Как меняется человек, когда он любит и любим? Когда, по-вашему, дружба переходит в любовь? Чем любовь отличается от влюбленности? Верите ли вы в любовь с первого взгляда? Почему так больно расставаться? Вопросы написаны на сердечках, ребята по кругу (по желанию) берут сердечко и зачитывают вопрос. Каждый желающий может высказать свое мнение. Огонек можно закончить фразой: «А теперь закройте глаза и представьте свою вторую половинку. Какая она?».

Подведение итогов: предложить задуматься о том, какое место занимает любовь в нашей жизни.

Тематический огонек «Best friends»

Возраст: 7-10 лет

Цель: Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь – создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, – немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

Задача вожатых: настроить ребят перед огоньком, углубить знакомства ребят друг с другом, сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.

Реквизит:

1. Стулья по количеству участников
2. Свеча
3. Гитара
4. Талисман

Подготовительный этап:

1. Выбор места (замкнутое, комфортное пространство; круг – лучше всего располагает к откровенному разговору)
2. Настрой детей. На огоньке знакомств происходит серьезный разговор, предполагающий рассказ детей и вожатого о себе и своем друге. В связи с этим, деятельность, предшествующая огоньку знакомств, должна быть спокойной.

Ход огонька:

Вожатый вводит и рассказывает ребятам. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемежку», чтобы места были удобны для каждого и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Вожатый: Сегодня, ребята, мы с вами проведем огонек. Но для того что бы его начать, нужно узнать **правила огонька:**

1. Когда говорит один — все молчат.
2. Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
3. Закон свободного микрофона.
4. Все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы.
5. Через центр круга переходить нельзя.

Итак, ребята, начнем! Существует очень старинная **легенда о дружбе**, я хочу вам ее рассказать.

«Как-то раз друзья поспорили, и один из них дал пощёчину другому.

Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: «Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощёчину».

Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощёчину, едва не утонул, но его друг спас его. Когда он пришел в себя, он написал на камне: «Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь».

Тот, который дал ему пощёчину, а потом спас жизнь, спросил его:

– Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?

Друг ответил:

– Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли это стереть. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог стереть это.

Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне».

Сегодня уже седьмой день смены, и почти все из вас уже сдружились. Но даже если кто-то еще не нашел себе друга, то ничего, у вас еще есть время. И тема нашего сегодняшнего огонька будет ДРУЖБА. Я думаю, у каждого из вас есть друзья. И среди них есть самый близкий друг. Это человек, который вас хорошо знает, в случае чего, придет на помощь. С этим человеком можно разделить и горе, и радость. Разговаривать часами, а так же сидеть в тишине. Я предлагаю каждому из вас

рассказать отряду о вашем лучшем друге. Вы можете поделиться вашими общими интересами, или рассказать историю о том, как вы познакомились. Или может быть, с вами приключилось что-то такое, о чем вы хотите рассказать нам. Я начну, а вы продолжите. И помните, говорит только тот человек, у которого в руке находится символ.

Вожатый рассказывает свою историю и передает символ по кругу. Все ребята высказываются, пока талисман не вернется к вожатому.

Вожатый: Ребята! Нам всем было очень интересно узнать о ваших лучших друзьях. Мы больше узнали друг о друге. А теперь я хотела бы с вами спеть песню о дружбе. Это известная песня, возможно, вы ее тоже знаете. Так что подпевайте.

Вожатый поёт песню «Ты да я да мы с тобой» и аккомпанирует себе на гитаре.

Вожатый: Для того что бы нам сплотиться еще больше, нам нужно пустить пульс. Для этого нужно встать и взяться за руки. И легким пожатием руки передать пульс по кругу. Чем быстрее пульс вернется ко мне, тем сплоченнее наш отряд. Итак, я запускаю пульс.

Вожатый: Молодцы ребята! Вы очень дружный коллектив. И на этой мажорной ноте мы заканчиваем наш огонек. Давайте подойдем к свече, вытянем руки к центру так, что бы наши ладошки соприкасались и произнесем слова, постепенно увеличивая темп и громкость: «Пусть нам в жизни повезет, пусть нам в жизни повезет, пусть нам в жизни повезет, а не удачу к черту!»

Дети тушат свечку и аплодируют друг другу. Вожатый уводит ребят.

Отрядный огонек «Неслучайные попутчики» (первый огонек)

Цель: знакомство обучающихся друг с другом.

Возраст: универсальный.

Период: начальный этап.

Длительность: 30-40 мин.

Место проведения: отрядное дело.

Форма проведения: беседа.

Идея: Первый «огонек» – это начало путешествия длиною в 21 день, а все ребята – это попутчики.

Содержание: Чтобы нам с вами легче было общаться, чтобы мы быстрее познакомились друг с другом, давайте представим следующую ситуацию: «Вы путешествуете, неожиданно встречаете на своём пути попутчика, знакомитесь с ним, рассказываете ему о себе, о своих увлечениях, ценностях, ожиданиях, отношениях и т.д.

Ведущий: «Каким будет наше совместное путешествие? Запомнится ли оно нам? Поможет ли что-то открыть в каждом из нас? Всё это будет зависеть от того пути, который мы вместе выберем, от того, что принесет каждый из нас в наше необычное путешествие».

Тематический огонек: «Счастливыми быть жалеете?»

Цель: развитие культуры общения посредством проведения коллективного анализа.

Задачи:

- Создать условия для коммуникации в особой форме,
- Содействовать в обучении коллективного анализа,

- Развивать навыки саморефлексии и рефлексии,
- Способствовать развитию навыков творческого мышления.

Время: 30-40 минут

Возрастная категория: старший возраст

Требования к помещению: просторное место, пледы / стулья, составленные в круг, по количеству участников.

Необходимые материалы: портативная колонка, гирлянды на батарейках, светильник, шерстяные ниточки/ атласные ленты по количеству участников (размер = обхвату запястья + 5 см), талисман в тематике огонька, сюрпризики.

Ход огонька:

Перед огоньком вожатый раздает каждому ребенку ленточку/ниточку.

Играет сказочная мелодия, отрядное место украшено в тематике.

Вожатый напоминает правила и законы огонька.

Можно попросить заранее желающих ребят, чтобы они рассказали законы и правила сами.

Вожатый читает легенду:

Было это совсем недавно, буквально в прошлом году, а может быть и 10 лет назад, говорят не больше века. Да это и неважно.

Проходя мимо ярких витрин магазинчиков на пешеходной улице, мальчишка собирал взгляды счастливых покупателей, примеряющих новые лакированные сапоги, расплатившихся за желанную книгу и тех, кому взвесили конфет на 100 г больше, а посчитали по прежней цене. «Получается, что людей делает счастливыми какое-то выгодное приобретение?» - задумался мальчик. И пробегая пулей среди лотков с сувенирами родного городка, сладкой ваты и прочей бросающейся в глаза «ну, купи меня!», побежал домой.

Спешившим вернуться с обеда на работу родителям мальчишка проронил «Счастливыми быть желаете?». И вот потрепав сына за волосы, поцеловав точно в лоб на прощание, родители понеслись зарабатывать на это самое счастье. «Ничего-ничего! А заберите себе свои рублики, фунтики и фантики, мое счастье будет стоить намного дороже!». И полетели в ход банка бабушкиного варенья (2 литра!), бурёнкины сливки, припасенная сгущенка и весь рулон пищевой плёнки. Мамина кухня вдруг превратилась в цех по производству сладостей – радостей. И схватив первую партию, мальчишка понесся в толпу прогуливающих зевак.

«Тётяшка, возьмите мороженое!», «А сколько ж стоит?», «А сколько стоит стать счастливее примерно на 5 минут? Всего лишь ваша улыбка». Раздавая свои партии чудесного мороженого, мальчишка вдруг понял, что варенье закончилось, сливки и яйца бабуля привезет только на следующей неделе...

И пошагав домой, мальчуган снова заглянул в витрину, разглядывая свое отражение. Красные щеки, черная шапка скатилась на затылок, а яркое, алое мороженое точь-в-точь повторяет цвет его куртки. «Это он, точно он!» - послышался голос ворчливого старого мороженщика из кафе неподалеку. «Занимается незаконной деятельностью! Ходит и распугивает клиентов!». Усмехнувшись в свои густющие усы, полицейский серьезно сказал «Будем разбираться, рецидивист и мошенник по прозвищу Снегирь, будет арестован». Захохотав во весь голос, полицейский проводил мальчишку домой к родителям, отмывающим проделки юного кулинара на кухне.

И вот как-то, бродив по улочкам города, полицейский увидел вывеску «Снегирь» и вспомнил красную куртку и морозные щеки мальчишки. Из дверей вышел молодой и деловой парень, улыбаясь говорит «Счастливыми быть желаете?»

Вожатый начинает обсуждение на тему «Что такое счастье?» и акцентирует внимание на то, что нужно внимательно послушать каждого, потому что слова каждого человека очень важны и могут пригодиться нам далее. Ребятам предлагается ответить на 3 вопроса:

Какой момент на смене был самым счастливым?

Счастливый ли ты человек?

Что такое счастье?

Важно следить за дисциплиной и тишиной, ребята должны вникнуть в процесс рефлексии.

После ответов ребят вожатый благодарит за высказанные слова детей и переходит к следующему этапу огонька.

Вожатый сообщает, что ленточки-ниточки, каждый будет завязывать по очереди человеку справа, желая ему стать самым счастливым.

Модель: Ты сказал, что для тебя счастье – это быть здоровым. Я желаю тебе всегда в хорошем настроении, побольше улыбаться, ведь от этого зависит и наше физическое состояние. Будь самым счастливым!

В завершение огонька вожатый предлагает ребятам пройти в свои комнаты и посмотреть под подушки, ведь там их ожидают неожиданные сюрпризы.

Огонек-знакомство «ГОРОСКОП»

Возраст: любой

Цель: знакомство с личностью каждого человека через общее описание качеств, свойств, черт характера людей, родившихся под каким-либо знаком Зодиака.

Ключевая фраза: влияют ли на судьбу человека звезды?

Оборудование: фигурки или картинки всех 12 знаков Зодиака, свечи

Содержание: дети распределяются по группам – знакам Зодиака. При невозможности такого распределения, в группы можно объединить по стихиям: вода, земля, воздух, огонь. Детям предлагается рассказать о себе, о своих интересах, мечтах, желаниях, интересных случаях из жизни и т.д. Но перед высказыванием детей педагогом дается краткая характеристика знака Зодиака. Необычность такой характеристики способствует запоминанию личности ребят через выделение необычных качеств. Возможно, что ребенок мало информации скажет о себе, в этом случае помогут такие вопросы, как: «Как ты думаешь, соответствует ли описание знака Зодиака, под которым ты родился, твоим личностным качествам?», «По каким позициям ты принципиально не согласен с описанием?», «Какой из знаков тебе больше всего нравится и почему?».

Отрядный огонёк «Магический стул»

Цель: разрешение скрытого конфликта между ребятами в отряде, когда необходимо подчеркнуть важность и значимость в коллективе каждого человека; формирование умения видеть в каждом человеке положительные качества, признавать их.

Период: основной и заключительный.

Вид: конфликтный огонёк.

Возраст: 7-12 лет.

Место: отрядное место.

Реквизит: красиво оформленный стул, костюмы для вожатых.

Краткое описание: вожатый рассказывает легенду про данный «магический» стул, а затем предлагает каждому по очереди на нём посидеть, всем же остальным участникам – по очереди называть достоинства человека, называть недостатки человека категорически запрещается.

