

АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДЕТСКИЙ  
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ "КОСМОНАВТ" ИМ. А.Г. НИКОЛАЕВА"  
КАНАШСКОГО РАЙОНА ЧУВАШСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Утверждаю

Директор АО ДО  
«ДОЛ «Космонавт»  
им.А.Г. Николаева»  
Никитин В.Г.

«15» апреля 2022г.

## **Образовательная программа**

# **ДОЛИНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

летнего оздоровительного лагеря  
АО ДО «ДОЛ «Космонавт» им. А. Н. Николаева»

### **Девиз программы:**

«В детском оздоровительном лагере главное не система дел, не мероприятия, а ребёнок в деле, его поступки, его отношение к делу, к друзьям, к взрослым людям».

Автор программы:

Заместитель директора по ВР педагог –психолог:

Амунова Ольга Сергеевна высшая категория

Педагог-организатор: Рочева Ирина Юрьевна 1 категория

**2022 год**

## Оглавление

№	Наименование
1	Оглавление
2	Паспорт программы
<b>3</b>	Пояснительная записка
3.1	Введение. Краткая аннотация программы
3.2.	Информационная справка
3.3.	Основные принципы
3.4.	Актуальность Новизна
3.5.	Адресаты программы
<b>4.</b>	Цель и задачи программы
<b>5.</b>	Содержание программы
5.1.	Приоритетные направления
5.2.	Этапы реализации
5.3.	Наши законы. Наши традиции
5.4.	Стимулирование
<b>6.</b>	Структура организации
<b>7.</b>	Кадровое обеспечение
<b>8.</b>	Материально – техническое обеспечение
<b>9.</b>	Ожидаемые результаты
<b>10.</b>	Безопасность
<b>11.</b>	Финансовое обеспечение
	Приложение

## Паспорт программы деятельности

Наименование программы	<b>Программа деятельности</b> Автономная организация дополнительного образования «Детский оздоровительный лагерь «Космонавт» им. А.Г.Николаева» Канашского района Чувашской Республики  <b>Адрес:</b> 429310, Российская Федерация, Чувашская Республика, Канашский район, село Шихазаны, улица Ачкасинское шоссе, д.1
Название программы	ДОЛИНА ПРИКЛЮЧЕНИЙ
Разработчик	Заместитель директора по ВР-Амунова Ольга Сергеевна педагог –психолог, высшая категория;  Педагог-организатор - Рочева Ирина Юрьевна I категория.
Цель	Создание благоприятных условий для отдыха и оздоровления отдыхающих в летний период, способствующих развитию лидерского потенциала; обогащению индивидуального опыта и социальных отношений.
Сроки реализации	07 июня - 17августа 2022 года (тематика смен меняется)
Направленность программы	Оздоровительная; Гражданско-патриотическая; Физкультурно-спортивная; Интеллектуально-познавательная; Художественно-эстетическая; Творческая; Социально-педагогическая.
Ожидаемые результаты	<b>Для детей:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Полноценный отдых и оздоровление (солнечные</li></ul>

	<p>ванны, пребывание на воздухе, водные процедуры, витаминизация) детей;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Имеет представление о долге, чести и достоинстве в контексте отношения к Отечеству, к согражданам, к семье;</li> <li>• Получен опыт партнерского сотрудничества со сверстниками и взрослыми в решении проблемных ситуаций;</li> <li>• Личностный рост ребенка и подростка.</li> <li>• Развитие лидерских качеств и способностей.</li> <li>• Самореализация, саморазвитие и самосовершенствование детей и подростков в процессе участия в жизни лагеря;</li> <li>• Приобретён жизненный опыт проживания и взаимодействия во временном коллективе.</li> <li>• Изменение уровня организаторских навыков, умений, изменение активности подростков.</li> </ul> <p><b>Для родителей:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Чувство уверенности в способностях ребенка;</li> <li>• Удовлетворенность родителей летним отдыхом детей.</li> </ul> <p><b>Для педагогов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Получение эмоциональной удовлетворённости от работы с детьми и подростками в летнем формировании во время отпуска и/или практики.</li> <li>• Приобретение опыта организации совместной деятельности педагога и ребёнка;</li> <li>• Умения исследовать и анализировать интересы и потребности современных детей (подростков) в сфере досуга и отдыха.</li> </ul>
приложение	



### **3. Пояснительная записка**

#### **3.1. Введение. Краткая аннотация программы.**

Программа деятельности структурного подразделения Детский лагерь «Космонавт» разработана на период с июня-август 2022г. и представляет собой нормативно-управленческий документ, согласно ФГОС, характеризующий векторы, цели и задачи участников воспитательного процесса. В программе деятельности (далее Программа) отражены тенденции изменения лагеря, охарактеризованы главные направления организации воспитательной и образовательной деятельности, намечены пути по обновлению направлений и процесса управления ДОЛ «Космонавт».

Многообразие существующей программы деятельности и организации досуга поможет ребенку, подростку самореализоваться во временном детском коллективе, реально осуществить свои планы.

В условиях демократизации общественной жизни чрезвычайно актуальна проблема воспитания лидеров, организаторов, которые в обозримом будущем могли бы взять на себя ответственность в решении задач экономического, политического, культурного характера. Каникулярный период деятельности создает особенно благоприятные условия для общения детей, обмена духовными ценностями, реализации личных интересов.

Концептуальные основы программы опираются на гуманизацию процесса воспитания, которое должно быть обращено к человеку как высшей ценности и цели воспитательного процесса.

#### **3.2. Информационная справка.**

ДОЛ «Космонавт» функционирует с 1962 года.

Территория «Космонавта» занимает более 4 гектара земли. Со всех сторон лагерь окружает лес, где много ягод и грибов. Подъездные дороги удобны для приезжающих к нам на транспорте, также ходит маршрутный автобус. Мягкий сосновый климат, песчаная почва, свежий воздух, уникальная природа создают прекрасные условия для отдыха и оздоровления детей. Из года в год лагерь преобразовывается, появляются новые строения и различные игровые площадки, расширяется территория. «Космонавт» приглашает ребят для отдыха в возрасте от 6 до 15 лет на летние каникулы. За каждую летнюю смену здесь успевают отдохнуть 300 детей.

В детском лагере имеется прекрасная столовая, рассчитанная на 350 человек, летний клуб с танцевальной площадкой и со сценой для выступления, сауна с бассейном, утепленные душевые кабинки, волейбольная, теннисная, три футбольные и баскетбольная площадки со скамейками для болельщиков, корт для большого тенниса, спортивный городок, стрелковый тир, бильярд, беседки для занятий в кружках. Дети обеспечиваются 5-ти разовым питанием: завтрак, обед, полдник, ужин, легкий ужин. Наши повара всегда готовят очень вкусно, сытно, только из

натуральных продуктов с обязательным включением в рацион овощей, фруктов, соков.

В медпункте лагеря есть все необходимые медикаменты, два изолятора по 7 коек в каждом. В любой момент, ночью и днем, в случае необходимости, оказывается квалифицированная медицинская помощь. Каждый вечер дежурный медицинский работник проводит обход лагеря, проверяя самочувствие ребят.

Персонал лагеря состоит из энтузиастов-профессионалов, любящих лагерь, поэтому он остается почти неизменным на протяжении уже многих лет. Многие сегодняшние вожатые сами выросли в лагере, они сохранили лучшие традиции и каждый год вносят в работу лагеря что-то новое. В лагере огромное внимание уделяется спортивной работе. Работа ведется по многим видам спорта: мини-футбол, футбол, пионербол, стрельба, бадминтон, теннис, дартс, шахматы, шашки, бильярд, стрельба из пневматической винтовки и др. В лагере проводятся малые олимпийские игры, где ребята соревнуются в умении быстро бегать, прыгать с разбега, выполняют подтягивание, отжимание, метание мяча.

«Космонавт» - место Открытий, где ребят ждут поездки, походы, встреча рассвета, экскурсии. В «Космонавте» создана уникальная система воспитания, образования и оздоровления ребят. В ее основе атмосфера взаимной заботы и ответственности, которую создают педагоги, повара, медики, водители - более 60 человек взрослых.

педагоги – 1 воспитатель + 2 вожатых на каждые 30 человек;

Из них (по анализу летнего сезона 2021г):

- работают не первый год – 80,6%, (преподаватели образовательных учреждений города и района)
- с высшим образованием – 60%
- – имеют среднее профессиональное образование – 20,1% (студенты педагогического колледжа и других профессиональных учебных заведений).

Если сравнить с анализом деятельности 2019, 2021 гг., то можно отметить повышение педагогического потенциала с высшим педагогическим образованием, с профессиональным образованием. Вырос показатель педагогов, приезжающих в лагерь не в первый раз. Тем не менее – нехватка педагогических кадров, особенно на первую смену, остаётся одной из актуальных проблем.

Для решения данной проблемы была продумана и реализуется программа «Молодой вожатый» на базе ДОЛ «Космонавт». Из числа бывших воспитанников создано объединение учащихся (9 – 11-е классы), которые в течение года проходят курс обучения, а в летний период они приезжают в рамках профильной смены в помощь педагогическому составу. Нужно также отметить, что бывшие воспитанники лагеря, достигшие совершеннолетия, приезжают работать в лагерь каждый год.

В лагере функционируют 4 профильные смены и одна оздоровительная.

На сегодняшний день не каждая семья в нашем городе может позволить своему ребёнку купить путёвку в оздоровительный пансионат, профилакторий, свозить на море. В результате – ослабевает здоровье ребёнка, его эмоциональный и психологический настрой на самосовершенствование. В нашем районе остался единственный загородный лагерь «Космонавт», который предоставляет детям возможность отдохнуть, проявить себя в спорте или творчестве.

Создание условий для отдыха и оздоровления детей в летний период через развитие лидерского и творческого потенциала; удовлетворение потребности ребёнка в познании окружающего мира; формирование любви к Родине, своим корням, традициям, национальной культуре, природе и здоровому образу жизни.

В новой программе основным направлением и развитием становится создание лидерского актива из числа воспитанников, способного на соуправление и самоуправление с педагогами лагеря.

При разработке Программы использованы следующие нормативно – правовые документы:

1. Конвенция ООН о правах ребёнка.
2. Конституция РФ
3. Закон Российской Федерации «Об образовании»
4. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
5. Концепция модернизации российского образования до 2013 года
6. Рекомендации СанПиН.
7. Устав ДОЛ «Космонавт»

### **3. 3. Основные принципы программы:**

- Принцип гуманизации воспитания и образования – в основу всего процесса ставится развитие личности, учет развития способностей каждого ребенка, формирование на этой основе педагогического



сопровождения воспитанников, стимулирования и развития их особенностей.

- Принцип индивидуализации и дифференциации воспитания, предполагающий учет особенностей, интересов и потребностей конкретного ребенка и групп детей, и подростков.
- Принцип научности, предполагающий использование новейших достижений педагогики и психологии для обеспечения наибольшей эффективности дополнительного образования.
- Принцип природосообразности и культуросообразности, как основа для разнообразной досуговой деятельности, в соответствии с возрастом, потребностями, способностями личности и окружающей ее природной среды.
- Принцип игры, реализуемый посредством включения участников смены в ролевые игры.
- Принцип творческого начала в воспитании, предполагающий создание условий для активной самореализации детей в коллективной творческой деятельности, участие в деятельности органов самоуправления.
- Принцип свободы самовыражения, который предполагает, что окончательный выбор способов и видов деятельности должен оставаться за личностью.
- Принцип социально – педагогической компетентности кадров, предполагающий, необходимый уровень психолого – педагогической и методической подготовленности работников к решению определенного круга социально – педагогических проблем и постоянное его повышение.
- Принцип безопасности жизни и здоровья детей, защита их прав и личного достоинства;

### 3.4. Актуальность

*«В детских глазах отражается сказка,  
Льётся лучами доверчивый свет,  
Свет доброты, красоты и прекрасного...,  
Лето! Каникулы! Лагерь, привет!»*

Летние каникулы - самая лучшая и незабываемая пора для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей.

К сожалению, у современных детей и подростков самыми популярными занятиями в свободное время являются: просмотр телевизора, компьютерные игры, посещение «тусовок» и просто «ничегонеделанье». Они не обладают достаточными умениями, чтобы с интересом и пользой провести свой досуг. Всё это оборачивается снижением общего уровня культуры детей и подростков, усвоением примитивных способов общения, ростом асоциальных проявлений. Кроме того, такой досуг не способствует формированию и развитию личности ребёнка, подростка, становлению его мировоззрения и системы ценностей, развитию его духовной культуры.

Именно поэтому организованный отдых в лагере - это период, когда дети, подростки могут «сделать свою жизнь» полной интересных открытий, полезных увлечений и занятий. В то же время, дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год, внимательно посмотреть вокруг себя и увидеть, что удивительное рядом.

Также мы понимаем, что современные дети и подростки - представители нового поколения. Общение детей и подростков между собой и с окружающим миром – это процесс взаимодействия, помогающий им приобрести жизненный опыт, позволяющий сформировать свою гражданскую позицию, освоить различные социальные роли.

Данная программа направлена на организацию активного отдыха детей, посредством включения их в развивающую деятельность.

«ДОЛИНА» - образовательное пространство лагеря, возможность получить новые знания и умения.

«Приключения» - события смен, разнообразные формы организации досуга детей и подростков: игры, акции, конкурсы, шоу, состязания.

Кроме актуальности, важными качествами данной программы являются:

- *Универсальность* – может реализовываться в любую смену, независимо от тематики, специфики и с различными категориями детей.
- *Социальная полезность* – дети научатся продуктивно организовывать своё свободное время. У подростков формируются навыки содержательного проведения своего досуга, что в последствие может уберечь их от сомнительных компаний и бесцельной траты свободного времени.

Программа «Долина приключений» также включает в себя идею – быть успешным как каждому, так и всем вместе.

Успех для ребёнка – это его достижения, победы и его личностный рост.

Успех для отряда (команды, группы) – достижения команды, рост, развитие, совместное освоение ценностей дружбы, общения, взаимоотношений, уважения друг к другу.

Понятие «успех» рассматривается авторами программы с двух сторон: личной и социальной. Успех важен каждому человеку и переживается лично им. Но успех только тогда имеет свой законченный смысл, когда он общественно принят. Смысл заключается в том, чтобы научиться ценить малое, вклад каждого для достижения большого.

Программа реализуется через игру, способную пробудить детскую любознательность, вовлечь в активное освоение окружающего мира. При выборе игр акцент делается на их видовое многообразие: соревновательного характера чередуются с играми на развитие сотрудничества и взаимопомощи, ролевые игры. Все мероприятия направлены на восстановление эмоциональной сферы и развитие коммуникативных.