Сценарий огонька:

Вожатый зачитывает легенду:

«Добро пожаловать в страну, где нет лжи обмана и лицемерия. Мы никогда не обманываем своих товарищей у нас нет ссор, войн и конфликтов. Дружбы всегда побеждают на всех конкурсах, занимают первые места в соревнованиях, ведь они поддерживают и доверяют друг другу. В стране нет болезней и невзгод, но не всегда здесь царили мир и дружба, раньше это государство было разделено на 4 воинствующих, между ними постоянно были разногласия, они боролись за лучшее оружие и, когда все накопилось до предела, появился герой, который создал «магический стул». Он призвал всех правителей на общий совет, где предложил каждому по очереди сесть на этот стул и выслушать то, что про него говорили все собравшиеся. Самым главным правилом было говорить только положительные качества и хорошие вещи о сидящем на «волшебном стуле». Далее, после долгих разговоров, они пришли к одному общему решению. Они поняли, что ссоры и войны – это бессмысленная трата времени и чужих нервов, и они добились дружбы и правосудия и больше никогда не ссорились, а если и ссорились, то им сразу предлагалось посидеть на «волшебном стуле» и все сразу решалось».

После ведущий огонька призывает всех участников придерживаться следующего правила: волшебный стул высвечивает только положительные качества, называть недостатки человека категорически запрещается. Каждый ребенок по очереди садиться на стул, а все остальные называют то, что нравится им в этом человеке, что он сделал хорошего для отряда или для кого-то лично.

Завершается огонек обсуждением вопросов: «Что ты чувствовал, сидя на волшебном стуле? Что нового услышал о себе? Приятно ли было тебе слышать о своих достоинствах? Легко ли говорить вслух друг другу приятные вещи?».

По итогу можно обняться всем отрядом или спеть совместную песню про дружбу, чтобы сохранить все положительные эмоции между ребятами.

Отрядный огонёк «Вчера, сегодня, завтра»

Цель: позволяет по-другому взглянуть на давно знакомых людей; узнать что-то новое, неизвестное.

Период: основной.

Тип: огонёк-анализ.

Возраст: 7 – 17 лет.

Место: отрядное место.

Оборудование: Свечка, вокруг три предмета: игрушка, зеркало, часы. Игрушка всегда ассоциируется с детством, поэтому, взяв ее в руки, легче рассказать о себе маленьком; зеркало – сегодня; часы всегда идут вперед – это завтра.

Предварительная подготовка: огонёк проходит в три круга, из которых самый сложный – второй («Сегодня»). Сразу оговаривается, что каждый, кого что-то задело или заинтересовало в словах другого, не перебивая, может задать свои вопросы, и даже поощрять это. И если на огоньке действительно будут такие ситуации, то он получится интересным, и можно считать, что огонек удался.

Ход огонька:

Вожатый: Итак, ребята мы с вами попробуем побывать в трёх кругах времени и каждому из них соответствует свой талисман (предмет). Начнём мы с **первого круга** времени «Вчера» – игрушка идет по кругу, и тот, к кому в руки она попадает, рассказывает о том, каким он был маленьким: круг общения, любимые занятия, кем хотел быть, о чем мечтал.

Вожатый: Мы прошли круг «Вчера» и переходим ко второму кругу «Сегодня» – зеркало идет по кругу. Предлагаю посмотреть на свое отражение как бы со стороны и сказать: если бы ты встретил такого человека в толпе, на улице, какое бы впечатление он на тебя произвел, что бы ты о нем подумал? Как ты изменился по сравнению с «вчера», чего добиваешься, о чем мечтаешь теперь? (Ни в коем случае не настаивать на том, чтобы, рассказывая, участник постоянно смотрел в зеркало. Очень интересно и полезно посмотреть, как участники реагируют на зеркало. Некоторые смотрят в него постоянно в течение рассказа, и выдают в основном положительные отзывы о себе. Многие отворачиваются и возвращаются к нему несколько раз, многие, взглянув один раз в начале, тут же отворачивают зеркало от себя.)

Вожатый: И у нас остался последний круг времени третий. У нас было «Вчера», «Сегодня» осталось только «Завтра» – по кругу идут часы, и каждый говорит, каким он видит себя в будущем, уже взрослым (чего достигнет в обществе, о семье и т. д.).

Подведение итогов:

Вожатый: Ребята вот мы и прошли все три круга времени. После этого мотка времени предлагаю вам подумать, как и кем, вы растёте, как изменяются, и достигаются поставленные вами цели? Может, что мешает их достичь? (Делятся своим мнением).

Отрядный огонек: «Наша летопись»

Вид огонька: огонек-знакомство;

Цель: создание условий для знакомства детей и создания летописи отряда;

Предполагаемый результат: создание летописи, дети узнают друг о друге в творческой форме, дети, возможно, найдут друзей по увлечениям, снятие напряжения в отряде.

Длительность: 60 минут;

Реквизит: ватман, с заранее приклеенными фотографиями детей, фломастеры, маркеры, ручки, карандаши, свечка.

Оформление места проведения: комната, украшенная гирляндами, вырезанными солнышками, звездочками и цветочками. Колонка со спокойной музыкой.

Ход огонька: Отряд собирается в заранее подготовленной комнате. Вожатые и дети садятся в круг.

Вожатый:

Ребята, сегодня у нас с вами наш первый огонёк. Но перед тем, как его начат, давайте узнаем правила огонька, которые нужно запомнить. Для этого я их проговорю, а вы повторяйте за мной, чтобы лучше запомнить эти правила. Договорились?

Дети: Да!

Вожатый: Вот и хорошо! Первое правило: когда говорить один – другие молчат.

Дети: Когда говорить один – другие молчат.

Вожатый: Огонек – это не место для осуждения и порицания.

Дети: Огонек – это не место для осуждения и порицания.

Вожатый: Каждый имеет право на свое мнение,

Дети: Каждый имеет право на свое мнение.

Вожатый: Критика должна быть конструктивной: критикуешь – предлагай.

Дети: Критика должна быть конструктивной: критикуешь - предлагай

Вожатый: Все, что мы скажем здесь, останется здесь.

Дети: Все, что мы скажем здесь, останется здесь.

Вожатый: Через центр круга переходить нельзя.

Дети: Через центр круга переходить нельзя.

Вожатый: Молодцы!

Вожатый: Дорогие друзья! Сегодня мы с вами собрались здесь не просто так, мы собрались для того, чтобы лучше узнать друг друга. Знакомиться мы с вами будет не в обычном формате, мы будем создавать с вами нашу летопись отряда. Сначала вы рассказываете о себе, о своих увлечениях, талантах, что любите и не любите, можете рассказать о своих домашних животных, о ожиданиях от смены, а после рассказа вписываете свое имя на ватман рядом со своей фотографией. Но для начала мы сейчас вам расскажем легенду.

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девочки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь оказался для них тем, что помогло ребятам раскрыться и научиться делиться тем, что происходит у них на душе, он помог им научиться доверять друг другу, верить и решил многие их проблемы.

Вожатый: Ребята, вам понравилась легенда?

Дети: Да!

Вожатый: Теперь мы с вами приступим к созданию нашей летописи. Давайте начну я и мы с вами пойдем по часовой стрелке. А помогать нам в этом будет наша свеча дружбы.

Вожатый рассказывает о себе, после этого вписывает свое имя рядом с фотографией и передает свечу дальше. Ребята также рассказывают о себе.

Вожатый: Спасибо за ваши рассказы о себе. Было очень интересно вас послушать. А сейчас мы предлагаем спеть вам песню в знак нашей с вами дружбы, вы согласны?

Дети: да.

Дети вместе с вожатыми поют песню «Ты, да я, да мы с тобой»

Вожатый: Вам понравился наш огонек? Вам было интересно узнать о друг друге?

Выслушать рассказы детей.

Вожатый: Молодцы! Сейчас вы все можете потихоньку идти к себе в комнату и готовиться ко сну.

Отрядный огонек «Новые мысли о главном»

Цель: формирование представления у каждого ребенка об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом.

Период: организационный.

Вид: огонек - знакомств.

Возраст: 11-15 лет.

Место: улица.

Реквизит: заготовки (звездочки с вопросами), свечи, покрывала, сюрпризы, музыкальное сопровождение.

Содержание

Подготовительный этап:

Подготовка методического материала и атрибутики для проведения тематического огонька. Очень важно, чтобы ребят сидели в круге, при этом каждый видел друг друга, для создания максимального контакта друг между участниками. Посередине стоит что-то похожее на свечу.

Основной этап:

Вожатый:

- Сегодня, ребята, мы с вами проведем огонек. Но для того что бы его начать, нужно узнать правила огонька:

1. Когда говорит один — все молчат.
2. Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
3. Закон свободного микрофона.
4. Все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы.
5. Через центр круга переходить нельзя.

- Итак, ребята, начнем! Существует очень старинная притча о дружбе, я хочу вам ее рассказать.

«Два друга, шли в пустыне. В один момент они поспорили и один из них дал пощёчину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: "Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощёчину."

Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощёчину, едва не утонул, и его друг его спас. Когда он пришёл в себя, он написал на камне: Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь.

Тот, кто дал пощёчину и который спас жизнь своему другу спросил его: "Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?"

Друг ответил: "Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это".

Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне. Оставь немного времени для жизни! И пусть будет легко и светло».

- Сегодня мы выбрали такую форму огонька, чтобы каждый из нас мог максимально открыться друг другу, для того, чтобы мы с вами стали еще дружнее. Ребят, посмотрите на небо, вы видите какое оно сегодня особенное, видно каждую звездочку. Мне бы хотелось, чтобы каждый из вас, выбрал для себя в небе свою звезду на сегодняшний вечер, которая будет освещать ваши души, и конечно же, загадать самое заветное желание.

(ребята выбирают себе звезду)

- Ребята, звездочки которые вы выбрали, спустились к нам с неба, для того чтобы исполнить ваши желания! Но для того, чтобы все вашим мечты стали реальностью, звездочки приготовили для вас вопросы, ответив на которые, ваши мечты непременно сбудутся!

Вопросы на звездочках:

Мое настроение сегодня..

Если бы у меня была волшебная палочка, я бы...

Моя мечта...

Хороший друг должен быть...

Хороший вожатый должен быть...

В будущем вижу себя...

Я хотел бы...

Мой счастливый день

Мое первое впечатление о присутствующих людях...

Счастье-это...

Больше всего в людях я ценю...

Для полного счастья мне не хватает...

Мое заветное желание...

Самая волнующая меня проблема сейчас — это...

Самый счастливый момент моей жизни...

Больше всего в людях я не люблю...

Больше всего я боюсь...

Я очень хочу чтобы

Мои пожелания таковы

- Ребята, сегодня мы узнали друг о друге очень много, и теперь я предлагаю вам выбрать из нашего отряда, того человека, который стал для вас другом, того, с кем вы считаете себя схожим, подарить ему свою звезду и сказать теплые и дружеские пожелания.

(Ребята дарят друг другу звезды, с пожеланиями, участники огонька снова садятся в круг, вожатый рассказывает легенду о «Звездах»)

« Далеко-далеко на Небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки.

Позже, среди шума леса и пения птиц, Звезда услышала звонкие голоса детей. На территории лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильнее, и Звезда устремилась к Земле.

С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда ...

Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких звездочек, которые приносят людям счастье»

- Теперь ребята, и мне бы хотелось подарить вам те самые маленькие звездочки, которые будут освещать ваш путь в течении всей жизни, которую непременно нужно сохранить, которая станет для вас вашим талисманом (вожатый дарит талисманы (браслет ,значок) со звездочками детям.

Заключительный этап:

Исполнение 2-3 песен лагеря.

- Теперь, когда наш огонек подошел к завершению, мне бы хотелось узнать, какое чувство внутри вас сегодня *(ребята высказывают свое мнение о прожитом дне).*

Отрядный огонёк «По одежке встречают»

Цель: разрешение скрытого конфликта между ребятами в отряде, когда необходимо подчеркнуть важность и значимость в коллективе каждого человека; формирование умения видеть в каждом человеке положительные качества, признавать их.

Период: основной

Вид: конфликтный огонёк.