**Новизна** программы заключается в разработке востребованных, актуальных форм воспитательной работы с детьми и подростками, социально-педагогического сопровождения детей и временного детского коллектива на протяжении всей смены. Программа оригинальна тем, что гармонично сочетает в себе воспитательную и оздоровительную, игровую, досуговую деятельность воспитанников. **Новым в данной программе** является акцент на воспитание у подростков старших отрядов лидерских качеств и самоуправления. Главным событием для подростка становится реализация дела, которое он сам разработал и провёл в рамках смены. Для того, чтобы подросток стал успешным и смог реализовать свою идею, продемонстрировать лидерские знания и умения, в течение смены будут работать несколько обучающих пространств:

1. Обучающие занятия;
2. Органы самоуправления.

Система стимулирования проходит на двух уровнях: у каждого подростка будет пакет «Мои достижения». За разработанное и проведённое дело ребёнок будет получать жетон определённого цвета, с названием дела. Данное же дело будет освещаться в уголке отряда. За активное участие, победу в делах различной направленности ребёнок будет получать жетон другого цвета. В конце смены будет подведён итог по мнению всех членов отряда, чьи разработки и дела можно сертифицировать. За лучшие дела отряда подростки получают Сертификат на право проведения подобных дел в своём классе, своей школе.

Неизменным и традиционным в программе остаётся воспитание патриотизма и гражданской позиции воспитанников и раскрытие его творческого потенциала.

Для эффективной работы в лагере активно используются:

#### Методика КТД.

В сфере воспитания коллективно - трудовая деятельность и коллективно-творческие дела уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Эта методика, технология, прекрасно учитывающая психологию подросткового и юношеского возраста, действительно, способна творить чудеса. У каждого, кто участвует в них, пробуждается творческий потенциал, возникают самые добрые чувства к своим товарищам, возникает потребность преобразить лагерь, сделать его красивее.

Дело – это событие, любые какие-либо действия, которые несут в себе заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге.

Коллективное дело – событие (набор действий), осуществляемых посредством совместных усилий всех членов коллектива – воспитанников и воспитателей.

Коллективно-творческое дело (КТД) - событие, либо набор действий, предполагающий непрерывный поиск лучших решений, жизненно-важных задач и задумывается, планируется и реализуется, и оценивается сообща.

Виды КТД:

1. Организаторские дела (метод взаимодействия)
2. Общественно-политические дела (беседы, лекции и др.)
3. Познавательные дела (познавательные игры: ребёнок должен узнать как можно больше об окружающем мире)
4. Трудовые дела (способствовать развитию трудовых навыков)
5. Художественные дела (творчество: рисование, оформление)
6. Спортивные дела (зарядки, Веселые старты, и др.)

### **3.5. Адресаты программы**

**Полное на русском языке:** Автономная организация дополнительного образования «Детский оздоровительный лагерь «Космонавт» им.А.Г.Николаева» Канашского района Чувашской Республики

**Полное на чувашском языке:** Чăваш Республикинчи Канаш районĕнчи хушма пĕлÿ паракан «А.Г.Николаев ячĕллĕ ачасен сывлăхне сиреплетеке» «Космонавт лагерь» автономлă организаци

**Сокращенное на русском языке:** АО ДО ДОЛ «Космонавт им.А.Г.Николаева»

**Директор:** Никитин Вячеслав Геннадьевич

**Адрес:** 429310, Российская Федерация, Чувашская Республика, Канашский район, с.Шихазаны, Ачакасинское шоссе, д.1

*Тип лагеря:*

Стационарный загородный лагерь

*Состав участников программы:*

Дети и подростки от 6 до 15 лет.

Количество участников в одну смену – до 315 человек.

*Сроки реализации программы:*

1 смена с 07 июня по 16 июня

2 смена с 19 июня по 29 июня

3 смена с 02 июля по 22 июля

4 смена с 26 июля по 04 августа

5 смена с 07 августа по 17 августа

*Финансовое обеспечение программы:*

Программа финансируется из бюджетных средств и частично с родительской платы.

*Заказчики*

Администрация города, района, родители, приобретающие путёвку для ребёнка.

#### **4. Цели и задачи программы.**

##### ***Цель организации летнего отдыха детей:***

– Создание оптимально благоприятных условий для отдыха и оздоровления детей, вовлечение их в творческую, интеллектуальную, социально – педагогическую деятельность с формированием активной жизненной позиции и личностных качеств, способствующих наиболее полноценному существованию в современном обществе.

##### **Задачи программы**

###### ***Задачи:***

- дать навыки живого межличностного и коллективного общения;
- формировать потребности в ведении здорового и безопасного образа жизни;
- развивать коммуникативные способности;
- развивать организаторские и лидерские качества, ответственность;
- вовлечь в интересную и общественно-полезную деятельность;
- воспитывать активную жизненную и гражданскую позицию.

## 5. Содержание программы

Система летнего отдыха – воспитательная система, в которой продолжается круглогодичный процесс становления личности в условиях временного, но интенсивного по степени воспитательного взаимодействия, коллектива. Оно обеспечивается:

- Наличием социокультурной образовательной среды, где происходит знакомство и присвоение ребёнком ценностных ориентиров, проблемно-целевых установок, способов и методов мышления и деятельности;
- Развитием субкультуры детей и подростков в рамках создания реального культуроведческого процесса;
- Включением детей в различного рода творческую деятельность, диалоговое общение;
- Приобщением детей к сохранению природы, национально-культурных особенностей;

Детский оздоровительный лагерь «Космонавт», являясь учреждением дополнительного образования детей, призван решать задачу конструирования воспитательной системы так, чтобы личность получала запас нравственных, интеллектуальных, гражданских сил, необходимых для адаптации в современном мире, и достаточных для того, чтобы быть готовым активно действовать в меняющихся экономических условиях.

Этот запас сил возможно получить при умелой организации полноценного проживания в лагере, в интенсивных формах разнообразной деятельности и общения в каникулярное время, которое является наиболее благоприятным не только для оздоровления, но и для организации содержательного отдыха, занятости, творческого развития и профессиональной ориентации детей и подростков.

Все мероприятия, реализуемые в рамках настоящей программы направлены на снятие физического и психологического напряжения детского и подросткового организма, накопившееся за учебный год, обеспечение максимального развития каждого ребенка, сохранение его неповторимости, раскрытие его потенциальных талантов, создание условий для умственного и физического совершенствования, проявления умения работать и жить в коллективе.

Следует выделить основные функции каникулярного времени для детей и подростков:

1. *Разрядка и восстановление.* В условиях пребывания в нашем лагере ребёнок попадает в новое качественное состояние, способствующее установлению состояния покоя, расслабленности, снятия напряжённости, позволяющее сбросить груз накопившихся за год проблем. Отдых, дающий возможность восстановления физических и психологических сил, позволяющий укрепить юный организм, «подпитать» его новыми силами.
2. *Развлечение и хобби.* Возможность заняться любимым делом, поиграть, повеселиться – необходимое составляющее отдыха. От этого во многом зависит душевный комфорт, настроение и готовность к более значимой деятельности.
3. *Саморазвитие и самореализация.* Факторы, во многом определяющие содержание новой программы деятельности ДОЛ «Космонавт». Каникулярное время – наиболее благоприятная пора развития самых разнообразных творческих и физических сил юной личности.
4. *Профессионально-образовательная компенсация.* Получение новых знаний, не вкладывающихся в рамки школьных программ, выработка умений и навыков в избранном виде деятельности (реализация полученных знаний, умений и компетентностей в «школе вожатого»).

*Социализация.* Усвоение и активное воспроизводство социального опыта в процессе общения и деятельности в новом временном, отличном от школьного, коллективе.

Истинное оздоровление ребёнка не ограничивается только восстановлением его физических сил. Оно невозможно без создания доброго микроклимата в детском коллективе, без организации разнообразной творческой деятельности, дающей возможности духовного, интеллектуального и физического развития, удовлетворения его разнообразных потребностей, при условиях благоприятного экологического окружения.

Развитие ребёнка происходит в процессе проживания, т.е. погружение его в определённую систему ценностей, отношений, культурных образцов в ходе общения друг с другом, взрослыми, природой, искусством при непосредственном включении в разнообразное поле деятельности. И как результат – саморазвитие и самореализация, формирование гражданской активности.



## СТРУКТУРА ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛАГЕРЯ

### *Режим дня*

8<sup>30</sup> - Подъем

8<sup>45</sup> - 9<sup>00</sup> Зарядка

9<sup>00</sup> - 9<sup>30</sup> Завтрак

9<sup>30</sup> - 10<sup>00</sup> Уборка палат и территории

10<sup>00</sup> - 11<sup>00</sup> Игры на воздухе, спортивные мероприятия и посещение кружков

11<sup>00</sup> - 11<sup>15</sup> Сок

11<sup>15</sup> - 13<sup>00</sup> Отрядные мероприятия и посещение кружков

13<sup>00</sup> - 13<sup>30</sup> Обед

14<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup> Тихий час

16<sup>30</sup> - 16<sup>45</sup> Полдник

17<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Общелагерные мероприятия

19<sup>00</sup> - 19<sup>30</sup> Ужин

20<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup> Танцевальный вечер, фильм и посещение кружков

21<sup>00</sup> - 21<sup>15</sup> Второй ужин

22<sup>30</sup> - Отбой

# План - сетка 1 профильной смены 2022 года

7 июня – 16 июня (10 дней)

## «Миру – мир» (патриотическая смена)

	Утро 8.00-13.00	День 17.00-19.00	Вечер 19.00-22.30
7 июня вторн ик	<b>Операция «Уют»</b> (заезд, регистрация, распределение по отрядам, экскурсия по лагерю).	<b>«Приятно познакомится»</b> (игры на знакомство, сплочение, выявление лидеров)	«Слева друг и справа друг». (Вечер знакомств, отрядные огоньки)
8 июня среда	Веселые старты <b>«Стань чемпионом»</b>  Разучивание названия отряда, девиза, речевки, песни.	Торжественная линейка «Мы за мир» открытия 1 профильной смены <b>(конкурс отрядных флагов)</b> <b>Станционная игра</b> « Мы одна команда »	<b>Дискотека</b> <b>«Танцуй до упаду»</b> (торжественное открытие дискотеки)
9 июня четве рг	<b>Перетягивание каната</b>	<b>«Мой выбор»</b> (Презентация отрядных визиток)	<b>Просмотр мультфильма</b> <b>Дискотека</b>
10 июня Пятн ица	Работа мастер- классов  Первенство по футболу	<b>«Фестиваль дворовых игр»</b>	<b>Просмотр мультфильма</b> (младшие отряды)  <b>Дискотека</b>
11 июня суббо та	Первенство по пионер – болу.  Работа мастер - классов	«Угадай мелодию» (Музыкальный серпантин)	<b>Дискотека</b>  Общелагерный орлятский круг;

12 июня воскр есень е	<b>Торжественная линейка « Я живу в России»</b>  Блицтурнир по шахматам, шашкам, бильярду	<i>Патриотический флешмоб «Россия – Родина моя» ( танцевальный конкурс отряда)</i>	<b>Дискотека Отрядный сбор, свечка</b>
13 июня понед ельни к	Спортивное соревнование «Мастера спорта по пионерболу»  Репетиции	<b>«Сипелка»</b>	Тематический огонек «Мой взгляд в будущее страны».  <b>Дискотека «хиты 90-ых»</b>
14 июня вторн ик	<b>Почта Космонавта (пишем друг другу письма</b> Первенство лагеря по дартсу Репетиции	<b>«ИНТУИЦИЯ» (Ток – шоу)</b>	<b>Кинофильм</b>  Отрядная свечка
15 июня среда	«Звездная эстафета» Обучающие мастер-классы Репетиции	<b>Операция: « С днем рождения, Космонавт» (креативная программа)</b>	<b>Дискотека</b>  Общелагерный орлятский круг
16 июня четве рг	<b>Торжественная линейка закрытия 1 лагерной смены 2022</b>  <b>Ярмарка</b>	<b>Я не забуду...</b> (прощальный концерт вожатых)	Прощальный костер Финальная дискотека <b>«В кругу друзей»</b>

*\*В зависимости от погодных условий план мероприятий может изменяться.*

# План - сетка 2 профильной смены 2022 года

С 19 июня – 29 июня 2022 (11 дней)

«Однажды на новой высоте»

(творческая смена)

	Утро 8.00-13.00	День 17.00-19.00	Вечер 19.00-22.30
19 июня воскр есень е	- <i>Операция «Чемодан»</i> (заезд, регистрация, распределение по отрядам, экскурсия по лагерю).	<i>«Давайте знакомиться»</i> (вечер знакомств)	<i>«Отрядные огоньки»</i>  Дискотека
20 июня поне дель ник	Торжественная линейка открытия 2 профильной смены (конкурс отрядных флагов) <i>(Посвящение в юные космонавты)</i>  <i>«Веселые старты»</i> (спортивный поединок)	<b>Квест - игра</b> <i>«Командообразование»</i>	<b>Просмотр мультфильма</b>  Дискотека  <i>«Танцуй до упаду»</i> (торжественное открытие дискотеки)
<b>21</b> <b>Июн</b> <b>я</b> <b>втор</b> <b>ник</b>	<b><i>Перетягивание каната</i></b> <b><i>Презентация отрядных уголков</i></b>	<i>«Знакомьтесь, это мы»</i> (Фестиваль отрядных визиток)	<b><i>«Sensation»</i></b> (тематическая дискотека)
<b>22</b> <b>Июн</b> <b>я</b> <b>среда</b>	Обучающие мастер-классы - Презентация кружков - Спортивные первенства по футболу, пионерболу.	<b>Творческий батл</b> <b><i>«На пути к успеху»</i></b>	<b><i>«Музыка из кинофильмов»</i></b> <b><i>Дискотека</i></b>
23 июня четв ерг	<b><i>«Олимпиада-2022»</i></b> (Торжественное закрытие олимпиады, финиш)	Деловая игра <b><i>« Говорит и показывает</i></b> <b><i>« Космонавт»</i></b>	Дискотека  <b><i>«Письмо другу»</i></b> (тематическая свечка)

<b>24 июня пятница</b>	День Чувашской Республики ( Торжественная линейка) Первенства по бильярду и теннису	<b>«Разные танцы»</b> ( фестиваль народов мира)	<b>Мульти - пульти»</b> <i>(просмотр мультфильма)</i>  Общелагерный орлятский круг;
<b>25 июня суббота</b>	обучающие мастер-классы  Блиц - турнир по шахматам, шашкам.	<b>«Крокодил»</b> (интеллектуальное шоу)	<b>Просмотр фильма</b> <b>Отрядный сбор, свечка</b>
<b>26 июня Воскресенье</b>	- Спортивный поединок по баскетболу - Конкурс плакатов «Нет терроризму!»	<b>Мультквест</b>	<b>Дисотека</b> <b>«хиты 90-ых»</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>27 июня Понедельник</b>	<b>«Формула здоровья»</b> (ТОК-шоу о вреде табакокурения, алкоголизма и наркомании - старшие отряды	<b>«ТОП – 10»</b> (конкурс креативных лидеров)	<b>Просмотр мультфильма</b>  <b>Дисотека</b>
<b>28 июня вторник</b>	Обучающие мастер-классы  - Спортивный поединок по дартсу	«С днем рождения, КОСМОНАВТ»  (Праздник)	<b>Дисотека</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>29 июня среда</b>	<b>Торжественная линейка закрытия</b> <b>2 лагерной смены 2022</b>  <b>Ярмарка</b>	<b>Я не забуду...</b> (прощальный концерт вожатых)	Прощальный костер <b>«Уголек на память»</b>  Финальная дискотека

*\*В зависимости от погодных условий план мероприятий может изменяться*

# План - сетка 3 смены 2022 года

2 июля – 22 июля

## «Космическая планета 3Д» (Приключенческая смена)

	Утро 8.00-13.00	День 17.00-19.00	Вечер 19.00-22.30
2 июля Суббота	- <i>Операция «Уют»</i> (заезд, регистрация, распределение по отрядам, экскурсия по лагерю).	<i>«Нам здорово вместе»</i> (игры на знакомство, сплочение, выявление лидеров)	<i>«Кто, если не мы!»</i> (посвящение в юные космонавты)  <i>«Огонек знакомств»</i>
3 июля воскресенье	<i>«Веселые старты»</i> Разучивание названия отряда девиза, речевки, песни»	<i>«Победное шествие»»</i> (Торжественная линейка открытия смены, конкурс отрядных флагов) <i>«Веровочный курс»</i> (игра по станциям)	Дискотека <i>«Танцуй до упаду»</i> (торжественное открытие дискотеки)
4 июля Понедельник	<i>Перетягивание каната</i> <i>Презентация отрядных уголков, клумб</i>	<i>«Знакомьтесь, это мы»</i> (Фестиваль отрядных визиток)	<i>Просмотр мультфильма</i> (младшие отряды)  Дискотека
5 июля Вторник	Обучающие мастер-классы -Презентация кружков - Спортивный поединок по футболу	<i>«По следам космонавтов»</i>  (концерт вожатых)	<i>Просмотр мультфильма</i> (младшие отряды) Дискотека
6 июля среда	<i>«Олимпийское событие - 2022»</i> (Торжественное открытие олимпиады презентация стран)	<i>« Две звезды»</i> (конкурс вокального мастерства)	<i>«Играй вместе с нами</i> (соревнование эрудитов - внутри отряда)  Дискотека

			<b>«Письмо другу»</b> (тематическая свечка)
<b>7 июля</b> <b>Четверг</b>	<b>«Олимпийское событие»</b> (Торжественное закрытие олимпиады)	<b>Фестиваль дворовых игр</b>	<b>Дисотека</b> <b>«В космосе»</b>  Общелагерный орлятский круг;
<b>8 июля</b> <b>пятница</b>	Обучающие мастер-классы - Спортивные первенства-шахматы, шашки. Конкурс плакатов <b>«Мы – за чистую экологию »</b>	<b>«СИПЕЛки»</b> ( конкурс всего отряда)	<b>Дисотека</b> (младшие отряды)  <b>Отрядный сбор, свечка</b>
<b>9 июля</b> <b>Суббота</b>	Спортивный поединок по пионерболу - Репетиции Обучающие мастер-классы Спортивное первенство по бильярду	Развлекательное шоу <b>«КОСМИЧЕСКАЯ МАСКА»</b>	<b>Дисотека</b> <b>«хиты 90-ых»</b>  Общелагерный орлятский круг
10 июля Воскресенье	<b>Летний биатлон</b> <b>Репетиции</b>	<b>« Полет фантазий</b> ( танцевальный конкурс)	<b>Кинофильм</b>  Свечка
<b>11 июля</b> <b>Понедельник</b>	<b>Здоровая молодежь - сильная Россия»</b>  (спортивная программа)	<b>«Смешной крокодил»</b>  ( Ток - шоу)	<b>Дисотека</b>  Общелагерный орлятский круг
12 июля Вторник	Обучающие мастер-классы - Спортивный поединок по баскетболу - Репетиции	<b>«Флеш - моб»</b> (танцевальный конкурс всего отряда)	<b>Дисотека</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>13 июля</b> <b>среда</b>	<b>Стоп! Дорога»</b> (Ток-шоу по ПДД с сотрудниками ГИБДД)	<b>Почта Космонавта</b> <b>(пишем друг другу письма Репетиции</b>	<b>Просмотр фильма</b>  Общелагерный орлятский круг
14	<b>Конкурс рисунков на асфальте</b>	<b>«ИНТУИЦИЯ»</b>	<b>«Пойми меня»</b>

июля Четве рг	<i>«По следам звездной пыли» Репетиции</i>	<i>(Ток – шоу)</i>	<i>( вечерняя игра - внутри отряда) Дисотека</i>  Общелагерный орлятский круг
15 июля Пятн ица	Обучающие мастер-классы Блиц – турнир по баскетболу Репетиции	<i>« ТОП – 10» (конкурс лидеров смены)</i>	<i>Дисотека</i>  <i>«Шкатулки»</i> (тематическая отрядная свечка)
<b>16</b> июля <b>Суббо та</b>	<i>«Большая стирка или с легким паром»</i> (поход в баню, смена белья, генеральная уборка в отрядах, экологический десант)	<i>«Полет вдохновения” ( битва отрядов)</i>	<i>Дисотека</i> <i>«В ритме танца»</i>  Общелагерный орлятский круг
<b>17</b> июля <b>Воск ресен ье</b>	<i>День открытых дверей Праздничный концерт для родителей</i> <i>«Космонавт собирает друзей»</i>  <b>Акция «Город мастеров»</b>  <i>(выставка)</i>	<i>Детско – музыкальная Программа « Угадай мелодию»</i>	<i>Просмотр мультфильма (младшие отряды)</i>  <i>Дисотека</i>
<b>18</b> июля <b>Поне дельн ик</b>	Обучающие мастер-классы  - Спортивные первенства по биатлону	<i>« Танцуй пока молодой» (искусство танца - стартинейджер ) – младшие отряды <b>Шаг – вперед</b> (танцевальный батл)</i>	<i>Дисотека</i> <i>«Любимые хиты вожатых»</i>  Общелагерный орлятский круг
<b>19</b> июля <b>втор ник</b>	<i>«Звездная эстафета»</i> - Спортивные первенства по дартсу <i>«Мы выбираем жизнь»</i> (Организованные дебаты о вреде наркомании, табакокурения и алкоголизма)	<b>ФОТОКВЕСТ</b> <b>« В поисках космической ракеты»</b>	<i>«Мир моих увлечений» (тематический вечер)</i>  <i>Дисотека</i>



20 июля среда	Акция « Журавлики мира»	<b>Операция:</b> <b>« С днем рождения, Космонавт»</b> <b>(креативная программа)</b>	Прощальный отрядный огонек
21 июля Четв ерг	Подведение итогов <b>ОМК</b> , кружковой работы  <b>«Ярмарка»</b>	<b>« Формула победы »</b> ( Торжественная линейка закрытия 3 смены)  <b>Я не забуду...</b> (прощальный концерт вожатых)	Прощальный костер <b>«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались»</b>  Финальная дискотека <b>«В кругу друзей»</b> Общелагерный орлятский круг
22 июля Пятн ица	<b>«До новых встреч... Продолжение следует...»</b>  (ОТЪЕЗД)		

*\*В зависимости от погодных условий план мероприятий может изменяться*

# План - сетка 4 профильной смены 2022 года

С 26 июля – 4 августа 2022

## «Открытый финал»

(профильная смена физкультурно –  
спортивной направленности)

	Утро 8.00-13.00	День 17.00-19.00	Вечер 19.00-22.30
26 июля Втор ник	- <i>Операция «Чемодан»</i> (заезд, регистрация, распределение по отрядам, экскурсия по лагерю).	<i>«Давайте знакомиться»</i> (вечер знакомств)	<i>«Отрядные огоньки»</i>  Дискотека
27 июля среда	Торжественная линейка открытия 4 профильной смены (конкурс отрядных флагов) <i>(Посвящение в юные космонавты)</i>  <i>«Веселые старты»</i> (спортивный поединок)	<b>Квест - игра</b> «Командообразование»	<b>Просмотр мультфильма</b>  Дискотека  «Танцуй до упаду» (торжественное открытие дискотеки)
28 Июл я Четв ерг	<b><i>Перетягивание каната</i></b> <b><i>Презентация отрядных уголков</i></b>	<i>«Здоровая молодёжь – сильная Россия»»</i> (Фестиваль отрядных визиток)	<b>«Sensation»</b>  (тематическая дискотека)
29 Июл я пятн ица	Обучающие мастер-классы -Презентация кружков - Спортивные первенства по футболу, пионерболу.	<b>Творческий батл</b> <b>«На пути к успеху»</b>	<b>«Музыка из кинофильмов»</b>  <b>Дискотека</b>

<b>30 июля</b> <i>Суббота</i>	<b>«Олимпиада-2022»</b> (Торжественное закрытие олимпиады, финиш)	<b>Спортивная игра</b> <b>« Говорит и показывает</b> <b>« Космонавт»</b>	<b>Дискотека</b>  <b>«Письмо другу»</b> (тематическая свечка)
<b>31 июля</b> <i>Воскресенье</i>	День Чувашской Республики ( Торжественная линейка) Первенства по бильярду и теннису	<b><u>«Спортивные танцы»</u></b>	<b>Мульти - пульты»</b> <b>(просмотр мультфильма)</b>  Общелагерный орлятский круг;
<b>1 августа</b> <i>понедельник</i>	обучающие мастер-классы  Блиц - турнир по шахматам, шашкам.	<b>«Крокодил»</b> (интеллектуальное шоу)	<b>Просмотр фильма</b> <b>Отрядный сбор, свечка</b>
<b>2 августа</b> <i>вторник</i>	- Спортивный поединок по баскетболу - Конкурс плакатов «Нет терроризму!»	«Флешмоб»	<b>Дискотека</b> <b>«хиты 90-ых»</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>3 августа</b> <i>среда</i>	Обучающие мастер-классы  - Спортивный поединок по дартсу	«С днем рождения, КОСМОНАВТ»  (Праздник)	<b>Дискотека</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>4 августа</b> <i>Четверг</i>	<b>Торжественная линейка закрытия</b> <b>4 лагерной смены 2022</b>  <b>Ярмарка</b>	<b>Я не забуду...</b> (прощальный концерт вожатых)	Прощальный костер <b>«Уголек на память»</b>  Финальная дискотека

*\*В зависимости от погодных условий план мероприятий может изменяться*

# План – сетка 5 профильной смены 2022 года

С 7 августа – 17 августа 2022

## «Лови свой момент» (профильная смена физкультурно – спортивной направленности)

	Утро 8.00-13.00	День 17.00-19.00	Вечер 19.00-22.30
6 августа Суббота	- <i>Операция «Чемодан»</i> (заезд, регистрация, распределение по отрядам, экскурсия по лагерю).	<i>«Давайте знакомиться»</i> (вечер знакомств)	<i>«Отрядные огоньки»</i>  Дискотека
7 августа Воскресенье	Торжественная линейка открытия 5 профильной смены (конкурс отрядных флагов)  <i>«Веселые старты»</i> (спортивный поединок)	<b>Квест - игра</b> «Командообразование»	<b>Просмотр мультфильма</b>  Дискотека  «Танцуй до упаду» (торжественное открытие дискотеки)
8 августа понедельник	<i>Перетягивание каната</i> <i>Презентация отрядных уголков</i>	<i>«Здоровая молодёжь – сильная Россия»»</i> (Фестиваль отрядных визиток)	<i>«Sensation»</i>  (тематическая дискотека)
9 августа вторник	Обучающие мастер-классы - Презентация кружков - Спортивные первенства по футболу, пионерболу.	<b>Творческий батл</b> «МАСКА»	<i>«Музыка из кинофильмов»</i>  Дискотека
10 августа	<i>«Олимпиада-2022»</i> (Торжественное закрытие олимпиады, финиш)	игра « Говорит и показывает « Космонавт»	Дискотека  <i>«Письмо другу»</i>

<i>среда</i>			(тематическая свечка)
<b>11</b> <i>августа</i> <b>Четверг</b>	День Чувашской Республики ( Торжественная линейка) Первенства по бильярду и теннису	<b>«Спортивные танцы»</b>	<b>Мульти - пульты»</b> <b>(просмотр мультфильма)</b>  Общелагерный орлятский круг;
<b>12</b> <i>августа</i> <b>пятница</b>	обучающие мастер-классы  Блиц - турнир по шахматам, шашкам.	<b>«Поисковик»</b> (интеллектуальное шоу)	<b>Просмотр фильма</b> <b>Отрядный сбор, свечка</b>
<b>13</b> <i>августа</i> <b>Суббота</b>	- Спортивный поединок по баскетболу - Конкурс плакатов «Спорт – это здоровье!»	«Флешмоб»	<b>Дискотека</b> <b>«хиты 90-ых»</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>14</b> <i>августа</i> <b>Воскресенье</b>	<b>Звездная эстафета</b>	<b>«ИНТУИЦИЯ»</b> <b>(Ток – шоу)</b>	Просмотр мультфильма  Дискотека
<b>15</b> <i>августа</i> <b>понедельник</b>	Обучающие мастер-классы  - Спортивный поединок по дартсу	«С днем рождения, КОСМОНАВТ»  (Праздник)	<b>Дискотека</b>  Общелагерный орлятский круг
<b>16</b> <i>августа</i> <b>вторник</b>	<b>Торжественная линейка закрытия</b> <b>5 лагерной смены 2022</b>  <b>Ярмарка</b>	<b>Я не забуду...</b> (прощальный концерт вожатых)	Прощальный костер <b>«Уголек на память»</b>  Финальная дискотека

*\*В зависимости от погодных условий план мероприятий может изменяться*



### 5.1. *Приоритетные направления деятельности:*

- **Лидерство**

Современный мир предъявляет молодому поколению новые требования. Главным и наиболее важными качествами становятся мобильность и конкурентоспособность. Особенно сложно определяться в динамичном мире подростку. Очень важно, чтобы подросток научился правильно оценивать окружающий мир и позиционировать себя в нём. Для собственной успешности в социуме подростку необходимы определённые компетентности, с помощью которых он сможет не только заявлять собственную позицию, но и активно реализовывать её в рамках определённой деятельности. В программе заложены мероприятия, мастер-классы, ориентированные на выявление и реализацию лидерского потенциала подростков. Всё это поможет ребёнку более полно осознать свой лидерский потенциал и пути его развития в рамках личной и общественно-полезной деятельности.