Возраст: 7-12 лет.

Место: отрядное место.

Реквизит: лист бумаги, карточки с именами ребят, ручки.

Краткое описание: ребята описывают на листе бумаги по заданным вопросам человека, имя которого ему попало в карточке от первого лица, задача вожатого перемешать карточки. Ребята выбирают свое имя и обсуждают со всеми что верно, а с чем не согласен.

Сценарий огонька:

Вступительное слово вожатого: «каждый раз, при встрече нового человека, у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно не ошибочно. Сейчас мы попробуем поделиться своими первыми впечатлениями друг о друге»

Вы получаете карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто Я?» Ваша задача — написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени.

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

1. Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
2. Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?
3. Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
4. Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

По окончании огонька с ребятами можно пофантазировать и придумать своего персонажа, который будет описывать ребят и их отряд в целом, для этого каждый пишет свое хорошее качество, придумывают внешний вид, ребята-добровольцы рассказывают, что у них вышло.

Отрядный огонёк «С неба звёздочка упала...»

Тип: направленный на знакомство

Период смены: организационный (2-3 день)

Возраст: любой

Оборудование: звезды по количеству детей в отряде, ручки

Ход мероприятия:

Вожатый рассказывает легенду

В бесконечных небесных просторах светила Звезда. Она была большая и яркая, но свет ее был печален — она была одинока.

Однажды мимо пролетала Комета. Увидев Звезду, она решила немного задержаться возле нее — хвостатая странница небес была так же одинока, как и звезда.

Для Звезды настало прекрасное время. Комета кружилась вокруг нее, рассказывая о других Звездах и Кометах, которых она встречала в пути, о далеких Мирах, населенных всевозможными существами, о Параде Планет, бывавшем судьбоносным для населения некоторых Миров.. . Звезда слушала подругу, смеялась, мелодично позванивая лучами, и свет ее уже не был таким печальным — она была не одна! И все больше хотелось ей увидеть все эти чудеса. Казалось, это будет продолжаться вечно, но.. .

Однажды Комета сказала, что ей пора лететь дальше, что Путь зовет. Звезда очень опечалилась — она успела полюбить странную Звезду-с-Хвостом.

— Возьми меня с собой! — попросила Звезда.

— Не могу, — ответила Комета. — Звездам не дано летать. Ты упадешь на землю и погаснешь.

И с этими словами Комета отправилась в путь. И так трудно было Звезде смириться с разлукой, что она решила тоже лететь — и будь, что будет. Все лучше, чем новое одиночество. Подумав так, Звезда собрала все свои силы и сорвалась со своего места!.

Но Комета была права - Звездам не дано летать. Вот и наша Звездочка, сорвавшись с неба и жалобно звеня лучами, упала на землю в высокую траву. Она бы так и погасла, если бы Судьба не распорядилась иначе. Все мы знаем, что у каждого Мира есть свой Хранитель. У Мира, куда попала Звезда, тоже был Хранитель. Наблюдая за Миром, он увидел историю Звезды и Кометы и не смог позволить Звезде просто так погаснуть. Благо, это было в его власти — вернуть ее на небо. Он подобрал Звезду и водворил ее на прежнее место.

С тех пор и по сей день, Звезда проливает свой печальный свет на землю, только иногда, когда она видит пролетающую вдалеке Комету, она, как безумная, позабыв обо всем, снова и снова срывается с места в порыве догнать подругу. И снова и снова Звезда падает на землю, Хранитель возвращает ее на место, а мы с вами в это время видим падающую звезду и загадываем желание. Кто знает, может быть, когда-нибудь мечта Звезды осуществится, и она сможет улететь за своей хвостатой подругой Кометой, кто знает.. . Но до этого мы еще много раз загадаем желание Падающей Звезде.. .

-Многие люди, увидев упавшую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Я предлагаю вам сегодня загадать мечту на предстоящую смену. Для этого возьмите одну звездочку, подпишите ее в середине. На каждом из ее кончиков вы можете написать желания к предстоящей смене. (записывают желания)

-Передайте мне свои звезды, в конце смены я верну вам эти звезды и мы проверим: сбылось ли ваше желание.

Отрядный огонек «У страха глаза велики...»

Цель: выявление объектов тревожности, диагностика степени тревожности детей и ее ослабление.

Период: основной.

Вид: тематический огонек.

Возраст: 10 - 13.

Место: отрядное место/помещение.

Реквизит: карандаши, картон, ножницы, лампа или большой фонарь, небольшой экран, если огонек проводится в помещении, то железное ведро или поддон.

Содержание

Все начинается с маленького домашнего вечера страшилок. Он объявляется незадолго до начала огонька, чтобы дети могли вспомнить свои самые любимые ужастики. Можно и с конкурсом: на самую страшную, смешную, оригинальную и т.д.

Вожатый: Вечером, сидя в тесном кругу друзей у теплого огонька свечи, так увлекательно немножко попугать друг друга разными ужасными историями. Слушаешь очередную страшилку, и вдруг озноб страха пробегает по спине, и ты вспоминаешь, как иногда сам до жути пугаешься чего-то или кого-то (а чаще всего никого и ничего страшного и нет) такого в тот момент для тебя ужасного. И тут же теплый круг опять принимает тебя, и уже самому хочется немножко посмеяться над своим страхом, и все неприятное отступает и теряется где-то далеко в темноте.

Вожатый: Но как же сделать, чтобы оно больше никогда не возвращалось, чтобы исчезло навсегда? Давайте сегодня попробуем вместе.

Прежде всего, чтобы избавиться от чего-то, нужно точно знать от чего, как это выглядит. Придав своему страху материальную форму, нам легче будет его прогнать. Давайте каждый вспомнит свой страх, самый большой. Может, кто-то боится темноты, или собак и тараканов, или одиночества, а может быть, еще чего-то... Вспомните, возьмите в руки карандаши и картон и на картонке, вспоминая свой страх, нарисуйте его форму. Может быть, он колючий и острый, или мягкий, как туман? Почувствуйте его на секундочку и нарисуйте как можно точнее, обращая особенное внимание на внешнюю форму, на контур.

Вожатый: А теперь возьмите ножницы и вырежьте его, а чтобы мы все могли узнать этот страх, напишите на нем его имя. Не показывайте свою работу соседям и не подписывайте, на нашем огоньке это совершенно необязательно.

Вожатый: Сейчас мы зажжем наш волшебный экран. Он оживит ваши страхи, но не выпустит за свои пределы. *(Устраивается небольшой театр теней).* Каждый страх попадает на него, и действительно как будто оживает. *(Посмотрев на него несколько секунд, ребята пытаются угадать, что же это за страх, если не отгадывают, то можно прочитать его название.)*

Вожатый: Ни в коем случае не требуйте от хозяина страха, чтобы он признался, что это его страх. В течение огонька постоянно обращайте внимание на то, что, если кто-то не хочет говорить, что это его страх, то и не нужно. В любом случае, пока вы угадываете страх или даете ему название. Изначально страхи можно не называть, а дать им имя в течение обсуждения. Пусть ребята попробуют угадать его или назвать. А хозяин, если захочет, скажет, кто был наиболее близок к истине. Хозяин страха выскажет свою точку зрения и, может быть, анонимно ему легче будет это сделать.

(Узнав, что же это за страх, ребята могут вспомнить, как боялись или все еще боятся того же самого, и обязательно посоветовать, как можно от этого избавиться, если им самим это удалось или они думают, что знают, как это сделать.)

Вот мы и познакомились со всеми нашими страхами. А теперь давайте попробуем от них избавиться.

Перед чем в самом начале огонька отступили все наши страхи? *(Перед кругом друзей, освещенным маленьким теплым огоньком свечи).* Так давайте дадим возможность этому огоньку прогнать страхи из нашего круга навсегда. Возьмите каждый свой страх, сядьте на места и закройте глаза. Подумайте, вы так долго были знакомы со своим страхом. Он жил рядом с вами, и отпускать его, не попрощавшись, было бы просто нехорошо. Не открывая глаз, про себя поговорите немного со своим страхом и попрощайтесь навсегда, потому что наш огонек откроет для него дверцу в другой мир, где живут одни только страхи, большие и маленькие, и прийти оттуда обратно нельзя.

Кто попрощался, может встать, подойти к нашей дверце и выпустить туда свой страх. (Страхи сжигаются. Не забывайте о противопожарной безопасности).

(Выход из огонька и прощание.)

Тематический огонек «Черное и белое»

Возраст: 15-17 лет

Цель: выявление проблем, беспокоящих ребенка как внутри него, так и вокруг; развитие фантазии, умения рассуждать, вести разговор (спор) и слушать, доказывать свою точку зрения; развитие многогранного внутреннего мира.

Реквизит: 2 листа бумаги: черный и белый, свечка

Около свечи кладется 2 листа бумаги: черный и белый. Участникам предлагается несколько минут посмотреть на них и выбрать какой-то один, причем сразу оговаривается, что цвет здесь берется в переносном смысле: как жизненная позиция, взгляд на окружающее.

Затем дети пересаживаются так, чтобы в одной части круга сосредоточились белые, в другой – черные.

Вводная: «Теперь вы становитесь белой и черной силами. Давайте подумаем, что же каждая из вас внесла в некоторые основные составляющие части нашего мира, нашей жизни. Белые попробуют доказать что то, что обсуждается, – хорошо, называя только хорошие стороны обсуждаемого предмета, черные – наоборот. Посмотрим, какая из вас сильнее. Если в обсуждении чего-то побеждает черная сила, значит, и владение этим по праву принадлежит ей. И наоборот».

Основные разделы для обсуждения: природа, животный мир, цивилизация, человек и т.д. Темы подбираются в зависимости от возраста участников и т.п. Огонек проводится как дискуссия, слово поочередно дается то одной, то другой команде.

Время работы над той или иной темой регулируется ведущим в зависимости от того, насколько она интересна детям, и как идет обсуждение.

Подведение итогов: можно закончить выходом на рисование. Нарисовать то, что ты всегда можешь противопоставить темной стороне жизни; оберег; черно-белый портрет мира и т.д.

Тематический огонек «Фантазии»

Оборудование: клубок пряжи, гирлянда, шляпа с вопросами, электронные свечки, талисман.

1. Эмоциональный настрой. Успокоить детей с помощью задания «Трансформер».

Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия.

Форма проведения задания: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб и т. д.).

2. Инструкция к проведению огонька:

Держась за веревку зайти в комнату молча и сесть в круг. Вспомнить законы огонька:

- говорит тот, у кого в руках талисман вечера, все остальные молчат;
- если хочешь что-то сказать, не выкрикивай с места, а дожись паузы и подними руку или попроси слова;
- нельзя вставать и ходить через круг;
- если нравится ответ, или узнали себя, или хочется поддержать человека, то шуршим ладошками;
- критикуй с целью помочь, посоветовать;
- критика должна быть конструктивной, критикуешь – предлагай;
- никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки;
- правило «свободного микрофона»;
- всё сказанное на огоньке не должно "выноситься" за его пределы.

Затем попросить закрыть глаза, внимательно слушать и фантазировать, и вожатый рассказывает легенду.

ЛЕСТНИЦА, ВЕДУЩАЯ В НИКУДА

В нашем лагере огромное количество различных лестниц. Почти все они имеют свое название и свое предназначение. У многих из них есть свои легенды, свои законы и правила прохождения... Все они ведут вас в каком-то направлении. Но есть одна, которая ведет в никуда. Расположена она на территории лагеря, а вот где? Это каждый находит сам. Только найти ее очень сложно...

Много есть версий о появлении этой лестницы. Кто-то говорит, что нерадивые строители оставили несколько пролетов, кто-то утверждает, что это часть старой "Космической" лестницы, а кто-то...

Но дело не в этом. Говорят, что если поздним вечером, на закате, прийти на эту лестницу и в полном одиночестве пройти по ней от начала до конца, то загаданное вами желание обязательно сбудется. И очень часто можно видеть на этой лестнице одинокие фигуры поздних путников. Нет фактов, подтверждающих правдивость поверья, но нет и фактов, опровергающих его. А ведь так хочется верить...

3. После легенды, воодушевившись, ребята отвечают на вопросы.

1 круг: - Какие чувства у вас вызвала эта история?

2 круг: - По очереди вытягивайте вопросы из шляпы, и поделитесь с нами вашими мыслями и фантазиями. (вопросы, развивающие творческое мышление)

4. После того, как последний круг вопросов завершился:

- Возможно, и вы найдете ту самую лестницу, которая ведет прямо к звездам и обратно. Тогда и ваши мечты и фантазии превратятся в реальность.

ОРГАНИЗАТОРСКАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

Отрядный уголок

Самое главное - уголок в большей степени должны делать дети (конечно, если дети очень маленькие - можно ограничиться лишь незначительными элементами с их стороны). Вожатый должен принимать в основном руководящее участие и направляющее (раздать желающим детям задания, а потом собрать все части воедино и "обработать напильником").

Как правило, в первые дни (к конкурсу уголков) делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены. Перед отъездом дети просто "с руками" разбирают уголок по частям на память - так что если уголок большой, то и хватит всем по кусочку, и не будет драки. Ведь в уголке остаётся всё "жизнь" отряда за смену и каждый кусочек что-то напоминает.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда
- девиз отряда
- отрядная песня
- расписание кружков
- распорядок дня (лагерный и отрядный)
- списки детей (кстати, в первые дни можно разместить схемку типа кто где "живёт" в отряде, чтобы дети лучше друг друга запомнили);
- списки именинников текущей смены
- адрес лагеря, кодекс отряда (если хватит места)
- грамоты и награды отряда (вешаются в течение смены)

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

Отрядный уголок - это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Отрядный уголок – презентация отряда, выраженная в графическом виде. Уголок отражает основную информацию об отряде, его деятельность в течение всей смены. Важно, чтобы он был не только красивым, ярким, креативным, но и всегда содержал актуальную информацию о жизни отряда.

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

Основные элементы отрядного уголка можно разделить на два вида:

Статичные – не изменяются в течение всей смены, содержат основную информацию о вашем отряде:

- Название
- Девиз
- Речевка
- Список детей
- Законы лагеря и отряда

- Распорядок дня
- Отрядная песня
- Списки именинников
- Распорядок дня

Динамичные – дополняются в, меняются в течение смены:

- достижения детей в период смены (личные и командные): грамоты, благодарности и т.п.;
- поздравления именинников;
- мероприятия, проводимые в лагере и в отряде;
- план на день;
- почта, приуроченная к мероприятиям;
- экран чистоты;
- экран настроения;
- стена гласности.

Помимо рекомендуемых основных элементов, уголок отряда может содержать и другую информацию, которая относится к его жизни, например, выставка конкурса рисунков, поздравления детей с праздниками и пр.

Визуальное оформление уголка ограничивается только фантазией вожатого и детей, значит, выбор практически безграничен. Это может быть как рисунок на одном или нескольких ватманах, так и целая композиция из различных элементов.

Игровые технологии и формы введения правил поведения и совместной деятельности в отряде на протяжении всей смены.

ИНСТРУКЦИЯ по пожарной безопасности для ДОЛ

1. Запрещается:

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

2. Действия при возникновении пожара.

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

Инструкция по электробезопасности для ДОЛ

1. Запрещается.

1. Включать электроприборы без разрешения взрослых.
2. Открывать электрические шкафы, включать или выключать электрические рубильники.
3. Открывать электрические розетки и выключатели для ремонта.
4. Выкручивать электрические лампочки включённой настольной лампы.
5. Касаться оголённых электропроводов руками.
6. Развешивать на проводах различные предметы.

7. Подходить к упавшему на землю электропроводу со столба ближе чем на 56 метров.
- 8.

Инструкция о правилах дорожно-транспортной безопасности для ДОЛ.

1. Правила безопасности для пешехода.

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

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

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

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

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

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

2. Безопасность велосипедиста.

Не кататься на велосипеде на дорогах с усиленным движением.

Перед переходом дороги сойдите с велосипеда и ведите его рядом.

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

3. Безопасность пассажира.

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

В легковой машине занимайте место на заднем сиденье.

Не садитесь в машину к неизвестным людям.

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

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

1. Общие требования безопасности.

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

Опасные факторы:

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

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

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

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

Воспитанникам необходимо пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр.

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

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

Проверить по списку наличие воспитанников лагеря.

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

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

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

Общая продолжительность прогулки составляет 1–4 ч.

Во время экскурсии запрещать детям снимать обувь и ходить босиком.

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

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

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

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

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

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

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях.

1. При укусе ядовитыми животными, пресмыкающимися, насекомыми немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом руководству лагеря.

2. При получении воспитанником травмы оказать помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации лагеря и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.

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

1. Проверить по списку наличие всех воспитанников лагеря.

2. Проверить наличие и сдать на хранение спортивный инвентарь, туристское снаряжение.

Инструкция по правилам безопасности при проведении спортивных мероприятий для ДОЛ.

1. При отсутствии воспитателя не влезать на спортивные снаряды и оборудование.
2. Перед выполнением упражнений провести разминку и разогрев мышц.
3. Перед прыжками проверить прыжковую яму на отсутствие камней, стекла и других опасных предметов.
4. Не толкать друг друга, не ставить подножки.
5. Обувь должна быть на нескользящей подошве (кроссовки, кеды).
6. Если при беге себя плохо почувствовали, перейдите на шаг, а потом сядьте.
7. При игре в футбол применяйте спецодежду (защитные щитки, наплечники, налокотники и другие защитные средства).

8. При беге по пересеченной местности будьте внимательны, чтобы не оступиться или не попасть в яму.

9. Если очень устали и тяжело дышать, прекратите бег и пойдите спортивной ходьбой или обычным пешим ходом. При головокружении или тошноте сообщите об этом.

Инструкция по правилам поведения в экстремальных ситуациях для ДОЛ

1. При пожаре в лесу.

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

2. При пожаре в здании.

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

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

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

4. Если вы разбили медицинский термометр (градусник).

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

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

1. Проводя время во дворе, держитесь подальше от компаний подростков, которые старше вас, находятся в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, играют в азартные игры и т. п.

2. Никогда не садитесь в транспорт (машину, мотоциклы и т. п.) с незнакомыми людьми.

3. Не носите с собой ценности, деньги.

4. Не лазайте по подвалам, чердакам и крышам.

5. Гуляя на улице, старайтесь держаться поближе к своему дому, находиться в знакомой компании. При этом желательно, чтобы взрослые знали, где вы находитесь.

6. Призыв о помощи – это не свидетельство трусости, а необходимое средство самозащиты, иногда – спасение.

7. Если вы попали в западню – нападающих больше, они явно сильнее, поблизости нет никого, кто мог бы помочь, то лучше отдайте деньги или вещь, которую они требуют. Помните, что ваша жизнь и здоровье дороже всего.

8. Если вас начинают преследовать, идите (бегите) туда, где много людей, больше света (ночью) и т. п.

9. Никогда не играйте в азартные игры, особенно на деньги со старшими ребятами или со взрослыми, вообще с незнакомыми людьми.

10. В целях личной безопасности (профилактики похищений) НЕОБХОДИМО: стараться не оставаться в одиночестве, особенно на улице, по пути в лагерь и обратно, в место досуга;

никогда не заговаривать с незнакомыми, а тем более в чем-то подозрительными людьми;

не садиться в чужие машины; всегда ставить в известность воспитателей о том, куда и когда вы направляетесь и у кого, сколько и где собираетесь быть, когда и каким путем собираетесь возвращаться (если есть возможность, сообщите номер телефона, иные координаты, по которым вас можно найти).

ИНСТРУКЦИЯ по правилам поведения детей для оздоровительного лагеря.

1. Общие правила поведения

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

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

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

2.5. Воспитанники одеваются в соответствии с погодой.

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

2.9. Запрещается употреблять непристойные выражения и жесты.

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

2.11. Курить на территории лагеря запрещается.

1. Правила поведения воспитанников в столовой.

3.1. Воспитанники посещают столовую согласно графику.

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

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

3.4. Воспитанники должны уважительно относиться к работникам столовой.

3.5. Разговаривать во время еды следует не громко, чтобы не беспокоить тех, кто ест по соседству.

Алгоритм организации КТД

Цель:

- популяризация и повышение престижа здорового образа жизни через внедрение нетрадиционных подходов в пропаганде здорового образа жизни
- формирование навыков здорового образа жизни.

Задачи:

- укрепление физического здоровья детей.
- повышение двигательной активности.
- приобщение детей к активному отдыху, здоровому образу жизни.
- расширение общего кругозора всех участников игры.
- формировать у детей понятие «дикие звери», «хищники», «травоядные», навыки культурного поведения.

- воспитывать чувство товарищества, дружбы, организованность, умение работать в коллективе, сопереживать.

План проведения КТД

1. Совместная подготовка и разработка КТД - организатор лагеря, вожатые, воспитатели, совет лагеря.

2. Игра (конкурсы).

3. Подведение итогов.

4. Награждение.

Способы мотивации детей на участие в совместной деятельности

Используемый способ мотивации детей на участие в совместной деятельности - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых, при КТД. Такая форма воспитательной работы, ориентирована на развитие здорового образа жизни детей и тесного сплочения детского коллектива.

Поэтапная организация совместной деятельности:

- *Предварительная работа.* На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой организатор лагеря увлекает Совет лагеря радостной перспективой интересного и полезного дела. Идёт поиск ответов на вопросы: для кого? когда? где? с кем вместе? Главная задача: вовлечь каждого в совместную деятельность и выявить лидеров среди коллектива, который окажется и без вожатых и без своих уже выбранных и утвержденных лидеров – Совета лагеря.

- *Проведение.* Стадия проведения КТД – это итог работы, проделанной при его подготовке.

- *Последействие.* Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД – его ближайшего последействия.

Предполагаемые результаты

Участники игры должны получить опыт работы в коллективе, опыт принятия коллективного решения в процессе обсуждения.

Должны быть выявлены явные лидеры, способные разрешать общие вопросы, которые впоследствии становятся помощниками Совета лагеря.

КОММУНИКАТИВНАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ

Традиции и законы лагеря для беседы с детьми

(на примере лагеря «Еланчик»)

Традиции и законы	Содержание
* Закрепление 1-3 день проживания С первых минут пребывания ребенка в лагере воспитатель вожатый дает информацию о том месте, куда он приехал, о природно-климатических особенностях, о правах, обязанностях и условиях проживания , педагог вводит ребенка и подростка в особый мир лагеря «Еланчик», значимую часть которого занимают законы и традиции лагеря.	
О природно-климатических особенностях территории лагеря.	ОЗЕРО РАСТИТЕЛЬНЫЙ МИР ЖИВОТНЫЙ МИР
Об условиях проживания в лагере (бытовые условия)	<i>Ежедневно или по установленному графику</i> Порядок личных вещей в шкафу, тумбочке, комнате для проживания Уход за обувью и ее место хранения Уборка в помещении сотрудниками лагеря

	<p>Детский трудовой десант в комнате и территории лагеря</p> <p>Внешний вид постельных принадлежностей и кровати</p> <p>Личная гигиена и посещение гигиенической комнаты (душевой) и туалета</p> <p>Медицинское обслуживание в лагере</p> <p>Пользование сотовой телефонной связью (телефон)</p> <p>Время общения с родителями по телефону, в дни посещений</p>
О правах и обязанностях отдыхающих	<p>«Правила пребывания отдыхающих в ДОЛ» (подробно)</p> <p>Режим дня</p> <p>Права, обязанности, запреты</p> <p>Продукты питания</p> <p>Активный развивающий отдых и досуг</p> <p>Самосохранение</p> <p>Поведение в общественном месте</p> <p>Поведение в столовой</p> <p>Поведение в актовом зале и творческих мастерских</p> <p>Передвижения по территории</p> <p>Поведение на воде, аттракционах, на стадионе</p> <p>Вежливость и этикет</p> <p>Бережное отношение к имуществу</p>
О социокультурных традициях и законах в лагере	<p>«Доброго отношения к людям» - это доброго, уважительного отношения к людям, старших к младшим, младших к старшим «НЕСТИ РАДОСТЬ ЛЮДЯМ!»</p> <ul style="list-style-type: none"> • «УЛЫБКА» готовность дарить улыбки, добрые слова, всем, кто тебя окружает; • «СЮРПРИЗ» готовность что-то сделать для радости другого человека по любому поводу (новый день, победа, день рождения и т.д.); • «ДОБРОЕ СЕРДЦЕ» готовность не быть равнодушным, не пройти мимо человека, которому необходима помощь; • «ДОБРОЕ СЛОВО» готовность радоваться успеху и достижениям других; • «ПОЙМИ ДРУГОГО» готовность понять другого человека, принять его таким, какой он есть; • ПРИВЕТСТВИЕ «Доброе утро!» (день, вечер); <p>«ДОБРОГО ОТНОШЕНИЯ К ПЕСНЕ» знание песни, умение дослушать и допеть песню до конца.</p> <p>Общелагерный сбор на площади «Открытый», стадионе, костровище: открытие, приезд гостей, закрытие.</p> <p>Коридор «Ладошек».</p> <p>Детское соуправление «Уральские семицветы»</p> <p>Внутренняя денежная единица</p> <p>Ландшафтный дизайн «Эко-стиль» и уход за ним</p> <p>Творческие мастерские, спортивные клубы и центры по интересам.</p> <p><i>Законы комфортного отдыха в лагере:</i> «Понять. Принять и Поддержать.», «Закон 0:0», «Закон правой руки», «Чистота-красота», «Закон территории», «Глаза в глаза», «Благодарю», «Белая панама» и др.</p> <p>«Кубок 7 дней»: Кубок «Интеллекта», «Здоровья», «Творчества», «Самоуправления».</p>
О традициях в отряде	<p>Внешняя символика отряда: индивидуальные знаки (нагрудной или нарукавный символ) эмблема, флаг, песня, девиз, игра, кричали (зажигалки, привечалки, ходилки, благодарилки, проигралки).</p>

	<p>Внутренняя символика отряда: отрядный уголок (воспитательная, информационная, познавательная, мотивационная, командообразующая функции).</p> <p>Самоуправление в отряде «Социум» «ВЫ: движение!» Выбор проекта для дальнейшего участия.</p> <p>Организационный сбор отряда: 4 раза в день (утро, после обеда, перед полдником, вечерний «Огонек»).</p> <p>Правила проведения и традиции огонька.</p> <p>Правила отряда «свой мир» и мотивационное индивидуальное и групповое стимулирование детей, премия «Успех дня».</p> <p>Карта дня: план событий на день (название, время, место, количество)</p> <p>Цель дня в отряде. Задачи дня.</p>
--	--

Технологии вести дискуссию, мотивировать и защищать свои предложения и решения.

Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу

(Несколько человек обсуждают проблему в присутствии аудитории).

Такая форма проведения дискуссии совмещает в себе преимущества лекции и дискуссии в группе. Группа из трёх-пяти человек ведёт дискуссию на заранее выработанную тему в присутствии остальных участников. Зрители вступают в обсуждение позже: они или высказывают своё мнение, или задают вопросы участникам беседы.

Дискуссия в стиле ток-шоу дает возможность четко выразить разные точки зрения по заданной теме. Однако не следует забывать, что основные участники обсуждения должны быть достаточно компетентны в данной области и хорошо подготовлены к конкретной беседе. Важно также, чтобы личные качества основных действующих лиц не отвлекали внимания от темы дискуссии, и чтобы все учащиеся имели равные возможности высказать свою точку зрения (выступление не должно продолжаться 3-5 минут).

Продолжительность дискуссии не должна превышать 1,5 часа.

Методика проведения:

1. Ведущий определяет тему дискуссии, приглашает основных участников, оговаривает условия проведения дискуссии (продолжительность выступлений и т.д.).
2. Ведущий рассаживает участников дискуссии таким образом, чтобы «зрители» сидели вокруг стола основных действующих лиц.
3. Ведущий начинает дискуссию: представляет основных участников дискуссии и объявляет её тему.
4. Первыми выступают основные участники. Их выступления продолжаются не более 20 минут, после чего ведущий приглашает остальных участников принять участие в обсуждении. При необходимости ведущий напоминает участника о повестке дня, регламенте и соблюдении приличий во время дебатов.
5. По окончании дискуссии ведущий подводит итоги, дает краткий анализ высказываний основных участников.

«Мозговой штурм».

«Мозговой штурм» - это эффективный метод коллективного обсуждения, поиск решения в котором осуществляется путем свободного выражения мнения всех участников.

Этот метод был впервые использован около 25 лет тому назад сотрудником рекламного агентства Алексом Ф. Осборном. Он определил «мозговой штурм» как метод, позволяющий группе людей использовать свои интеллектуальные возможности для быстрого и эффективного решения поставленной задачи на манер войск быстрого реагирования (коммандос). За последние

годы этот метод стал популярен. Его приняли на вооружение государственные структуры и общественные организации. Как показывает практика, путем «мозгового штурма» всего за несколько минут можно получить несколько десятков идей. Количество идей не является самоцелью, а лишь служит основой для выработки наиболее разумного решения. В «мозговом штурме» без какого-либо давления должны принять участие все присутствующие.

Методика проведения:

1. Ведущий выбирает тему дискуссии и приглашает участников.
2. Ведущий ставит участникам «мозгового штурма» задачу и рассказывает им о его правилах:
 - цель штурма – предложить наибольшее количество вариантов решения задачи;
 - заставьте работать своё воображение; не отвергайте никакую идею лишь потому, что она противоречит общепризнанному мнению;
 - развивайте идеи других участников;
 - не пытайтесь дать оценку предложенным идеям – этим вы займетесь намного позже.
3. Ведущий назначает секретаря, который будет записывать все возникающие идеи. Во время обсуждения он устанавливает порядок выступлений, старается вовлечь в дискуссию всех присутствующих, следит за тем, чтобы все участники имели равные возможности высказать своё мнение. При нарушении кем-либо правил проведения «мозгового штурма» ведущий немедленно вмешивается в обсуждение. Первый этап продолжается до тех пор, пока появляются новые идеи.
4. Ведущий объявляет короткий перерыв, чтобы участники перестроились на критический лад мышления. После перерыва начинается второй этап. Теперь участники «мозгового штурма» группируют и развивают идеи, высказанные во время первого этапа.
5. В конце ведущий может подвести итоги. Он спрашивает у участников, старались ли они действовать в командном ключе во время поисков решений. Если «мозговой штурм» не принёс желаемого результата, следует обсудить причины неудачи.

Игры на знакомство

Цель: создать условия для адаптации детей в новом коллективе, познакомить детей друг с другом, создать доверительную и положительную эмоциональную атмосферу в отряде, сформировать чувство единой команды у отряда.

1. Ладони

Все игроки встают в круг и вытягивают перед собой две руки ладонями вверх. Один из игроков начинает идти в центре круга по часовой стрелке. Он подходит сначала к своему правому соседу, затем ко всем остальным по очереди. Подходя к другому игроку он должен хлопнуть ему по ладошкам, а тот в свою очередь называет свое имя. Когда первый игрок прошел 2-3 игрока, за ним вслед пускается тот, кто был правым соседом у первого игрока. Затем в путь пускается следующий и т.д. пока не пройдут все. Когда первый игрок проходит всех других, он становится на свое место и ждет, пока его пройдут все остальные. Когда каждый игрок прошел по кругу, все повторяется точно также. По прошествии второго круга начинается третий, но здесь есть одно изменение: когда первый игрок подходит ко второму, уже не второй игрок должен назвать свое имя, а первый называет имя второго игрока.

2. Построения

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например;
«Постройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным»;

«Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»;
«Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен».

3. Снежный ком

Участники игры сидят в кругу, первый участник называет своё имя, второй своё и предыдущего, и так далее, до последнего. Последний должен назвать имена всех участников.

4. Математика (средний возраст)

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

5. Барьер (младший возраст)

Все играющие делятся на две команды. "На ринг" выходят по одному играющему из обеих команд, между ними натягивается покрывало. Затем, на счет "три", покрывало опускается и задача каждого из двоих увидев второго, назвать его. Тот, кто успеет сделать это раньше, остается, а второй уходит, и его заменяет следующий из команды. И так далее, пока одна из команд не кончится.

6. Кто есть кто (старший возраст)

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

7. Мы похожи (средний возраст)

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

8. Назови себя, назови меня (младший возраст)

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

9. Откроем сердце другу (старший, средний возраст)

Каждый игрок получает жетон в виде сердечка, на котором пишет свое имя. Ведущий идет с коробкой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в коробку. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков- достать из коробки одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

10. Три факта

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно

проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

11. Это-я (средний возраст)

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

12. Телефончик знакомства (средний возраст)

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

13. Падающий листок (младший возраст)

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

Можно усложнить правила, тогда каждый новый водящий еще и делит лист пополам, и так он постепенно уменьшается.

14. Кто меня позвал (средний возраст)

Дети становятся группой, один ребенок выходит из группы отходит на несколько шагов и поворачивается спиной к группе. Воспитатель выбирает ребенка, который должен громко позвать ушедшего. Ушедший возвращается и говорит, кто его позвал, в 1-м лице:

- Меня позвал ты, Антон.

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего.

Первой реакцией детей обычно бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять.

Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.

15. Вспомни имя

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

16. Полслова (младший, средний возраст)

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени, тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросающий говорит: «Да» и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя верно, тому он перекидывает мяч и т. д.

17. Фанты (младший, средний возраст)

Каждому игроку предлагается выбрать 1 из карточек. В каждой содержится по 2 задания:

О хобби, друзьях, проделках.

Имя, возраст, школа, класс.

Спой песню (расскажи анекдот, прочитай стихотворение и др.).

18. Хоровод знакомства

Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами:

«Мы по кругу ходим, ходим,

Познакомится хотим,

Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи),

Ну, а мы с вами-сидим».

После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

19. Воробей

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:

«Скачет, скачет воробей-бей-бей,

Собирает всех друзей-зей-зей,

Много, много разных нас-нас-нас,

Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».

Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

20. Мячик

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

«Разноцветный мячик

По дорожке скачет

По дорожке по тропинке

От березки до осинки

От осинки-поворот,

Прямо к ...(Ире) в огород!»

С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

21. Веселые задания

«Слушай, смейся выполняй,

Имена запоминай»

с этими словами ведущий дает задание детям.

- Саши взяли Марин за руки и станцевали.
- Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
- Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
- Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

22. Теремок

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

«Кто в теремочке живет?

Кто в невысоком живет?

Я ... (Ирочка) А ты кто?

Я ... (Сашенька)».

К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

23. Здравствуйте

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» а называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

24. Мы идём в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

25. Поздоровайтесь!

Задача за минуту как можно с большим количеством ребят поздороваться, обменявшись рукопожатием и приветствием, назвать себя по имени. А потом ведущий проверит, кто кого запомнил. И игра продолжится по второму кругу.

Игры с залом

1. РЕБЯТА, ВСТАНЬТЕ

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение <ребята>. Например: <Ребята, хлопните в ладоши>, все должны хлопнуть. <А теперь топните>, никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения <ребята>.