- **Гражданско – патриотическое.**

Патриотизм – энергия созидания. Ежедневно поднимая государственный флаг под гимн РФ, мы тем самым проявляем любовь и уважение к своей Родине, гордость за принадлежность к гражданам России. Комплекс мероприятий патриотической тематики лег в основу воспитательной работы всех смен лагеря. Также данное направление может включать в себя изучение правовых основ, исторического прошлого и настоящего РФ, формирование активной гражданской позиции (выборы, дебаты, тематические линейки памяти, мероприятия, посвящённые тематике войны и др.).

- **Спортивно-оздоровительное.**

В загородном лагере двигательная активность детей организована в течение дня по расписанию: 1 половина дня – спортивные часы, 2 половина дня – водные процедуры. Ежедневно проводится утренняя гимнастика, которой дети занимаются на свежем воздухе. Лучшие спортсмены лагеря удостоиваются чести поднять и опустить олимпийский флаг на линейке в рамках игр спартакиады и олимпиады. На спортивных площадках организованы различные виды спортивных соревнований с учетом их зрелищности и массовости, - это “веселые старты”, волейбол, пионербол, баскетбол, квадрат, футбол, шаробол, зарница, экстрим, турслет, веревочный курс, эстафеты.

Особое внимание уделяется обучению способам сохранения и сбережения здоровья, профилактической работе, соблюдению режима дня и правильному питанию.

- **Творческое.**

Мероприятия смены спланированы таким образом, чтобы каждый ребенок любого возраста мог принять в них активное участие. Все мероприятия направлены на раскрытие творческого потенциала ребенка и дают возможность проявить таланты и способности (актерские, вокальные, хореографические, лидерские, прикладные и пр.)

Работа кружков включает в себя творческие объединения, мастер-классы, которые создаются для всех ребят. У каждого есть возможность попробовать себя в различных видах деятельности и в разных социальных ролях: исполнителя, наблюдателя, организатора, генератора идей, что способствует социализации.

- **Детское самоуправление.**

Самоуправление – это возможность детей и подростков решать ситуации, касающиеся управления внутренней жизнью своего коллектива в соответствии с правилами и законам, принятыми в лагере.

В рамках данной программы касается, прежде всего, выбора предлагаемых видов деятельности и способности самостоятельно принимать различные решения, самостоятельно отвечать за свои поступки, самим оценивать результаты своей и чужой деятельности, самим планировать и реализовывать деятельность своего отряда и даже лагеря.

Детское самоуправление носит характер ролевой игры. Оно способствует формированию характера, слиянию эмоционально-нравственного и социального аспекта в развитии каждого ребенка. Воспитанники пробуют себя в роли организатора, контролёра, мастера дела, накапливают опыт преодоления трудностей социализации, развивают чувство ответственности.

В период с июня-август мы создадим Орган (Совет) самоуправления из следующих составляющих:

- Творческие или инициативные группы;
- Совет «Здоровья»;
- Пресс-центр.

**Творческие или инициативные группы** – временное (сменное) объединение детей с целью планирования совместной деятельности, разработки и проведения мероприятий в отрядах и в лагере.

**Совет «Здоровья»** – временное (сменное) объединение детей с целью контроля режимных моментов, проверки чистоты комнат и территории; дежурства в столовой; профилактической работе по ЗОЖ.

**Пресс-центр** – коллектив детей и педагога, осуществляющих информационно-коммуникативную деятельность, частично журналистскую деятельность, интервьюирование, выпуска различных газет в форме



информационного стенда; отвечающие за художественное оформление лагерных дел; помощь в оформлении уголков отрядов.

### 5.2. Этапы реализации программы

№	Основные направления деятельности	Формы проведения	Результаты
1	<p>Подготовительный период:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с педколлективом;</li> <li>- работа с обслуживающим персоналом.</li> <li>- обучение в объединении «Молодой вожатый»</li> </ul>	<p>Собеседование, семинар, субботник, знакомство с программой лагерной смены, инструктажи.</p> <p>Лекции, диспуты, мозговые штурмы, семинары, коммунарские сборы.</p>	<p>Ознакомление сотрудников лагеря с обязанностями, утверждение внутреннего распорядка лагеря, системы деятельности работы лагеря по охране жизни и здоровья детей, знание особенностей и специфики смены.</p> <p>Выстраивание системы работы педагогического коллектива по реализации поставленных целей и задач.</p> <p>Подготовленные помощники вожатого для помощи вожатым, и основные участники Совета самоуправления.</p>
2	<p>Организационный период:</p> <p>формирование отрядов; знакомство с лагерем; организация деятельности служб самоуправления;</p> <p>совместное с детьми планирование предстоящей деятельности.</p> <p>Формирование Совета самоуправления</p>	<p>Игры на знакомства, верёвочный курс, экскурсии по лагерю, инструктажи детей по ТБ, пожарной безопасности и правилам поведения в детском учреждении.</p> <p>Создание детского актива, совместные планы на смену.</p> <p>Реклама</p>	<p>Общее представление о смене, её тематике, определение планов работы отрядов, корректировка планов в зависимости от интересов участников смены, выбор ролей и видов деятельности.</p> <p>Формирование служб самоуправления. Принятие законов коллективной жизнедеятельности.</p> <p>Сформированы творческие группы, Совет «Здоровья», Пресс-центр.</p>
3	<p>Основной период:</p> <p>патриотический блок: комплекс мероприятий, направленных на положительное отношение к общечеловеческим ценностям, нормам коллективной жизни, развитие гражданской и</p>	<p>Ролевые игры, соревновательные мероприятия, спортивные состязания,</p>	<p>Овладение и использование в практической деятельности полученных знаний, умений, навыков выбранного вида деятельности. Знание и уважение к гражданской символике, знание песен военных лет и песен гражданской тематики, общелагерных и отрядных</p>

	социальной ответственности за самого себя, общество и Отечество, уважение к государственным символам и традициям;		песен.
4	Здоровьесберегающий блок: ориентация на здоровьетворение, приобретение навыков здорового образа жизни, овладение приемами саморегуляции, здоровьесберегающих технологий	Спортивные игры на воздухе и воде, активный отдых, беседы медика с детьми; Витаминизация; Уборка помещений.	Укрепление здоровья, приобретение навыков здорового образа жизни, овладение приемами саморегуляции, овладение знаниями, умениями и навыками в турпоходах, выявление спортивных лидеров, накопление методического опыта, форм конкурсов и состязаний, выявление готовности поделиться знаниями и умениями с окружающими людьми.
5	досугово-познавательный блок: реализация исполняющей части программы, плана вечерних досугово-познавательных программ. работа вокального, хореографического, прикладных кружков.	Работа кружков: «Умелые руки» «Фантазия-театр» «Танцевальный»; Мастер-классы	Приобретение знаний об организаторской, просветительско – оздоровительной, досугово-познавательной деятельности, выявление лидеров, ярких, творческих личностей, максимальное раскрытие детского творческого потенциала, массовое участие детей в вечерних развлекательных программах, развитие творческого совершенствования форм досугово-познавательной деятельности и подготовка фотоматериалов.
6	Работа служб самоуправления: Пресс-центр приобретения навыков общения, журналистской и редакторской практики.  Служба здоровья Привитие навыков к здоровому образу жизни.	Совет лагеря, актив отряда; День самоуправления;  Ежедневный выпуск газеты лагеря;  Проверка комнат, создание бюллетеней здоровья;	Приобретение навыков по становлению и работе служб самоуправления. Дневники и фотоматериалы о работе служб самоуправления.  Активное участие детей в работе данных групп, выявление лидеров, талантливых организаторов творческих дел и мероприятий.
7	Итоговый период.	Закрытие смены;	Сбор методического

	Подведение итогов работы всех направлений. Награждение активных участников смены.	Закрытие Олимпиады; Отрядные огоньки.	материала по итогам смены. Анализ работы.
--	--	--	--

### 5.3. Наши Законы и Традиции:

#### Законы:

- Закон Свободы и Ответственности;
- Закон 00:00 (точного и рационального использования времени);
- Закон доброго отношения к людям;
- Закон природы;
- Закон территории;
- Закон свободы слова и правой поднятой руки;
- Закон дружбы и доверия.

#### традиции:

- Поднятие государственного флага под гимн РФ на утренней линейке;
- Проведение Дней безопасности;
- Спортивные мероприятия каждый день;
- Орляцкий круг;
- Вожатский концерт;
- Ночное шоу;
- Комический футбол;
- День памяти;
- Салют.

### 5.4. Стимулирование

#### Варианты нематериальных стимулов

- поднятие флага РФ на линейке;
- благодарственное письмо родителям;
- исполнение песен по заказу победителя, отличившегося в той или иной деятельности;
- устная благодарность;
- занесение имени отличившегося в Книгу Почета лагеря.

#### таблица

Участие	поощрение	организатор	поощрение
Творчество, Интеллектуальные мероприятия	Диплом, грамота	Творческого дела	Сообщение на стенд (при выборе мероприятия, как лучшего за смену – Сертификат на право проведения в классе, школе)

Самоуправление отрядом, лагерем	Благодарственное письмо, грамота, диплом.		
------------------------------------	---	--	--

В течение смены подводятся промежуточные итоги, самые активные и спортивные, а также отмеченные детьми и взрослыми, поощряются сладкими призами.

В конце смены самые активные участники смены, организаторы дел награждаются футболками с логотипом лагеря.

Все участники смены поощряются банданой – галстуком с логотипом лагеря.

Предполагается в 2022 году запустить сувенирную продукцию – ручки, блокноты, футболки, значки с логотипом лагеря.

## 6. Структура организации.

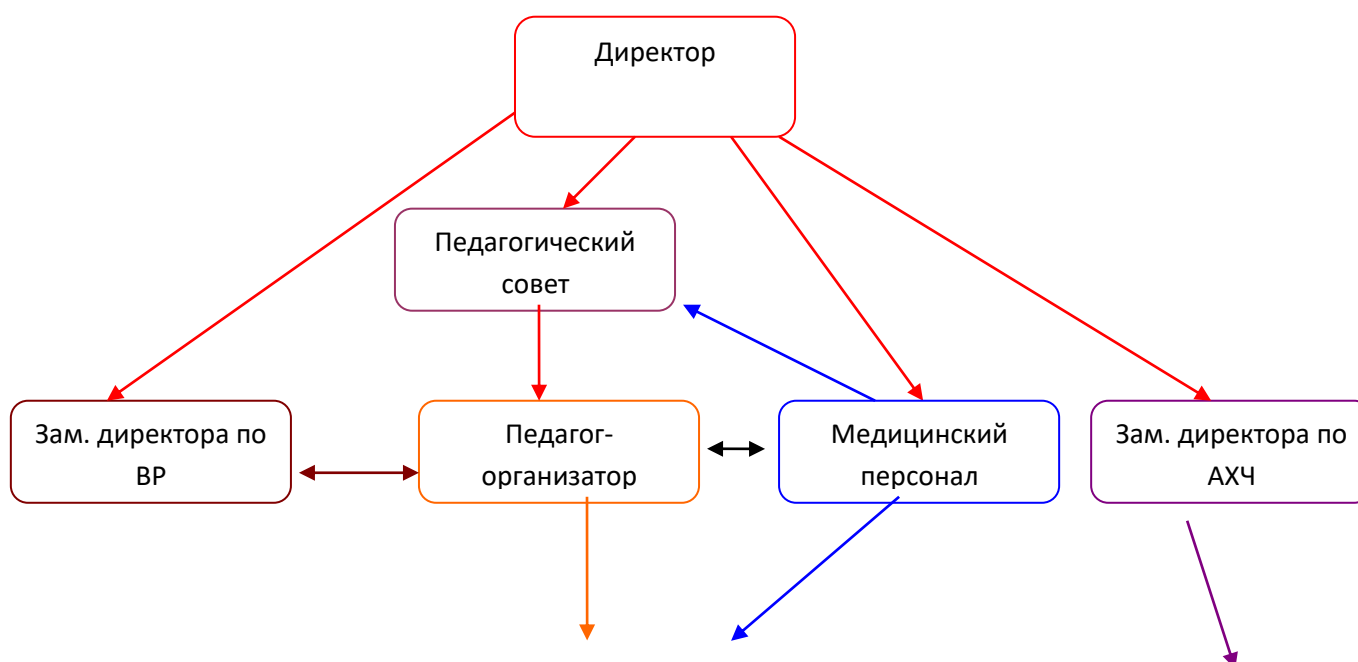
### 6.1. Внутренняя структура управления лагеря.

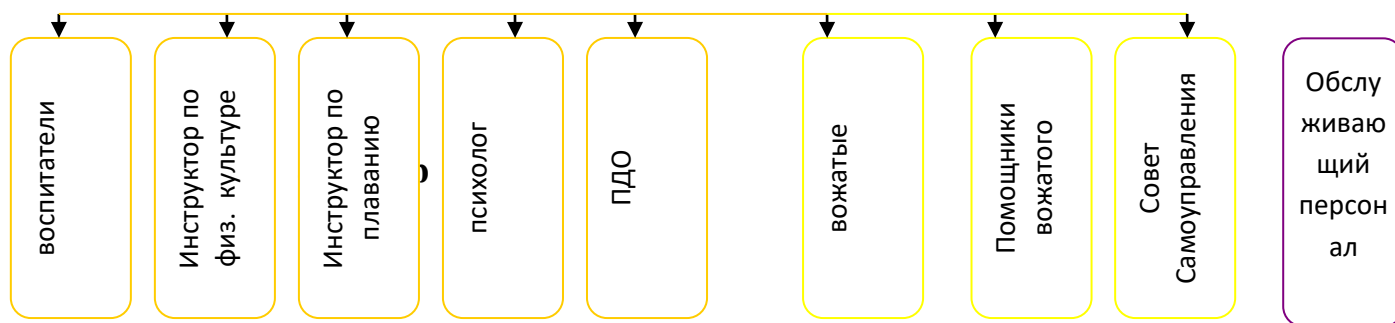
Управление строится на принципах единоначалия и самоуправления. Органами управления являются:

- Директор – исполнительный орган управления;
- Педагогический совет – коллегиальный орган самоуправления педагогических работников;

Административный аппарат Центра состоит из следующих звеньев: заместителя директора по организации летнего отдыха и методической работе, педагога-организатора, заместителя директора по административно-хозяйственной части (АХЧ). Деятельность каждого определена должностными обязанностями, в которых отражены функции и обязанности сотрудников.