2. РЫБКА

Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем>. Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

3. МОЛЬ

Моль, моль, моль, Хлопки по коленям

Это маленький букашка. – показываем руками маленького.

Моль, моль, моль, Хлопки по коленям
Ядовитый таракашка. - показываем руками маленького.
Моль, моль, моль, Хлопки по коленям
Это маленький жучок, - показываем руками маленького.
Который поедает все вдоль и поперек - Движения руками имитируют
Жевание в одну сторону, затем - в другую.

Моль, моль, моль, Хлопки по коленям
Съела папины штанишки. - Как бы показываем в одну сторону
Моль, моль, моль, Хлопки по коленям
Съела мамино пальто. - Как бы показываем в другую сторону
Моль, моль, моль, Хлопки по коленям
Съела плюшевого мишку. - Руками показываем силуэт медведя
Оделась и пошла в кино. - Как бы одеваем куртку и шагаем.

(Темп убыстрется)

4. ЗАМОТАЛО

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

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

5. ОХОТНИКИ

Ведущий предлагает залу поохотиться на льва. Для этого всем нужно просто повторять за ним слова и некоторые движения.

- Мы охотники на льва! - стучим себя кулаком в грудь.
 - Не боимся мы его! - мотаем головой.
 - У нас огромное ружье! - показываем руками что-то большое.
 - И длинный меч! Ух! - на "Ух!" делаем вид, что рубим что-то мечом.
 - Ой, что это?! - приставляем руку козырьком к глазам.
- После того, как зал спросит "Что это?!", ведущий отвечает залу:
- Болото! Над ним не пролететь! (показывает руками обход поверху)
 - Его не обойти! (показывает руками обход вокруг)
 - Под ним не проползти! (показывает проползание под)
 - Дорога напрямик!!! (показывает рукой вперед)

Затем весь зал вместе с ведущим идет по болоту, повторяя "Чап-чап-чап!" и хлопая ладонями.

Потом повторяем все сначала, но по дороге нам встречаются:

Лес. Говорим "Хрусть-хрусть-хрусть!" и руками раздвигаем ветки.

Море. Говорим "Буль-буль-буль!" и делаем вид, что плывем.

Пустыня. Говорим "Шшш-шшш-шш!" и делаем вид, что идем по пустыне.

И вот, наконец, сам лев: ведущий неожиданно кричит "Р-р-р-р!!!", все пугаются и в обратном порядке быстро-быстро убегают по пустыне, морю, лесу, болоту. Затем все оттирают пот со лба, славно, мол, поохотились.

6. ГОЛ-МИМО

Ведущий делит зал на две команды, в задачу одной из которых входит кричать "Гол!", когда ведущий поднимает вверх правую руку, а другой - "Мимо!", когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, все вместе должны крикнуть "Штанга!". Далее ведущий развлекается с подниманием рук, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

Будьте осторожнее, играя в эту игру в автобусе - потом не сможете спокойно взяться за поручень.

7. РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ

Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (поорать или похлопать в ладоши), причем громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего - когда рука опущена до конца, должно быть тихо, когда же в самом верху - наоборот, зал должен шуметь изо всех сил. Погоняв волну шума вверх вниз и подергав рукой туда-сюда, можно разделить зал на две половины, каждая из которых будет регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом "затушить" шум и в тишине объявить следующий номер.

В эту игру полезно играть, когда зал уже устал и нужно его успокоить, все проорутся, и на некоторое время станет тихо..

8. И МЫ!

Игра, построенная почти на том же принципе, что и предыдущая. Однако здесь ведущий просто рассказывает некую историю предложениями, в которых есть подлежащее и сказуемое, делая между предложениями паузы, в время которых зал кричит: "И Мы!". Например.

Ведущий: - Однажды, я пошел гулять в лес.

Зал: - И Мы!

Ведущий: - Там я увидел белку!

Зал: - И Мы!

Ведущий: - Но она испугалась и спряталась от меня в дупло.

Зал: - И Мы! - все смеются.

И так далее, текст надо продумать заранее так, чтобы в нем почаще встречались ситуации, похожие на приведенную в примере.

9. СКАЧКИ

Ведущий, сидя на стуле, предлагает всем представить себе, что они участвуют в скачках. Далее

он рассказывает всем о том, что наши лошади умеют:

- Скакать. - быстро-быстро хлопает ладонями по коленям.
- Прыгать через препятствия. - поднимает обе руки вверх, а потом с размаху один раз хлопает ими по коленям.
- Идти по болоту. - мнет кулаками, щеки набрав в рот воздуха и издавая таким образом странные булькающие звуки.
- Скакать по камням. - стучит кулаками в грудь.
- Брести по зыбучему песку. - с силой сдавливает ладони друг с другом и снова расслабляет их, издавая некие "чпоки".

Итак, ведущий предлагает (не спеша хлопая по коленям) вывести лошадей на старт, затем командует, командует "На старт, внимание, марш!" и целый зал лошадей срывается с места в галоп, затем ведущий управляет процессом скачек периодически объявляя, где скачут лошади и подавая залу пример, наконец, ведущий говорит, что вот лошади вышли уже на финишную прямую, подгоняет всех скакать быстрее, еще быстрее, еще быстрее, и, когда напряжение достигает апогея, он вскакивает и кричит на весь зал: "Тихо!!!"... И, когда зал ошарашено замолкает, в полной тишине, прижав палец к рту, тихо произносит: "Дети спят..."

10. КАК ЧИХАЕТ СЛОН

"Слон": делишь зал полосками на 3 части, первая полоска пусть говорит "ящички", вторая "хрящички", а третья "потасили", порепетировать с каждой полоской, а потом попросить крикнуть всем вместе, так чихает слон.

Универсальные игры

1. МОРЯЧОК (игра в автобусе)

Салон автобуса разбивается на две команды.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споет их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, моряках, морских кораблях». Эта игра очень вариативна, и ее условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «... *миллион, миллион, миллион алых раз*»; «... *раз словечко, два словечко...*»

2. ЗУМ (игра на сплочение)

Участники сидят в кругу. Ведущий: сейчас мы попали на оживленную трассу, где с огромной скоростью носятся машины. А едем мы так: я резко поворачиваю голову к правому соседу и передаю ему звук ("зум"), а он передает дальше по кругу. Если кто-то хочет притормозить или остановиться, он немного отклоняется назад и издает звук тормозов, а "зум" передается в обратном направлении.

3. ПАУТИНКА (игра на сплочение)

Участники стоят в тесном кругу. Сейчас пусть каждый возьмется левой рукой за левую руку соседа справа, а правой рукой за правую руку человека, стоящего напротив. Теперь вам нужно распутаться, не отпуская руки. Можно самому запутать ребят. Не всегда получается один круг, возможна вариация с несколькими кругами. Чтобы усложнить задание можно запретить разговаривать.

4. САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО (игры 5-минутки)

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные - прыгая и приговаривая "Сантики-фантики-лимпопо" повторяют движения "главного". Цель ведущего - угадать "главного" (можно давать несколько попыток).

5. BODY JAZZ (подвижные игры)

Сейчас мы с вами станцуем, но станцуем не просто так, а для начала пусть танцуют наши ступни. Попробуйте, сделайте такое движение, какое вы никогда не делали ступнями, посмотрите, на что они способны, пофантазируйте (танцевать немногим больше минуты). Теперь пусть танцуют наши колени, затем позвоночник с опорой на таз, затем кисти, локти, плечи, плечи, голова и все тело. Спасибо, закончили.

6. ПОЙМАЙ МОЙ ХВОСТ (подвижные игры)

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонны - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста" - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После того, как "хвост" поймали, можно выбрать новую голову.

7. ТРИ ШАГА (подвижная игра)

Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Игроки разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:

- Три шага влево –

Три шага вправо.

Шаг вперед – один назад

И четыре прямо.

8. НА БЕРЕГУ (кричалки)

На бе-ре-гу

Боль-шой ре-ки

Пче-ла ужа-ли-ла

Медведя пря-мо в нос,

Ой-ей-е-ей!

Взревел медведь,

Сел на пчелу (на пенек)

И начал петь: ...

(далее можно спеть модную песню - повторялку).

9. ЧИКА-БУМ (кричалки)

Чика-бум – крутая песня.

Чика-бум поем все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

Пою я: «Бум, чика-бум!»

Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум».

О – о!

О - е!

Еще раз!

А все вместе!

10. ПАРАМ-ПАРЭРА (кричалки)

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)

Настроенье каково? (Все: «Во!»)

Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!»)

Все без исключения? (Все: «Да!»)

КРИЧАЛКИ

1. Кричалка после завтрака

Спасибо за кашу,
Спасибо за чай,
Кухня, к обеду
Нас снова встречай!

2. Кричалка в столовую

Вожатый: Открывайте шире двери
Дети: Открывайте шире двери
— Мы голодные как звери
— Мы голодные как звери
- Очень кушать мы хотим
- Очень кушать мы хотим
— Даже поворота съедим
— Даже поворота съедим
— А,а
— А,а
-О-О
-О-О

3. Кричалка для завтрака

Даже пасмурное утро
Не испортит завтрак нам.
Любим мы молочный супчик
И спасибо поварам!

4. Кричалка в столовую

1,2 – помидоры
3,4 – огурцы
5,6 – мы обжоры
7,8 – молодцы
1,2 – яблоки
3,4 – груши
Мы идём в столовую,
Мы хотим покушать!

5. Кричалка на зарядку

Раз, два, три, четыре! Три, четыре, раз, два!
Солнце только что проснулось и ребятам улыбнулось!

6. Кричалка на зарядку

На зарядку выходи,
На зарядку всех буди.
Все ребята говорят:
Физзарядка – друг, ребят!

Физзарядка по утрам
Все пойдет на пользу нам!

ИГРЫ-ЛЕДОКОЛЫ

1. НАЙДИ СВОЮ ПАРУ

Заранее заготавливаются карточки с написанными на них животными, причем одно и то же животное должно быть написано на двух карточках. Затем карточки раздаются участникам, каждый смотрит какое животное ему досталось, не говоря об этом другим. Далее все закрывают глаза и должны издавать звуки написанного на карточке животного. Таким образом каждый ищет свою пару. Выигрывает та пара, которая найдется первой. Пример животных: кот, собака, корова, петух, козел, сова, змея, таракан.

2. «ЛИМОН-ЛИМОН-ЛИМОН»

Все сидят в кругу, ведущий в центре. Он показывает на кого-нибудь из сидящих и говорит: "Слева (справа)!...лимон-лимон-лимон". Пока он произносит это заклинание, надо успеть назвать имя соседа слева (справа). Кто ошибся или не успел, выбывает временно из игры. Соседи меняются, надо быстро перестроиться.

3. ЖИВОТНОЕ НА СПИНУ

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

4. АУРА

Участники игры разбиваются на пары и встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Затем, закрыв глаза, участники протягивают друг другу правую руку и касаются ладоней друг друга. Оставаясь с закрытыми глазами, игроки опускают руки и три раза поворачиваются кругом. После этого они стараются отыскать ладони друг друга.

5. ЗЕРКАЛО

Участники игры разбиваются на пары и встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Затем, один из игроков совершает произвольные движения, другой копирует их, став его зеркальным отражением. Затем игроки меняются ролями.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

«Ура! Меня любят»

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

«Бегающий гномик»

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

«Слон»

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине. **«Зеркало»**

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

«Лавата»

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берет своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

«Путаница»

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук. **«Художники»**

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

«Подари движение»

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

«Живая скульптура»

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти в центр и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему какой-нибудь позой. Затем к ним присоединяется в своей позе третий. И т.д. Можно сделать фотографию общей скульптуры и в последствии обсудить, на что она похожа.

«Цветной крокодил»

Игрок закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой какой-нибудь цвет. Когда водящий откроет глаза, все участники жестами, движениями, эмоциями пытаются изобразить этот цвет, не называя его. Игрок должен отгадать, что это за цвет. Если он отгадал, то выбирается другой водящий, если нет, то остается тот же самый.