### 6.2. Структура управления лагеря





Воспитатели – педагоги общеобразовательных школ города, педагоги дополнительного образования, воспитатели ДОУ, студенты КПК, проработавшие в лагере «Космонавт» не менее двух лет.

Вожатые – молодые люди, из числа студентов высших и средних учебных заведений.

Помощники вожатых – подростки, прошедшие подготовку в «Школе вожатых».

К работе допускаются педагоги прошедшие медицинское освидетельствование и собеседование с администрацией лагеря.

**Новшеством данной программы** является рейтинг по итогам смены: выбираются лучшие педагоги по номинациям:

«Успешный дебют»

«Опыт и мастерство»

«Новизна и оригинальность»

«Лучший педагог по итогам детского голосования»

№ п/п	Должность	функционал
1.	Директор	общее руководство деятельностью лагеря; создание условий для проведения воспитательной и оздоровительной работы
2.	Заместитель директора по ВР	организация взаимодействий всех служб лагеря по реализации программы; осуществление программного обеспечения лагеря, контроль и координация служб по обеспечению жизнедеятельности лагеря. непосредственное руководство реализацией программы;

		<p>контроль за соблюдением режимных моментов в лагере, санитарным состоянием корпусов, организацией дежурства отрядов.</p> <p>проведение методических планерок, консультаций для педагогического состава</p> <p>создание методической продукции, ведение отчетной документации</p> <p>разработка методической основы игровых моделей программ смен;</p> <p>организация педагогической и методической работы лагеря;</p> <p>подбор временных педагогических кадров;</p> <p>проведение инструктивных курсов для вожатых;</p> <p>оформление отчетной документации по реализации программ.</p>
3.	Педагог-организатор	<p>работа по реализации программ смен;</p> <p>работа с органами детского самоуправления центра;</p> <p>разработка, подготовка и проведение коллективно - творческих дел;</p> <p>анкетирование, тестирование, психолого-педагогические наблюдения за участниками программы.</p> <p>оказание практической помощи вожатым в подготовке и проведении отрядных и вечерних мероприятий;</p> <p>разработка, подготовка и проведение вечерних мероприятий.</p>
4.	Воспитатель Вожатый	<p>организация жизнедеятельности своего отряда, планирование работы в течение смены, ведение педагогической документации (дневника вожатого);</p> <p>контроль соблюдения режимных моментов, личной гигиены каждого ребенка;</p> <p>оказание помощи медицинским работникам в выявлении заболевших детей и выполнении медицинских назначений;</p> <p>контроль соблюдения формы одежды, обуви по сезону; в первые дни заезда – за шадящим</p>

			режимом физических и эмоциональных нагрузок на детей; наблюдения за сменой настроения детей.
4.	Вожатые		помощь в организации дел лагеря;  организация и проведение культурно-творческих, развивающих, развлекательных мероприятий своего отряда. Организует обязательное участие отряда во всех общелагерных культурно-массовых, спортивно-оздоровительных и трудовых мероприятиях. Участствует в организации и проведении общелагерных мероприятий в соответствии с указаниями педагога-организатора .
6.	Инструктор физической культуре Инструктор плаванию	по по	проведение утренней зарядки, спортивных часов и соревнований; организация и проведение купания детей; контроль соблюдения режима водных и солнечных процедур; контроль правильного использования, сохранности спортивного инвентаря.
7.	Психолог		проведение анкетирования, тестирования, наблюдений за участниками программы; сопровождение педагогической программы; оказание консультативной и практической помощи отрядным вожатым; подготовка и проведение занятий, учитывая возрастные особенности и интересы детей; индивидуальная работа с детьми и подростками.
8.	Медицинский персонал		Планирование и организация оздоровительной, профилактической и санитарно-просветительской работы. Осуществление медицинских осмотров Наблюдение за состоянием здоровья детей, ведение документации Контроль работы пищеблока Ежедневный амбулаторный прием с целью оказания первой медицинской помощи, выявление

		заболевших детей. Осуществление контроля за санитарным состоянием пищеблока, корпусов, территории лагеря.
--	--	--



## **8. Материально-техническое обеспечение программы.**

Для осуществления качественного воспитательного и образовательного процесса детский лагерь «Космонавт» располагает:

- Аппаратура для проведения мероприятий ;
- Телевизор;
- Музыкальные центры – 3 шт.;
- Фото-видеоаппарат – 1 шт.;
- принтер – 3 шт.;
- компьютерной техника – 6 ед.;
- мультимедийный проектор – 1 ед.;
- микрофоны (радио) – 6 шт.;

Помещения и сооружения:

- жилые двухэтажные корпуса для детей – 2;
- жилые 1-этажные -5
- жилой корпус для сотрудников;
- столовая;
- Интеллектуальная беседка для игр в шашки, шахматы
- Беседка для игры в бильярд-2
- Беседка для игры в теннис
- Баскетбольное поле -1;
- летняя эстрада;
- штаб;
- баня
- медицинский пункт;
- склады (пищевой и бытовой);
- футбольное поле -3;
- детская площадка с качелями, спортивной беговой дорожкой и др. сооружениями;
- площадка для проведения мероприятий;

## **9. Ожидаемые результаты.**

### **Для детей:**

- Полноценный отдых и оздоровление (солнечные ванны, пребывание на воздухе, водные процедуры, витаминизация) детей;
- Имеет представление о долге, чести и достоинстве в контексте отношения к Отечеству, к согражданам, к семье;
- Получен опыт партнерского сотрудничества со сверстниками и взрослыми в решении проблемных ситуаций;
- Личностный рост ребенка и подростка.
- Развитие лидерских качеств и способностей.
- Самореализация, саморазвитие и самосовершенствование детей и подростков в процессе участия в жизни лагеря;
- Приобретён жизненный опыт проживания и взаимодействия во временном коллективе.
- Изменение уровня организаторских навыков, умений, изменение активности подростков.

### **Для родителей:**

- Чувство уверенности в способностях ребенка;
- Удовлетворенность родителей летним отдыхом детей.

### **Для педагогов:**

- Получение эмоциональной удовлетворённости от работы с детьми и подростками в лагере «Космонавт».
- Приобретение опыта организации совместной деятельности педагога и ребёнка;
- Умения исследовать и анализировать интересы и потребности современных детей (подростков) в сфере досуга и отдыха.

Критериями эффективности в структуре детского самоуправления можно будет считать следующие уровни:

1.*количественный* – количество детских мастер-классов, проведение детьми дел на уровне отряда, лагеря.

2.*процентный* – (на основе анализа анкет) процент детей, удовлетворённых участием в программе, процент детей, получивших определённые знания и умения; процент родителей, удовлетворённых отдыхом детей.

3.*сравнительный* – (было – есть, движение, изменения) – поиск и отбор наиболее эффективных средств и способов реализации программы.

4.*самооценка* подростками своих достижений (на основе анкетирования и собеседования)

## **10. Безопасность**

В нашем лагере «Комонавт» самое главное - это безопасность.

Соблюдены следующие меры безопасности:

На территории центра есть контрольно - пропускной пункт, на котором осуществляется круглосуточное дежурство в дневное и ночное время охраной из числа сотрудников.

Установлено видеонаблюдение.

Работает освещение лагеря по периметру.

Сотрудники полиции, участковых служб, ППН контролируют лагерь еженедельно.

Лагерь оборудован системой пожарной сигнализации и системой пожарного водопровода, запасными выходами, огнетушителями и планами эвакуации. Все сотрудники и отдыхающие ознакомлены с порядком действий в случае возникновения пожара.

Заключён договор на обслуживание системы.

Во время подготовительного периода проводится обработка территории от клещей, комаров.

Питание детей организовано согласно СанПину. Качество продуктов и работа пищеблока контролируется 2 раза в неделю представителями Роспотребнадзора.

## **11. Финансовое обеспечение**

Осуществляется согласно Плану финансово-хозяйственной деятельности, за счет средств, полученных от приносящей деятельности и средств местного бюджета.

## Нормативно-правовая база

- Конвенция ООН о правах ребенка;
- Конституция РФ;
- Закон РФ «Об образовании»;
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ;
- Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
- Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей труда и отдыха.

## Список используемой литературы:

1. Афанасьев С.П. Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
2. Григоренко Ю. Н., Кострецова У. Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
3. Гузенко А. П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
4. Нещерет Л. Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2006.
5. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С. И.Лобачева. Москва: ВАКО, 2007 г.
6. Учебник для вожатого. М. П.Кулаченко – Ростов на Дону: Феникс, 2008 г.
7. Астахов П « Я и государство», М, 2009г
8. Афанасьев С.П. Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
9. Жиренко О. Е. Мир праздников, шоу, викторин, - М.: «5» за знания, 2008 .
10. Лобачёва С.И., Великородная В.А. Загородный летний лагерь.– М.: ВАКО, 2008 г.
11. Пашенцев Д.А. « История государства и права России» 2010г
12. Роткина Т. С., Курзова О. А., Нестеренко А. В. Уроки добра и милосердия, - О.: «Детство», 2007 г.
13. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.
14. Титов С.В. Здравствуй, лето! - Волгоград, Учитель, 2007 г.
15. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 2009 г.
16. Постоянное использование новинок ИКТ.

# Приложение

## МЕТОДИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ОСНОВНЫХ ПЕРИОДОВ СМЕНЫ

Организационный период (1-3 день) Представиться по-разному. Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п. Поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.

Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших. Построиться по именам в алфавитном порядке Хорошо при первой встрече. Также можно предложить построиться по росту, по цвету волос и т.д.

**Крик души.** Задача всех участников игры по очереди закончить ответ следующие фразы: 1. Меня зовут... 2. Мне нравится/не нравится, когда меня называют... 3. Мой ритм жизни... 4. Мой крик души... Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

**5 важных вещей.** Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча, жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу.

Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п

**Говори и слушай.** Все стоят в кругу. Задача каждого рассказать соседу справа про себя, но в это время слушать, что тебе говорит сосед слева. Затем нужно всем рассказать про своего соседа слева.

**Белка.** В отрядной комнате ставятся две скамьи – друг напротив друга. Отряд рассаживается произвольно. Затем вожатый говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую – тех, кто любит классику». Ребята пересаживаются. Затем вожатые снова дает какое-либо задание, и ребята снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, интересующие его вопросы.

**Какофония.** Все участники стоят в кругу. Говорящий выходит в центр круга. Остальные участники говорят: «Коли вышел братец в круг, говори, как нас зовут!» - хором кричать свои имена. Задача водящего назвать три (и более)

имени, которые он услышал, кого он назвал последним становится говорящим.

**Большая семейная фотография.** Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе. Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**Рука к руке.** Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке! Все меняются местами! – и все участники игры должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел, - становится водящим. Новый водящий говорит: «Спина к спине!»(нос к носу, плечо к плечу ...)

**История.** Вожатые делят отряд на две команды. Командам дается первое задание на определенное время (например, 5 минут) – сочинить о себе историю, используя реальные данные. Например: «Мы живем в Томске. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех из наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша» и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика. Команды меняются рассказчиками, таким образом, рассказчик команды «А» рассказывает о своей команде «Б» и на оборот. Последний этап - команда «А» рассказывает про команду «Б» и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

**Карточки.** Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

**Подарок.** Каждая команда подумает, какой подарок хотели бы получить или подарить, и сообщит нам об этом. Изобразите мимикой и жестами свой подарок.

**Цып-Цап .** Все участники становятся в круг очень тесно друг к другу, водящий стоит в центре круга. Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то «цап», то этот человек должен быстро назвать имя соседа слева, а «цып» - имя соседа справа, «цып-цып» - все участники меняются местами. Если кто –то из них не смог быстро ответить водящему, то он становится водящим.

**Хлопок, щелчок.** Участники стоят в кругу. Все делают два хлопка, затем по очереди два щелчка – щелчок пальцами правой руки, затем пальцами левой руки; два хлопка и т.д. Желательно чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки – произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: два хлопка, щелчок пальцами правой руки – «Оля», щелчок пальцами левой руки – «Оля», два хлопка, щелчок пальцами правой руки – «Оля», щелчок пальцами левой руки – «Игорь», два хлопка, щелчок пальцами правой руки – «Игорь», щелчок пальцами левой руки – «Света», и т.д. Кто не успел - тому зачитывается штрафное очко.

**Газетка.** Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

**Близнецы.** Обхватив друг друга за талию, или прижавшись друг к другу бедром и плечом нужно выполнить различные задания, например, спуститься и подняться по лестнице, сесть на стул, лечь и т.д.

**Путаница.** Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться своими руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить задание, если запретить разговаривать. На обсуждении путаницу можно сравнить с человеческими отношениями, которые кажутся запутанными, когда все между собой переплетены, но если всем к этому стремиться, то можно распутать.

**Веревочка.** Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: "Сейчас всем



надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник". Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

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

**Муравьиная тропа.** Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача - двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается с начала.

**Переверни коврик.** Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

**Веровочка за руки.** Веровочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит взявшись за руки. Задача - всем пройти над веровочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла групповая работа, следует либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести "слепых", "немых" людей.

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

**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.

**Паровозик.** Все стоят в колонне, положив руки на плечи друг другу. Глаза закрыты у всех, кроме первого, который ведет группу через разные

препятствия. Если препятствие серьезное, то лучше группу о них предупреждать. Вариант: глаза открыты только у последнего и он говорит первому и всей группе, куда идти.

**Стена.** Человек с закрытыми глазами быстрым шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать "Стоп", чтобы человек остановился. Техника безопасности: Обеспечить физическую безопасность. Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

• **КТД «Адаптация»** На протяжении всего КТД участникам выдаются фигуры (квадрат, круг и т.д.), которые соответствуют поведению человека (генератор идей, 38 исполнитель, наблюдатель и т.д.). По окончании игры из получивших фигурок ребята делают аппликацию, затем они вывешиваются в отрядный уголок. Задания могут быть следующие: ! Гаванская презентация ! **Лучшая ложь !** Разбившись на команды написать письмо (артисту, политику и т.д.) ! В новой команде нарисовать дружеский шарж на другие команды, затем презентация шаржа !

**Льдинки.** • КТД «творческое объединение тёзок» (с целью научить ребят уважать имена, не допускать прозвищ); • экскурсия по территории лагеря в творческой форме;

• КТД «**Выборы**»(выбираем органы самоуправления в творческой форме);

• КТД «**А вам слабо?**»;

• КТД «**Минута славы**»;

• КТД «**Я умею... Хочешь? И тебя научу!**» **Огонек:**

• «**По секрету всему свету**» (может использоваться для выявления интересов детей);

• **Посвящение в отряд** (ребята проходят огонь, воду и медные трубы).

**Огонек «Сердце отряда».**Огонек знакомств - «Сердце отряда»

Цель: создание атмосферы открытости и доверия. Задачи: •

Познакомить ребят • Сплотить коллектив. Реквизит:

1. большое красное сердце 1шт (из ватмана)

2. бумажные цветы в виде ромашки (по количеству детей)

3. свечи для украшения отрядного места. Весь отряд сидит в кругу, в центре которого лежит сердце и вокруг него цветы, все это украшено свечами. Огонек начинается со слов вожатого (знакомство с правилами огонька, объяснение дальнейших действий и т.д.). У ромашки может быть любой количество лепестков, это зависит от того какие и сколько вопросов вожатый хочет задать ребятам. После слов вожатого ребята берут по одной ромашке и начинают ее заполнять (вожатый предварительно озвучил вопросы). После заполнения они по очереди начинают рассказывать про свою ромашку, т.е. про себя, отвечать на дополнительные вопросы, если они звучали от вожатого, после того как ребенок сказал все, что хотел он должен приклеить свой цветок на сердце отряда, в то место, какое захочет. Огонек

заканчивается речью вожатого, в которой он подводит итог огонька, орлятским кругом (можно рассказать легенду), отрядной песней и т.д. Также вожатый может на свое усмотрение рассказать какие-либо легенды в начале или в конце огонька.

**Основной период смены (4-18 день).** Коллективное творческое дело Основное средство сплочения коллектива - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых. К важнейшим условиям организации детской жизни относится участие детей не только в общей работе, но и в её планировании, анализе и подведении итогов. Формы воспитательной работы, ориентированные на развитие фантазии и творческих способностей детей, предполагают наличие этих условий. Одна из таких форм - КТД. Каждое коллективное творческое дело - это проявление заботы об улучшении общей жизни, иначе говоря, это система педагогических действий на общую радость и пользу. Педагогические задачи КТД вторичны. Они - следствие доброго отношения к жизни. Поэтому оно - дело. Дело - коллективное, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями, как младшими и старшими товарищами. Дело - творческое, потому что на каждой стадии его осуществления ведётся поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно важной практической задачи. Целенаправленное осуществление коллективных творческих дел как системы может обеспечить реализацию воспитательных возможностей КТД.

**Стадии организации КТД:**

- Предварительная работа. На этой стадии происходит так называемая "стартовая беседа", во время которой руководитель коллектива увлекает воспитанников радостной перспективой интересного и полезного дела. Для кого? Когда? Где? С кем вместе? Главная задача взрослого - вовлечь каждого в деятельность с целью развития личности. Здесь же происходит разбивка на микрогруппы: по цветам, геометрическим фигурам, капитанам, открыткам, отраслям наук, временам года, животным и т. д.

- **Планирование.** Педагог предлагает участникам варианты заданий. Представители микроколлективов задают, по необходимости, уточняющие, конкретизирующие вопросы, ставят дополнительные "задачи на размышление" и т. д.

- **Подготовка.** Участники микрогрупп создают творческие проекты в своих коллективах. При этом используют не только опыт, полученный во время коллективного планирования, но и весь опыт прежней жизни.
- **Проведение.** Стадия проведения КТД - это итог работы, проделанной при его подготовке.

- **Подведение итогов.** На этой стадии воспитатель ставит задачи для размышления (возможно, в специальных анкетах): что у вас было хорошо и почему? Что не удалось осуществить и почему? Что предлагаете на будущее? Воспитатель побуждает детей сопоставлять мнения и предложения, уточняет вопросы, стимулирует поиск причин успехов и неудач, словом, осуществляет

товарищескую заботу о том, чтобы действительно каждый воспитанник участвовал в общих размышлениях.

• **Последствие.** Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД - его ближайшего последствия. Руководитель коллектива организует использование воспитанниками в различных видах деятельности опыта, накопленного при планировании, подготовке, проведении и обсуждении КТД. Таковы внутренние связи каждого коллективного творческого дела.

### **ВОЗМОЖНЫЕ ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ КТД.**

1. **"Рассказ по первой и последней строчке"**: Задание:

Придумайте рассказ по первой и последней строчке. 1. «Снег скрипел под ногами... Масло шипело на сковородке»; 2. «Дятел высунул голову из дупла... В бухту входил эсминец»; 3. «Дождь смыл все следы... На кровати лежал отбойный молоток»; 4. «Костёр давно потух... Балкон выкрасили в зелёный цвет»; 5. «Айсберг возвышался над морем... Мухи попрятались в щели».

2. Нарисованная пословица":

2. **Создайте рисунок для пословицы.** 1. «На чужой каравай, рот не разевай»; 2. «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»; 3. «Дареному коню в зубы не смотрят»; 4. «Одна голова хорошо, а две лучше»; 5. «Доброе слово и кошке приятно».

3. **"Перепутавшиеся сказки"** Задание: Сочините и расскажите «перепутавшуюся» сказку. 1. «Красные медведи»;

4. 2. «Снежные музыканты»;

5. 3. «Три королевы»; 4. «Бременское копытце»; 5. «Серебряная шапочка». 4. «Спокойной ночи малыши»: Задание: Представьте Филю, Степашку и Хрюшу – постоянных персонажей передачи «Спокойной ночи, малыши!» - в качестве ведущих таких телевизионных программ, как: • «На службе Отечеству»; • «Здоровье»;

4 **«Кинопанорама»**; • «По сводкам МВД»; • «До и после полуночи».

5. **"Танцующие пальцы"**: Задание: Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют: • польку, • танго, • чарльстон, • румбу, • шейк.

6. **"Радуга"**: Задание: Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы: • белый, • жёлтый, • красный, • зелёный, • чёрный.

7. **"Картина из отпечатков пальцев"**: Задание: Поставьте на листе бумаги столько отпечатков, чтобы получился сюжет на следующую тему: • "Моя семья"; • "Моя квартира"; • "Мой автомобиль"; • "Моя дача"; • "Мои любимые домашние животные". 8. **"Современная былина"**: Задание: Сочините эпическое произведение о современных героях. Названия даны следующие: • "О том, как Стивен Сигал (шеф - повар Кейси Рай бок) освободил от врагов крейсер " Миссури"; • "О том, как Сильвестор Сталлоне (Рембо) спас

товарищей из вражеского плена"; • "О том, как Чак Норрис ( Крутой Уокер) победил всех злодеев в Техасе"; • "О том, как Брюс Уиллис (полицейский Джон Маклейн) разгромил банду громителей - террористов"; • "О том, как Жан - Клод Ван Дамм (Кикбоксёр) отомстил за своего брата". 9. Цветочный ковёр": Задание: Составить композицию из цветов, растений. • "Вечерняя заря в пучине догорала". • "Мороз и солнце: день чудесный!" • "Роняет лес багряный свой убор". • "Буря мглою небо кроет, Вихри снежные крутя". • "На море синее вечерний пал туман".

**"Мужественные коллекционеры"**: Задание: Инсценируйте ситуацию, в которой коллекционер героическими усилиями спасает свою коллекцию.

**Покажите с помощью пантомимы:** • Собирателя кактусов, когда в квартире среди зимы отключат центральное отопление.

• Любителя аквариумных рыбок, когда в его самый большой аквариум со шкафа свалится кошка.

• Собирателя марок, когда от сильнейшего порыва ветра все марки разлетятся по квартире.

• Хозяина террариума, когда его пауки расползутся по дому

• Собирателя картин, когда в его квартиру протечёт вода от соседей сверху.

**"Утренняя зарядка"**: Задание: Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки: • морская зарядка, • зарядка пожарного, • кухонная зарядка, • строительная зарядка, • космическая зарядка **"Придумай, расскажи"**: Задание: Инсценировать разговор героев: • 100 долларов и одной копейки, • золотой серьги и дырявого носка, • ржавого гвоздя и каблука, • грязной тарелки и туалетного мыла, • старой газеты и рубанка.

**«Ах, реклама!»**: Задание: Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции: • шила, • швабры, • противогазы, • трёхлитровые банки, • зубочистки.

**"Академия весёлых наук"**: Задание: Вы - студенты различных институтов. Вам необходимо составить доклад. • Тема доклада: "Сила есть - ума не надо" (институт физической культуры). • Тема доклада: "Если долго мучиться, что-нибудь получится" (педагогический институт).

**Тема доклада: "Семь раз отмерь - один раз отрежь"** (медицинский институт). • Тема доклада: "Тише едешь, дальше будешь" (институт машиностроения). • Тема доклада: "Чем дальше в лес, тем третий лишний" (институт гармоничного развития). • Тема доклада: "Гусь свинье не товарищ" (институт сельского хозяйства).

**"Репка"**: Задание: Инсценировать сказку "Репка" при этом используя следующую терминологию: • юридическую, • политическую, • спортивную, • педагогическую, • медицинскую.

**"Музей вредных привычек"**: Задание: Представьте, что Вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что Вы видели

в залах. • Зал ссор между мальчиками и девочками. • Зал хамства. • Зал грязнуль. • Зал плакс.

### **Психологические игры, направленные на формирование коммуникативных навыков**

Воспитатель в ходе игр, проводимых с детьми, выступает в роли инструктора.

1. Инструктор является руководителем и организатором игрового процесса. В этом качестве он может предоставлять участникам новую информацию, задавать вопросы и руководить игрой.

2. Инструктор не должен выступать в роли судьи.

3. Избегайте выступать в роли «эксперта», иначе участникам нелегко будет высказывать собственное мнение.

4. Не навязывайте участникам свои ценности и идеи.

5. Поощряйте членов группы отвечать на вопросы, обращаясь друг к другу, а не через вас. Обсуждение будет продуктивным при непосредственном общении, когда участники смотрят друг на друга, а не только на вас.

6. Инструктору придется помогать участникам выражать свои мысли и мнения.

7. Как руководитель игры инструктор должен способствовать повышению авторитета каждого участника в глазах остальных, укреплять в каждом участнике чувство уверенности в себе и понимание своей значимости для работы всей группы.

8. Старайтесь обращать внимание на процесс общения. Помните, что язык жестов, мимики, телодвижения играют в процессе общения самую важную роль. Если принимать во внимание все возможные способы общения, то можно получить наиболее полное представление о группе.

9. Выбирая ту или иную игру, хорошо представьте себе, какие цели вы ставите перед собой и перед участниками.

10. Помните главное - оставайтесь самим собой. Только в таком случае все участники будут чувствовать себя раскованно и непринужденно, и каждый привнесет в работу что-то особенное.

### **Правила поведения на игре**

1. Добровольность участия при четком определении своей позиции.

2. Правильных и неправильных ответов не существует. Правильный тот ответ, который на самом деле выражает твое мнение.

3. Необходимо соблюдать анонимность и не превращать игру в обсуждение поведения кого-нибудь. Вне занятий не обсуждается то, что мы узнаем друг о друге, и то, как мы себе ведем на них. Все, что происходит на занятии, должно оставаться нашей общей тайной.

4. Лучше помолчать, чем говорить не то, что думаешь, или просто врать.

5. Если участник игры не просит, то не нужно давать оценку его выступлению.

### **Игра «Земля, вода, воздух, ветер»**

Игра актуализирует представления детей о природе, способствует расширению знаний, дает возможность детям убедиться в правильности собственных ответов. Кроме того, развивается внимание, актуализируется память. Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать. Размещение лучше всего организовать в форме круга. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться. Продолжительность игры: 20-30 минут.

ХОД: Игра имеет две интерпретации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется «вода», то ребята называют представителей растительного мира, если «ветер», то кружатся, если «воздух» - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе. На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить. В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка- выполнить то, или иное задание. Например, если называется «воздух» - дети должны делать взмахи руками, если – «земля», то прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д.), если – «вода» - изобразить различные движения пловца, если «ветер» - подуть, покружиться, закачаться, как деревья. Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

### **Игра «Самый наблюдательный»**

Игра создает условия для развития творческого отношения к окружающей жизни, помогает обрести свежесть взгляда на давно привычные, обыденные вещи, зафиксировать в памяти любопытные сюжеты, сделать мини - открытия. Участие в игре способствует выработке собственного отношения к «малой родине», природе, помогает развитию мышления, навыков общения. Игра способствует выработке согласованности и слаженности групповых действий. Эта игра без проигравших.

Для игры понадобятся репродукции известных картин, на которых может быть изображен пейзаж, натюрморт. Продолжительность игры: 40 минут.

ХОД: Класс делится на три части. Всем предлагается репродукция одной картины. После чего ребятам дается задание :

- первая группа будет задавать вопросы по содержанию увиденного,
- вторая группа должна отвечать на заданные вопросы,

- третья группа должна проводить анализ и выбрать самый интересный вопрос.

Таким образом, все ребята в действии. Кроме того, чтобы задать вопрос, необходимо проявить не только наблюдательность, но и слаженность в работе, а кроме того, предвидеть, какой каверзный вопрос могут задать оппоненты. Группы распределяются уже после того, как картина показана. Картина показывается определенный отрезок времени. После просмотра ребята проводят обсуждение. Именно в этот момент ребята показывают и свою сплоченность, и свою наблюдательность, и умение работать слаженно, слушать и слышать друг друга. Во время выбора лучших вопросов, каждый отвечающий может аргументировать свой ответ

### **Игра «Ниточка и иголочка»**

Игра направлена на формирование сплоченности группы, умения согласовывать свои действия с действиями других, достигать группового успеха за счет слаженных индивидуальных усилий. Эта игра дает возможность участникам обнаружить, проявить, а при регулярном обращении к ней развить и сформировать в себе следующие качества: • - контактность,

- - организованность и собранность, логику и сообразительность,

- - быстроту реакции. Игра проходит среди учащихся всего класса.