«Башня»

Группе выдается материал для строительства башни: бумага, скрепки, трубочки и тд. Необходимо построить башню из данных материалов.

«На борту!»

Если есть по периметру какие-либо возвышенности: горки, скамейки и т.д., нужно этим воспользоваться!!! Ведущий делит на команды, говорит, у кого какая возвышенность. А потом командует: «Все на борт!». Каждая команда всем коллективом должна поместиться на своей возвышенности. Даже, если их 5 человек, а стул один!

«История продолжается»

2-3 команды должны по очереди рассказать реальную или выдуманную историю, анекдот, сказку. Им «помогают» участники другой команды.

Ребята начинают и заканчивают свою историю. Но в середине, по команде вожатого: «история продолжается» другая команда должна продолжить начатую историю. Да так продолжить, чтобы трудно было вернуться. А по команде «история продолжается» право голоса переходит команде, что начинала говорить. И их задача продолжить с места, где остановилась другая команда и плавно вернуть все к тому, как было.

Например:

«Колобок от бабушки и дедушки ушел»

«И в город пришел»

«А там в зоопарке лису встретил»

Это вкратце, но история должна быть подлиннее и посодержательней.

«Семья»

Готовятся карточки, на которых написаны члены семьи разных животных. Например: мама лев, папа лев, сын лев. Следующая группа: бабушка слон, мама слон, папа слон и т.д. Ведущий раздает карточки. Задача детей найти свою семью издавая звуки животных на карточках.

«Живой мост»

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и т.д.

«Фотоаппарат»

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т.д.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Названия и девизы отрядов

- 1) Название отряда: «PEPSI»
Девиз отряда: Мы шепим и пенимся, победой не поделимся
- 2) Название отряда: «Динамит»
Девиз отряда: Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!
- 3) Название отряда: «NonStop»
Девиз отряда: Неважно, что произойдет — NonStop всегда идет вперед!
- 4) Название отряда: «Улыбка»
Девиз отряда: Жизнь без улыбки ошибка, да здравствует смех и улыбка!

- 5) Название отряда: «Комета»
Девиз отряда: Комета на небе, а мы - на земле! До здравствует счастье всегда и везде!
- 6) Название отряда: «Лучшие»
Девиз отряда: Зажжем огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей!
- 7) Название отряда: «Кристалл»
Девиз отряда: Кем бы в жизни ты не стал, всегда будь чистым как кристалл!
- 8) Название отряда: «Алые паруса»
Девиз отряда: Плыви всегда, плыви везде и путь найдешь к своей мечте!
- 9) Название отряда: «VIP»
Девиз отряда: Мы не Земфиры, не Кобзоны, а очень важные персоны.
- 10) Название отряда: «220 V»
Девиз отряда: Мы не можем без движенья, мы всегда под напряжением.
- 11) Название отряда: «ComedyClub»
Девиз отряда: Нам весело вместе, нам вместе смешно, смеется «Лагерь» и нам хорошо!
- 12) Название отряда: «Ангелочки»
Девиз отряда: Мы такие ангелочки, не дадим поспать и ночи.

Квизы

Интерактивно-развлекательная игра-квиз «PROзож»

Цель: обобщение знаний детей про зож

Участники: один или более отрядов

Место: класс, актовый зал

Оборудование: проектор

Время: 40 минут

Ход проведения:

(Ребята рассаживаются по своим местам, согласно табличкам на столах)

Ведущий:

Здравствуйте, дорогие друзья! Как настроение? Вы готовы сегодня сыграть в игру? Вы готовы побеждать? Отлично! Тогда я вас приветствую на интеллектуально-развлекательной игре-квиз «PROзож»

Сейчас немного о правилах. И у нас совсем немного и вот они:

- ✧ Быстрее сдаем бланки. Нет времени на долгие раздумья!
- ✧ Пишем разборчиво! Если будете писать непонятно, то вряд ли жюри смогут разобрать, что вы там написали и баллы вам не зачтут.

Наша игра сегодня состоит из 4 раундов:

1. «На старт! Внимание! Марш!»
2. «Едим правильно»
3. «Правда/Неправда»
4. «PRO СПОРТ»

Каждый вопрос зачитывается два раза: один до и второй после начала отсчета времени. Для каждого раунда – свое время на вопрос. Когда время заканчивается, я перехожу к следующему вопросу раунда.

По завершению раунда мои помощники – вот эти двое ребят, собирают бланки у команд за раунд и удаляются для подсчета результатов.

Всем ясны правила? Отлично! А теперь потренируемся. Сейчас вам надо в течении минуты придумать название своей команды и написать его на ваших табличках на столах. Время пошло!

(Команды придумывают свои названия, после чего ведущий представляет их)

1 раунд «На старт! Внимание! Марш!»

Ведущий:

Итак, дорогие друзья, перед нами 1 раунд игры «ПРОзож» и называется он как в спорте «На старт! Внимание! Марш!». В этом раунде 6 вопросов, на каждый по четыре варианта ответа, из которых только один – верный. Время на обдумывание всего 60 секунд – 1 минута. В бланках вам нужно написать верную букву варианта ответа. В конце раунда вопросы повторяются еще раз, а потом бланки сдаются. Успейте сдать их, пока не закончится счет! Спортсмены, вы готовы?

На старт!

Внимание!

МАРШ!

Вопрос № 1. Сколько раз в день рекомендуется питаться?

- А) 2 раза в день;
- Б) 6 раз в день;
- В) 1 раз, но побольше;
- Г) **4 раза в день – завтрак, обед, полдник и ужин.**

Вопрос № 2. За какое время до сна следует принимать пищу?

- А) За 1 час до сна;
- Б) За 4 часа до сна;
- В) **За 2 часа до сна;**
- Г) Прямо перед сном.

Вопрос № 3.

Болезнь, при которой вам плохо видны далекие предметы и хорошо близкие?

- А) **Близорукость;**
- Б) Дальнозоркость;
- В) Косоглазие;
- Г) Близозоркость.

2 раунд «Питаемся правильно»

Ведущий:

Пришла пора проверить, что вы знаете о правильном питании. В раунде «Питаемся правильно» вас ждет 6 вопросов по 60 секунд на каждый. В данном раунде нет вариантов ответов – вы должны подключить все свои знания и написать верный ответ самостоятельно.

Вопрос № 1.

В этом продукте больше всего содержится белков. Составляет основу питания для детей, подростков, спортсменов.

Ответ: Мясо.

Вопрос № 2.

Сколько раз в день мы думаем о еде?

Ответ: 100 раз в день.

Вопрос № 3.

Какую болезнь, популярную в 21 веке вызывает частое употребление снеков,

Вопрос № 4.

Самая распространенная болезнь среди школьников?

- А) Кашель;
- Б) **Простуда;**
- В) Чесотка;
- Г) Аллергия.

Вопрос № 5.

От чего зависит здоровье?

- А) **Образ жизни;**
- Б) Политическая обстановка;
- В) Количество уроков;
- Г) Погода на улице.

Вопрос № 6.

Продолжите поговорку: «Где здоровье, там и ...»

- А) Радость;
- Б) **Красота;**
- В) Уважение;
- Г) Раздолье.

фастфуда и другой вредной, жирной пищей?

Ответ: Ожирение.

Вопрос № 4.

Основа здорового питания для растущего организма. В ней содержится больше витамина С, чем в апельсине, столько же кальция, сколько и в стакане молока, и в три раза больше клетчатки, чем в ломтике цельнозернового хлеба. Считается, что она снижает риск возникновения катаракты и инсультов. Является нелюбимым для многих продуктом.

О каком продукте речь?

Ответ: Брокколи.

Вопрос № 5.

Это – самое главное правило здорового питания для людей любого возраста и профессии. Его соблюдают в школах, лагерях, детских садах, часто и дома. Благодаря этому обеспечивается хороший обмен веществ и правильное пищеварение.

3 раунд «Правда/Неправда»**Ведущий:**

Следующие вопросы проверяют, насколько вы знакомы с фактами о нашем питании и здоровом образе жизни. Вам предстоит прочитать вопрос и за 30 секунд определиться, правда это, или мы тут нафантазировали и решили вас запутать. На ваших бланках поставьте галочку в графе «Да» или «Нет» в соответствии с вашим решением.

Все что нас окружает – удивительно и невероятно.

Вопрос № 1.

В овощах больше витаминов, чем в фруктах.

Ответ: НЕТ

В овощах и фруктах содержится витаминов в равном количестве.

Вопрос № 2.

Банка сладкой газировки в день на 22% увеличивает шансы человека заболеть диабетом.

Ответ: ДА

Напитки с высоким содержанием сахара увеличивают шанс заболеть диабетом.

Вопрос № 3.

Недостаточная физическая активность не вредит организму.

Ответ: НЕТ

Недостаточная физическая активность приводит к возникновению различных заболеваний двигательной системы.

Вопрос № 4.

На японском острове Окинава живут больше четырёхсот пятидесяти человек в возрасте старше ста лет.

Ответ: ДА

В Японии есть такой остров. Он считается самым здоровым местом на Земле.

Вопрос № 5.

Ответ: Режим питания

Вопрос № 6.

Из какого полезного продукта можно получить ЭТО?

Ответ: Банан (банановое пюре).

Стресс часто считается «тихим убийцей».

Ответ: Да

Стресс наносит большой вред нервной системе человека и отражается на его здоровье.

Вопрос № 6.

Диетическая газировка не вредит организму человека.

Ответ: НЕТ

Диетическая газировка разрушает эмаль зубов.

На японском острове Окинава живут больше четырёхсот пятидесяти человек в возрасте старше ста лет.

Вопрос № 7.

Сердце человека регулирует всю деятельность внутренних органов человека.

Ответ: НЕТ

Деятельность внутренних органов регулирует ЦНС, а именно – мозг.

Вопрос № 8.

1 кг мышц и 1 кг жировой ткани человека имеют одинаковый объем.

Ответ: НЕТ

Мышцы занимают меньший объем, чем жир.

Вопрос № 9.

Перекус на ходу приводит к тому, что мы съедаем больше.

Ответ: ДА

Желудок не успевает переваривать пищу, не получает питательных веществ.

Вопрос № 10.

Чем дольше длится тренировка – тем лучше будет результат.

Ответ: НЕТ

Важна не длительность тренировки, а качество исполнения упражнений.

Ответ: Да

Из этих элементов организм извлекает энергию для работы организма.

Вопрос № 11.

Углеводы и жиры – основной источник энергии организма.

Вопрос № 12.

Недостаток солнечного света вызывает депрессию

Ответ: Да

Отсутствие солнечного света вызывает усталость, уменьшает работоспособность, снижает настроение.

4 раунд «PRO СПОРТ»

Ведущий:

4 раунд – наш последний и называется он «PRO СПОРТ». Сейчас мы узнаем, насколько вы сильны в спорте и как много вы знаете. За 1 минуту вам нужно будет выбрать или правильный вариант ответа, или указать его в ваших бланках. Читайте, слушайте и смотрите! Итак, последний раунд нашей игры... Квиз, Плиз!

Вопрос № 1.

В этом городе проходили первые летние Олимпийские игры:

- А) Олимпия;
- Б) Афины;
- В) Париж;
- Г) Сент-Луис.

Вопрос № 2.

Откуда этот фрагмент?

Ответ: Легенда № 17.

Вопрос № 3.

Прародитель какого современного спортивного инвентаря вы видите на картинке? **Ответ:** Гирия.

Вопрос № 4.

У какой гимнастической фигуры есть тезка среди птах?

Ответ: Ласточка.

Вопрос № 5.

Про какой спорт эта песня? Как она называется?

Ответ: «Трус не играет в хоккей».

Вопрос № 6.