Особенностью является то, что лучшее место для ее проведения - спортивная площадка на улице или спортивный зал. Никаких особенных реквизитов для проведения этой игры не нужно, необходима только фантазия. Продолжительность игры - 20 минут.

ХОД: Вначале по команде выбираются иголки, желательно, чтобы это были менее активные дети. Тогда им удастся побыть в роли ведущего, лидера и понять, хотя бы в игре, что от них что-то да зависит. Затем к иголкам прикрепляются ниточки. Желательно, чтобы количество детей в ниточке у каждой иголки было одинаково, хотя может быть любое. Детям предлагается по команде ведущего начинать движение. Задача участников не отцепиться друг от друга, иначе ниточка порвется. Задача иголки на пересекаться с другими иголками, так как можно уколоть друг друга. Движения ведущих произвольны. Эту игру можно усложнять. Тогда, чтобы отследить движения игроков, желательно участие не одного, а большего числа ведущих. Иголкам предлагается двигаться не просто, а преодолевая различные препятствия. Кроме того, можно менять “иголки”.

Примерные препятствия: • грибы, которые нужно собрать в лукошко;  
• большая гора, которую нужно обойти;

- самолет, летящий в небе, от звука которого нужно закрыть уши и посмотреть на небо от любопытства;

- речка, которую можно только переплыть;

- ежик, которого так хочется потрогать, а он колючий;

- ручеек, из которого хочется попить водички; пенек, на который можно присесть - отдохнуть от долгой дороги. По окончании игры дети сами



проводят анализ, выделяя наиболее крепкую ниточку, наиболее размышляющую иголочку.

**Игра «Узнай по голосам»** Игра способствует более глубокому знакомству друг с другом, расширению представлений друг о друге и о себе; создает условия для развития наблюдательности, внимания, памяти, дает участникам возможность саморазвиться и самопроявиться. Размещение произвольное, за столами. У доски должно быть место для 3-х человек. Во время игры участники могут находиться в более или менее активной позиции. Самая активная позиция - у водящего. Им чаще всего становится тот из участников, кто хочет проверить свою слуховую память, внимание, наблюдательность. Другой тип активности – «эхо». Эту роль исполняют те из ребят, которые хотят, чтобы их услышали. Продолжительность игры : 20 - 25 минут.

**ХОД:** Сначала выбирается водящий. Он становится спиной к классу. В это время ведущий по желанию детей указывает на одного игрока, который должен один раз повторить фразу «Я говорю» Водящий должен повернуться к классу лицом и узнать говорящего. За правильный ответ водящий получает 1 балл. Затем из класса выбираются уже два человека, которые говорят: «Мы говорим четыре слова». Если водящий ответил верно, он получает еще 2 балла. Когда из класса выбираются три человека, то водящий может заработать еще 3 балла. Общий самый высокий результат - 6 баллов. Особенностью игры является то, что очень многие ребята могут побывать в активной роли, кроме того, они сами оценивают свою наблюдательность, память, внимание, они учатся слушать и слышать друг друга.

**Игра «Мои желания»** Эта игра направлена на формулирование учащимися своих ожиданий, ценностей, мыслей. Она помогает учащимся осознать собственные ценности, построить их иерархию, понять, что разные люди могут иметь разные ценности. Главный, но не всегда достижимый результат - понимание того, что, выбирая свою систему ценностей и следуя ей, человек реализует свою свободу. Продолжительность игры : 40 минут. Для работы понадобятся листы писчей бумаги, для изготовления «цветка желаний» цветная бумага, ножницы, клей. X

**ХОД:** 1. Детям предлагается на листе бумаги написать 3 - 7 своих желаний.

2. Следующим этапом работы является определение того, от кого зависит исполнение желаний. Если исполнение зависит от самого человека, то напротив желания пишется - “Я”, если исполнение зависит от других, то пишется «Д», если человек не знает, от кого зависит исполнение его желания, то он пишет – «Н».

3. Затем дети изготавливают «цветок желаний». Серединку оставляют свободной. А на лепестках пишутся желания.

4. Из работ ребят оформляется поляна желаний. Проводя данную игру в среднем звене, в дальнейшем можно проанализировать изменение системы ценностей в зависимости от возраста. Кроме того, психологи могут

проанализировать систему ценностей как класса в целом, так и отдельно взятого ребенка.

**Игра «Волшебный магазин»** Эта игра позволяет ребятам задуматься над жизненными ценностями, сравнить свои ценности с ценностями других. Кроме того, ребята могут поделиться своими радостями и огорчениями, связанными с учебным процессом, связанные с школой. Учащиеся учатся понимать, что разные люди могут иметь разные ценности в жизни, разные человеческие качества, учатся понимать, что те или иные качества оказывают определенное влияние на формирование характера, личности. Продолжительность игры вместе с обсуждением: 40 минут.

**ХОД:** Ведущий предлагает младшим подросткам подумать, какими личными качествами они обладают. Затем предлагается представить волшебный магазин, где каждый является продавцом. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.), которых, как он считает, у него в избытке, или те, от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т. д. Таким образом все желающие могут побывать в любой из ролей.

Самым главным в этой игре является этап обсуждения. В дискуссии участники делятся своими переживаниями от игры, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно. В процессе обсуждения ребята учатся не только анализировать свои качества, но также учатся выражать свои мысли, доказывать свое мнение. Учатся слушать и слышать друг друга, учатся быть терпимее друг к другу. Важная роль в этой игре отводится ведущему, так как его главная задача - направляющая и анализирующая. Ребята, открывая у себя наличие переживаний, начинают осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникает новое отношение к себе и окружающим.

**Игра «Королевство»** Эта игра развивает взаимопонимание в группе, ребята учатся понимать и обсуждать закономерности возникновения взаимопонимания. Кроме того, определяется статус учащихся в классе, выбираются роли и функции, которые они хотели бы выполнять. Младшие подростки знакомятся с принципами ведения спора, дискуссии, осмысливают трудности общения между людьми, непонимание людьми друг друга. Продолжительность игры : 40 минут.

**ХОД:** 1. Весь класс делится на группы. Желательно, чтобы у ведущего в этой игре были помощники. Ребятам ведущий объясняет, что в игре участвует вся группа. Каждый участник может побывать в роли Короля и распределить роли сам, попробовать сделать так, что все будет зависеть только от него. 2. Один из добровольцев становится «Королем». Он может набрать себе всех подданных- Королеву, Принца, Принцессу, Слугу, Повара, Палача и т. д. Каждому, кроме ролей Король раздает поручение. 3. Следующим этапом является проигрывание ролей. 4. Затем роли обсуждаются. Каждый имеет право объяснить, чем его роль привлекательна для него, или, почему, он не согласен с Королем, почему его роль ему не

нравится. 5. 5. Каждому участнику игры дается возможность внести свои коррективы в «Королевство», что-то изменить, повысить или понизить кого-то в должности, или, вообще ввести новую должность. Очень важно после каждого шага пояснять перестановки. 6. Когда «Королевство» создано, с ребятами проводится обсуждение и соотнесение полученного опыта с ситуациями в семье, в реальной жизни. Эта игра учит детей не просто уважать мнение другого человека, но и обосновывать свои выборы, кроме того, каждый в этой игре может побыть в роли лидера. Также каждый может испытать на себе давление и понять его отрицательный и положительный эффект.

**Игра «Кораблекрушение».** Эта игра помогает детям представить и смоделировать свое поведение в экстремальной ситуации. Проанализировав это, ребята могут переносить деятельность на реальные сложные жизненные ситуации, на сложности взаимоотношений, на взаимоотношения в семье и т. д. Продолжительность игры - 30 -40 минут. Ребятам на группы потребуется лист писчей бумаги.

**ХОД:** 1. Проходит деление класса на группы. Необходима помощь ведущему. 2. Каждой группе дается инструкция: «Представьте, что в результате кораблекрушения все жители созданного на прошлом занятии Королевства попали на необитаемый остров. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в ваши родные края. Ваша задача - создать себе условия, которые могли бы вас всех удовлетворить. Вы можете:

- - освоить остров, организовав в нем хозяйство,
- - наладить на нем социальную жизнь,
- - установить правила и нормы совместной жизни.»

3. Среди групп детей происходит обсуждение. Результатом эффективности работы является то, что дети начинают представлять возможности реальной жизни, когда очень многое зависит именно от них самих. Ребята приходят к выводу о том, что рано или поздно многое им придется решать самим. Младшие подростки учатся планировать свою деятельность, доказывают логичность выбранной деятельности, кроме того научаются приходить к единому мнению, тем самым - вести переговоры. Ребята обосновывают свое решение, проигрывают эту вымышленную ситуацию в реальной действительности, и просто, учатся фантазировать, но реально.

- Для того, чтобы работа в классе в целом и по группам шла продуктивно, необходимо:
- создать в классе атмосферу доверия;
- развивать навыки общения, которые способствуют открытости, честности, ответственности за чувства и убеждения;
- планировать игры так, чтобы они способствовали принятию решений и развитию других жизненно необходимых умений;
- предлагать учащимся простые модели работы, близкие и понятные им.

**Игра «Моя жизнь / Ваша жизнь»** Эта игра позволяет ребятам лучше узнать друг друга, заглянуть в свое будущее, вспомнить прошлое, попытаться проанализировать свое настоящее. Ребята приходят к выводу о том, из судьбы каждого человека складывается судьба всего поколения. В процессе выполнения этой игры ребята делятся своими мыслями с окружающими. Время : 25 минут. Для игры понадобится каждому участнику 1 лист писчей

бумаги, а для групповой работы - 1/2 листа ватмана, разноцветные мелки или карандаши.

**ХОД:** 1. Ребятам предлагается сложить свои листки вчетверо и на каждой части написать события, которые с каждым из них были, или как они надеются, будут важными в их жизни или же изменят их жизнь в будущем. Для выполнения этого задания ребятам дается 15 мин. (Табл.1). Таблица 1. Моя жизнь Моя!жизнь!10!лет!назад Моя!жизнь!5!лет!назад Моя!жизнь!сейчас Моя!жизнь!через!10!лет Затем они делятся на группы по 4-5 человек в каждой и пытаются прогнозировать жизнь своего поколения **Таблица 2. Жизнь моего поколения** Жизнь!моего!поколения!10!лет!назад Жизнь!моего!поколения!5!лет!назад Жизнь!моего!поколения!сейчас Жизнь!моего!поколения!через!10!лет Игра «Чемодан» В этой игре проявляется внимание, наблюдательность, такт по отношению к своим одноклассникам. Ребята учатся анализировать ситуацию, учатся сравнивать, доказывать, убеждать, учатся быть терпимее друг к другу. Для работы потребуются конверты. Продолжительность игры : 40 минут.

**ХОД:** Обязательно желание каждого участника. 1. Один из участников игры выходит из класса, а другие начинают ему собирать «чемодан», то есть те качества, которые помогают этому человеку в общении с другими; но обязательно указываются и отрицательные качества, над которыми надо работать. Затем каждое качество обсуждается, голосуется большинством. Должно быть 5-7 характеристик. 2. Затем все зачитывается тому, кто выходил. Он имеет право спросить только один вопрос, если что-то непонятно. Так продолжается, пока есть желающие. 3. В конце игры тот, кто узнал информацию о себе, отвечает на вопросы: • - Что нового о себя я узнал во время занятий группы? • -Что нового я узнал о других людях? • - Что я хотел бы изменить в себе по итогам работы в группе? • - Каким образом я собираюсь это сделать?

**Игра «Принятие решений»** Эта игра позволяет ребятам побывать в роли человека, от которого многое зависит. Учит старших школьников принимать решения и отвечать за них, учит прислушиваться к мнениям других, анализировать их, менять свою точку зрения, если это необходимо. **ХОД:** Ребятам предлагается подумать самостоятельно, затем объединиться в группы по 5 - 6 человек и создать проект. Предлагается представить каждого, что он обладает неограниченными возможностями, неограниченной властью, неограниченным финансированием. Одно ограничение - время. Каждому представляется возглавить Всемирную комиссию по улучшению жизни человечества, а может быть и по его спасению от губительного воздействия цивилизации. Посоветуйтесь друг с другом, какие меры следовало бы точно предпринять и как это можно было бы организовать. В процессе работы нужно уважать мнение собеседника. Если человек использует свой опыт, приводя какие-то примеры, дайте ему возможность почувствовать, что он прав. Постарайтесь посмотреть на мир глазами вашего собеседника. Постоянно задавайте себе вопросы, почему у него такое мнение. Если вы не согласны с собеседником, если решение этого вопроса у вас лучше,

постарайтесь вызвать его на соревнование. Вы должны постараться договориться, прийти к единому мнению, прослушав разные точки зрения. И если мнение других все же лучше, и вы с этим согласились, то нужно отдать вам должное, что вы в какой-то мере признали себя побежденным, одновременно отдавая долг умению и эрудиции напарника.

**Игра «Путешествия по странам»** Эта игра показывает различное понимание духовных ценностей. В ней ребята демонстрируют свое умение критически мыслить, принимать решения и решать проблемы. Ребята научаются влиять на образ мышления других людей, оценивают важность многообразия идей и подходов. Старшие школьники демонстрируют навыки эффективного общения, обобщают, делают выводы. Продолжительность игры : 40 минут.

**ХОД:** Весь класс делится на несколько команд, где каждая команда представляет выбранную страну. Идет работа в группе, где ребята получают отличную возможность дискутировать и высказывать различные мнения. Каждая команда старается показать особенность, самобытность той страны, того народа, который она представляет, отражает неповторимость и своеобразие выбранной страны. Все другие команды стараются понять причины именно таких условий жизни, особенности данной национальности и т. д.

Каждая страна рассматривается с нескольких позиций. Эти позиции ребята определяют в самом начале игры, еще до деления на группы - страны. Затем эти особенности вносятся в таблицу. Позже, когда таблицы каждой страны заполнены и ответы представителей стран выслушаны, участники пытаются найти точки соприкосновения- те ценности, которые неизменны, не зависят от страны, от национальности; и пытаются это анализировать. Следующий этап игры - дискуссия. Свобода самовыражения создает атмосферу, необходимую для успешных занятий. В результате этой работы ребята лучше узнают друг друга и себя.