Назовите этого спортсмена и вид спорта.

Ответ: Андрей Аршавин, футболист.

(После финального раунда подсчитываются баллы)

Ведущий:

А пока наши жюри подсчитывают результаты, мы с вами немного разомнемся! Встаем со своих мест, выходим вперед и повторяем за мной!

(Играет музыка, ведущий проводит зарядку, а потом подводятся общий итог, награждается команда победителя дипломом победителя, остальные – грамотами участника)

Интеллектуальное шоу «Эрудит-марафон» в пришкольном лагере

Цель:

Развитие интеллектуально-творческих способностей школьников.

Задачи:

- способствовать развитию у детей познавательных процессов: мышления, восприятия, внимания, памяти;
- воспитывать умение коллективно взаимодействовать, соблюдая правила игры;
- создать дружескую обстановку, хорошее настроение.

Ход занятия.

Ведущий:

-Здравствуйте, ребята! Сегодня мы собрались на интеллектуальный конкурс «Эрудит-марафон» и выявим самых эрудированных в лагере. А вы знаете, кого можно назвать эрудитом? (Эрудит – это человек, который многое знает из самых разнообразных сфер и наук.)

-Командам предстоит проявить смекалку, знание школьной программы и не только. Слушая вопросы, будьте внимательны, в команде будьте дружны и тактичны в поведении. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

-Итак, начнём с разминки.

(Игра на внимание)

1. Конкурс смекалистых

1. Его можно съесть или... намазать на сапог.(крем)
2. Музыкальный жанр, особенно любимый военными.(марш)
3. Скрипичный, водяной, замочный...(ключ)
4. Постоянный обитатель крыши с пропеллером (карлсон)
5. Может ли страус назвать себя птицей? (нет, не умеет разговаривать)
6. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)

Молодцы! Продолжаем игру.

2 Конкурс. «Закончите поговорку названием животных»

1. Голоден как... (Волк).
- 2.Труслив, как... (Заяц).
3. Упрям, как...(Осёл).
4. Болтлив, как...(Сорока).
5. Хитер, как... (Лиса).
6. Колючий, как... (ЕЖ).

3 конкурс Загадки «Вкусные дары леса»

1. Летом ели ягоды, А зимой – варенье: Сладкое лекарство И вкусное угощение.(Малина)
2. В скорлупе родился. Белке пригодился. Просто так его не съешь, Потому что он ...(Орех)
3. Эти кустики лесные С розочками, непростые. На них ягоды целебные. Людям и птицам полезные. (Шиповник)
4. Черненькие деточки Сидят на веточке. Тот, кто их соберет, Домой чумазенький уйдет.(Черника)
5. У малины есть сестра, Только черная она. На стеблях колючки, Но она не злючка. (Ежевика)
6. Папа, мама и сынок Спрятались под листок. Тихо-тихо там сидят, Из-под шапочек глядят.(Грибы)

4 конкурс «Почемучка»

1. Почему заяц с горки скатывается кубарем? (*Задние лапки короче передних*).
2. Почему белка легко перепрыгивает с веточки на ветку, с одного дерева на другое? (*Лапки с острыми коготками и хвост-руль*)
3. Почему у слонов такие большие уши? (*Чтобы лучше улавливать звуки и охлаждать, помахивая ими, тело*).
4. Почему природа сделала лису рыжей, а кончик хвоста — белым? (Чтобы лисята не потеряли маму в темноте).
5. Почему волки стараются поселиться у воды? (Пьют много воды).
6. Почему добыча прилипает к паутине, а сам паук — нет? (Он не наступает на клейкие нити).

5 конкурс «Все профессии важны, все профессии нужны»

1. Готовит вкусную еду. (повар)
2. Сочиняет музыку. (композитор)
3. Лечит больных животных. (ветеринар)
4. Пишет стихи. (поэт)
5. Мастер по прическам. (парикмахер)
6. Сообщает новости в теле- или радиопередачах. (диктор)

Подведение итогов. Награждение.

- Узнали ли вы что-нибудь интересное и полезное?

- Спасибо всем за активное участие. Вы оказались самыми эрудированными и интеллектуальными.

Весёлые старты

Цель: разнообразив свободный досуг детей увлекательными играми и состязаниями, ненавязчиво привлечь их к более активному отдыху.

Участвуя в веселых стартах, ребята должны понять, что, для того чтобы завоевать победу, мало быть просто физически сильным. Необходимо при этом обладать достаточной целеустремленностью, силой воли, быть организованным и собранным, ловким и находчивым.

Состав команд формируется таким образом, чтобы их силы и возможности были на одинаковом уровне, при этом непременно учитываются возрастные данные соперников. У тех и других должны быть равные шансы. А уж с какими результатами обе команды придут к финишу - зависит только от их сплоченности и организованности.

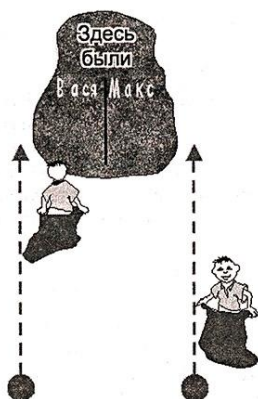
Ход мероприятия

Ведущий приветствует зрителей и приглашает команды. Под звуки торжественной музыки и аплодисменты зрителей-болельщиков с противоположных концов поля входят команды и занимают свои почетные места в переднем ряду. Ведущий представляет и приглашает жюри занять свои места. Председатель судейской команды объясняет правила проведения соревнований, которых неукоснительно должны придерживаться члены обеих команд; разъясняет, по какой шкале, каким образом будут оцениваться участники соревнования и желает командам проявить максимум своих способностей и возможностей и победить.

1. Разминка. Каждая из команд защищает свою эмблему, девиз и обращается с кратким приветствием к соперникам. (Ниже приводятся примерные названия, девизы и приветствия команд.)

2. Личное знакомство. Жюри и все присутствующие познакомились с эмблемами, девизами и приветствиями команд. Осталась самая малость: каждый член команды теперь должен лично представиться. Сделать это он должен следующим образом: команды в

полном составе выходят к стартовой дорожке. Впереди, приблизительно метрах в пятидесяти, стоит импровизированная гора. На ней надпись: «Здесь были...» Далее пространство поделено чертой.



Командам выдается по мешку. По сигналу первые члены команды должны залезть в свой мешок и допрыгать до «горы». Не вылезая из мешка, мелом или фломастером, уже заранее подготовленным и находящимся там же, написать в отведенной графе свое имя, например: «Коля». Далее, оставив там же мелок, соревнующийся должен развернуться и быстро доскакать в мешке до своей команды, вылезти из мешка и передать его следующему игроку.

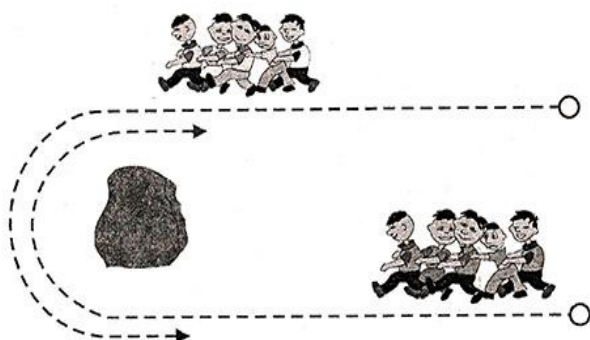
Тот влезает в мешок и скачет в нем к «горе», пишет свое имя и возвращается тем же способом... Побеждает та команда, которая первой завершит «процедуру личного представления».

Пока жюри подсчитывает подводит итоги первых двух этапов соревнования, ведущий загадывает каждой команде загадки, что может заполнить паузу.

Загадки команде «Энергия»:

1. Как на языке спортсменов будет называться начало спортивных соревнований? (Старт.)

2. Этот конь не ест овса,
Вместо ног-два колеса.
Сядь верхом и мчись на нем,
Только лучше правь рулем... (Велосипед.)
Мы - проворные сестрицы,
Быстро бегать мастерицы.
В дождь - лежим,
В снег-бежим,
Уж такой у нас режим... (Лыжи.)

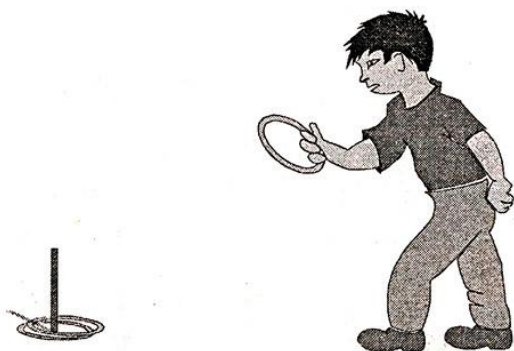


3. Коллективный забег сороконожек.

Предстоящий забег необычен тем, что в нем участвует вся команда. Обхватив впереди стоящего игрока руками за талию, бегут за ведущим до назначенного места, например, той же импровизированной горы. Оббегают ее и возвращаются назад. Очень важно при этом не столкнуться лбами с командой соперников, не споткнуться и не устроить «кучу малу».

Та команда сороконожек, которая без промедления и заминок обойдет «гору» и вернется первой назад, на исходную позицию, считается по праву победительницей.

Ведущий вместе с болельщиками может подбадривать отстающих игроков репликами примерно такого содержания:



4. Конкурс капитанов.

Пока остальные члены команд отдыхают от утомительного забега, капитаны готовятся к новому виду состязания. Примерно в двух метрах от игрока вбивается кольшек в тридцать сантиметров. Играющий должен со своего места накинуть десять колец на кольшек. Капитаны состязаются по очереди. Очередность выявляется путем жеребьевки. Проигрывает тот, кто добьется наименьшего результата в данном виде состязания.



5. «Мячики-скакалки» - задание заключается в следующем: впереди стоящие игроки команд по сигналу должны допрыгать с мячиком, зажатым щиколотками ног, до финиша; поменять мяч на прыгалку и вернуться к команде, передвигаясь прыжками через прыгалку. Следующие игроки команд принимают эстафету и прыгают до финиша через скакалку. Далее меняют ее на мяч и возвращаются с мячом, зажатым между щиколоток. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Ведущий подает сигнал к началу соревнования четверостишием, последние слова которого означают начало старта:

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем мы с тобой играть
В мяч веселый, озорной,
Покатались же, не стой!..

Во время совещания жюри и подведения итогов соревнования образовавшуюся паузу заполняют группы поддержки. Они демонстрируют свои заранее подготовленные номера. Их выступления оцениваются зрительскими аплодисментами.

Далее один из членов жюри оглашает итоги предыдущих состязаний.

6. Эстафета с мячом.

Команды строятся в ряд. Первые игроки передают мяч следующим до тех пор, пока он не попадет к последним. Последние игроки, обегая каждый свою цепочку, становятся во главе своих команд и передают мяч к игрокам, стоящим за ними. Мяч вновь попадает последнему игроку цепочки, который также должен ее обегать и стать во главе команды, и так далее.

Выигрывает та команда, игроки которой раньше поменялись местами.

7. Эстафета с бегом.

Один из игроков каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч. Команда, быстрее справившаяся с заданием, считается победительницей.

8. «Домашнее задание» - участники команд должны представить на суд жюри и зрителей по три самостоятельных номера на спортивную тему. Это могут быть, например, гимнастический этюд или показательное выступление рукопашного боя; веселые и озорные частушки; стихи; загадки; спортивные танцы и т. п.

Жюри оценивает последние задания и подводит общий итог соревнований. Объявляются победители. Памятными сувенирами награждаются отличившиеся, поощрительными, например сладкими призами - остальные участники соревнований. Члены жюри не обходят своим вниманием группы поддержки, отмечают работу вожатых, занимающихся подготовкой и проведением «Веселых стартов». Мероприятие заканчивается жизнерадостной, энергичной музыкой.