**Ролевые игры.** Любая ролевая игра - индивидуальна. Даже когда одни и те же организаторы, в одних и тех же условиях проводят дважды одну игру, то эти реализации получаются разными. На это влияет множество факторов, во-первых, конечно, сами игроки (контингент, уровень предварительной подготовки, возраст и т.д.), во-вторых, место и время проведения, в-третьих, экономическо-политический контекст (что происходит вокруг нас) и так далее. Подробная разработка и описание игры - дело весьма трудоемкое, и к сожалению, может дать четкое представление только о конкретной реализации игры, поэтому настоящие разработки не являются четкими указаниями для организаторов игры, а скорее, некими идеями, которые творческий организатор, знакомый с ролевыми играми, может обработать и, по-своему, воплотить в жизнь. Обе из представленных здесь игр были разработаны для проведения на выездных творческих интенсивах (коммунарских сборах).

**Игра "Комод"** В последствии, множество ее элементов было включено в другие ролевые игры ("День капиталиста", "Я законодатель"). А

"Планета" в том виде, в котором она представлена здесь никогда не проводилась (пока), однако на ее основе появилась более сложная игра "Армагедон".

**КОМОД** Педагогическая цель: обучение культурным нормам влияния на политическую ситуацию, формирование понятия о том, что личное благосостояние зависит от здоровой политики. Время протекания игры: 1 - 3 дня. Место проведения: несколько отдельных помещений (примерно 1 помещение на 3-5 человек). Возраст участников: 12-17 лет. Роли участников: Переселенцы из другого города. Роли играющих мастеров (тех кто регулирует игру изнутри): Все ключевые государственные посты: судья, хозяин бара, начальник биржи труда, шеф полиции, организаторы кооперативов и предприятий. Задача играющим: 1. Явная задача. Сформировать семью и купить комод, как признак счастья семьи. 2. Неявная задача. Обустроить счастливую жизнь всего города, посредством избрания Думы и городской Головы. Узловые моменты игры, по которым определяется текущий уровень игры: периодические собрания горожан, созываемые судьей, степень желания получить работу в бирже труда, уровень покупки КОМОДОВ. Возможность формирования дополнительных целей играющим: новые указы судьи, поведение полиции, вливание денег через биржу труда. Необходимые материалы: игровые деньги, то, что можно назвать КОМОДОМ (несколько штук, но меньше, чем количество семей), бланки для предприятий, указ переселенцам города, ручки, бумага, средства производства продукции (канцтовары, инструменты, сырье и т.д.) Игра начинается с зачитывания указа переселенцам города:

**УКАЗ ПЕРЕСЕЛЕНЦАМ НОВОГО ГОРОДА** Мы, благородный и справедливый Король "Острова Сокровищ", и присоединившихся островов и городов повелеваем нашим подданным обосновавшимся в Новом Городе: 1. Создать на новой территории семьи. Выплатить каждой молодой семье единовременное денежное пособие. 2. Ввести как обязательное обращение "сударь" или "сударыня" для личных бесед, и обращение "гражданин" с добавлением должности для деловых разговоров. Сурово наказывать за нарушение формы обращения. 3. Поставить перед каждым горожанином цель - выбрать и поддерживать в городе законную власть. Дать городу название и утвердить систему справедливых законов. 4. Основой власти в городе (после выборов) считать городского Голову. Головой может стать любой горожанин собравший на подписном листе подписи не менее 20% всех граждан и утвержденный всеобщим тайным голосованием. 5. Для разработки и принятия системы законов в городе надлежит создать Думу в составе Головы и четного числа горожан. 6. Целью каждой семьи, кроме создания справедливой городской инфраструктуры, считаем покупку КОМОДА. Только семья купившая и сохранившая до конца веков КОМОД будет считаться счастливой. 7. Представителем и временным администратором города повелеваем назначить гражданина верховного судью. Поручаем ему сформировать городскую полицию и санитарную инспекцию. Ход игры: В течение всей игры все государственные аппараты: судейство, полиция,

санинспекция и другие, вызывают недовольство жителей города налогами, штрафами, мотовством власть имущих, сподвигая их на политическое переустройство своей жизни. Здесь стоит обратить внимание, что КОМОД не экономическая игра, а деньги носят только вспомогательный характер.

**ПЛАНЕТА.** Педагогическая цель: развитие коммуникабельных способностей, умения вести взаимодействие, формирования понятия необходимости, вывод с понятия "личное" на понятие "общее".  
Время протекания игры: 2-6 часов. Место, где проводится игра: несколько отдельных помещений (примерно 1 помещение на 10 человек), одно совершенно отдельное от всех остальных. Возраст участников: 12-17 лет.  
Роли участников: Представители разных планет (внутри планет роли могут быть самыми разнообразными). Роли играющих мастеров (тех кто регулирует игру изнутри): по необходимости, на каждую планету по представителю.  
Задача играющим: 1. Явная задача. Разгадать полученное послание, выживание. 2. Неявная задача. Организовать взаимодействие планет для выживания. Узловые моменты игры, по которым определяется текущий уровень игры: Прилет новых инопланетян (игровых мастеров) с некой информацией, прозрение игровых мастеров на планетах. Возможность формирования дополнительных целей играющим: не требуется.  
Необходимые материалы: 1. Легенды для планет (их история, традиции). 2. Разработка системы ресурсов для планет, таким образом, что бы не одна планета не смогла выжить самостоятельно. Создать различное для всех расписание: сколько и каких ресурсов необходимо для 1 дня жизни, запуска ракеты, 1 дня полета, телефонной связи и т.д. 3. Оформление космических кораблей, реактора, планет.  
Ход игры: Всем планетам раздаются кусочки легенды с зашифрованной информацией о существовании реактора, который сможет обеспечить жизнь всей вселенной: что существует решение всех проблем, как сделать так, что бы все не погибли, где находится реактор, что нужно чтобы его запустить (какие ресурсы), как его запустить. Кому-то даются шифры от легенд. Выживание каждой планеты возможно в двух случаях: запуск реактора, перераспределение ресурсов всех планет (или хотя бы их части). Ресурсы по планетам должны распределяться так, что бы их не хватало до конца игры

### **Методика подготовки и проведения вечерней свечи.**

По мнению большинства ребят, самыми незабываемыми моментами смены являются огоньки и костры. Без них жизнь в лагере, (отряде) была бы менее полной. Но немаловажную роль в сплочении отряда играет и вечерняя свеча. Вечерняя свеча — это одна из самых известных традиций лагерей. Ее цель: проанализировать прошедший день — что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день. Свечу желательно проводить ежедневно или 1 раз в 2–3 дня. Для вечерней свечи существуют правила: 1) Дети должны быть заранее настроены и готовы к свече. 2) Все: и дети, и взрослые — располагаются на одном уровне вокруг огня, который находится в центре. 3) Дети и вожатые должны выполнять законы: « Когда говорит один — все молчат.» «Никого не осуждаем. Нет

плохих людей, есть плохие поступки.» «Закон свободного микрофона» «Все сказанное на свече не должно «выноситься» за его пределы» . «Через центр круга переходить нельзя». Свеча — это коллективное обсуждение отрядом и взрослыми прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. Главное в обсуждении — содержание. Педагогический смысл свечи — научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения — научить искусству разговора. «Свеча» — это конкретное воплощение в жизнь принципов самоуправления: сами планируем, сами организуем, сами проводим, сами обсуждаем. На свече идут самые важные разговоры о отрядных делах, трудностях, конфликтах. Здесь мечтают, спорят, поют любимые песни. Свеча — это тесный круг друзей. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В круге каждый видит глаза и лица своих товарищей. У круга нет начала и нет конца — одна непрерывная цепь, по которой проходят токи духовного напряжения, общей мысли, чувства, тепла. Вечерняя свеча идет 40 - 60 минут. Старайтесь не ограничиваться одной формой, подключайте свое творчество.

**Варианты вечерней свечи могут быть следующие:** 1) Говорят желающие. 2) Один человек говорит, затем передает «свободный микрофон», кому пожелает. 3) Вожатый (воспитатель) передает «свободный микрофон» кому пожелает. Формы вечерней свечи: 1) Белые и черные камни, которые вы собрали на прогулке, могут быть символом хорошего и плохого. 2) Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, КАКИМ был прошедший день. 3) Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец. Говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому, и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор. 4) На этом вечере говорят: «Спасибо» одному человеку из отряда, уточняя за что. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада. 5) «Прогноз погоды». Выразить словами или условными знаками состояние своей души. 6) Прерванная интересная история. Если ваши дети перевозбуждены вы можете рассказать интересную историю и прерваться на самом интересном месте. Расскажу, если... успокоитесь или в следующий раз. 7) «Шляпа». Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (О каше, уборке, об удачах, проступках и т. п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому. 8) «Шляпа», «Ромашка», «Листочки». Иногда детям трудно начать разговор о себе, поэтому вы можете написать вопросы на символических ромашках, листочках и т. п. 9) «Конфеты». Подходит для первой свечи. Вы предлагаете всем детям взять столько конфет, сколько они захотят. Сколько конфет — столько предложений вы должны рассказать о себе. 10) «Ниточки». Перед началом свечи детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных



ниточек может быть разной длины 10–30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Т.О. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику. 11) «Дерево».

В отрядном уголке вы можете поместить стволы деревьев без листьев. Вы говорите детям о том, что после каждой вечерней свечи на стволах деревьев будут появляться зеленые листья. На зеленых листочках будут написаны имена тех детей, которые за последний день или 2 дня были самыми — самыми, например, Саша организовал ребят на уборку, Лена помогла подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т. п. 12) «Конверт откровений». На предложенных листочках бумаги до начала свечи дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Если вопросов недостаточно, то право ответа предоставляет воспитатель (вожатый). Первую свечу проводят педагоги. Педагогическая задача свечи в первые дни смены — научить ребят правилам поведения и выступления на свече, приучить их к мысли о том, что вечером они будут собираться вместе и анализировать каждый прожитый в лагере день. Первые дни детей переполняют впечатления. У них потребность поделиться тем, что запомнилось, что понравилось. Начать ее можно либо с песни, либо с легенды, рассказа, притчи... (Легенда о пепельном городе) Вожатый (воспитатель) объясняет ребятам законы свечи, а затем проводит знакомство, используя талисман-игрушку, значок, часы..., «свободный микрофон». Тот, у кого в руках окажется этот предмет, может высказываться, после чего талисман нужно передать, пока он вновь не вернется к ведущему. Знакомство лучше начать с самого ведущего, что позволит создать теплую, доверительную атмосферу. Постарайтесь действительно искренне, кратко рассказать о себе без интимных подробностей, но не ограничиваясь стандартными фразами. После чего передайте «микрофон» следующему ребенку. Важно, чтобы на этой свече, по возможности, высказались все; если ребенку очень трудно — задавайте вопросы, интересуйтесь, но не сильно настаивайте. **ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА ДЕТЕЙ ВО ВРЕМЯ СВЕЧИ — ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ДИАГНОСТИКА!** К концу смены, если вы хорошо постараетесь, дети полюбят свечу и будут особенно тщательно готовиться к ним. На прощальной свече каждый может услышать о себе мнение своих товарищей. Можно использовать свободный микрофон. Тот, у кого находится «свободный микрофон», называет девочку или мальчика, от которых хотел бы услышать о себе. В завершении можно раздать каждому по небольшой звезде, на которой ребята напишут свои прощальные слова и пожелания следующей смене, а затем наклеить звезды на загрунтованный ватман — это будет ваш прощальный звездопад. Типы свечек: "Расскажи мне о себе" - традиционная свечка, проводится в начале смены, на ней ребята

рассказывают друг другу о себе, то что считают нужным. Рассказывающему можно задать вопрос, но отвечать на него или нет - это его право.

**"Расскажи мне обо мне"** - традиционная свечка, проводится в конце смены, на ней каждый выбирает себе некоторое количество ребят (это зависит от времени, но обычно трех), которые говорят этому человеку свое мнение о нем, также могут высказаться и все желающие. Экстренная свечка - собирается по требованию любого человека из отряда в любое удобное время. Человек, потребовавший свечу, ставит перед отрядом какой либо вопрос, причем этот вопрос может касаться как всего отряда, так и его лично, и отряд решает поставленный вопрос. Не следует использовать эту свечку без веских причин, человек по инициативе которого созвали эту свечку, несет ответственность за ее важность, об всем этом следует рассказать ребятам в начале смены. Однако в случае необходимости вожатый может даже посоветовать ребенку созвать такую свечку. Эта свечка очень сложная и относиться к ней необходимо с особым вниманием. Ежевечерняя свечка - Её по очереди могут проводить ребята. На ней проводится рефлексия и анализ дня. Акцент на свечке следует делать на анализ, а не на рефлексия - это более содержательно. В начале смены скажите, что на такой свечке говорящий человек должен ответить мы следующие вопросы: Что было хорошо и почему?, Что стоит изменить и почему?. Обращайте внимание ребят на аргументацию - без нее анализа не будет. Ежевечерняя свечка - действие у которого есть начало и конец, заканчивать ее можно отрядной песней и коллективным гашением свечи. Я хочу сказать 5 спасибо - тем ребятам которые заслужили это сегодня больше всех. Как вы думаете кого я хочу поблагодарить и за что. Это будет маленький тренинг внимательного отношения к другим и стимул к тому, чтобы на следующий вечер тоже получить «спасибо» Операция "Ц-Ц-Ц" - Создание атмосферы при помощи песен. Общий принцип создания настроения песнями - начинать с тех песен, которые соответствуют настоящему настроению отряда, переходя к песням, соответствующим необходимому настроению отряда. День отшумел, и ночью объятый, лагерь зовет нас уснуть Доброй вам ночи, наши ребята, Доброй вам ночи, наши девчата, Завтра нам снова в путь. Свечки знакомства Приготовить необычный, своеобразный талисман. Талисман пускается по кругу, получивший его рассказывает о себе. Вожатый начинает, вожатый заканчивает. Настройтесь на то, что нужно выслушать каждого; Заранее заготовить вопросы или незаконченные фразы, написать их на карточках, ребята вытягивают карточки, отвечая на них. Это сэкономит время, избавит от детских комплексов. Чтобы облегчить твою работу, мы предлагаем тебе примерные фразы: • Моё самое лучшее качество... • Одно из моих заветных желаний - это... • От нашей встречи (от этого дня. от смены) я жду... 61 • Моё будущее нарисовано такими красками... • Жизнь для меня - это... • Самый счастливый день в моей жизни, был... • Самым дорогим для меня подарком был... • Если бы у меня был 1 миллион \$, то ... • Я пришёл на этот огонёк, чтобы... • Я не люблю когда... • В будущем я себя вижу... • Самый лучший человек - это... Попросите ребят вспомнить яркий вспоминающийся день в их

жизни и рассказать об этом. Каждый рассказчик имеет право на три «почему». Благодаря проведению такой свечки можно получить важную информацию о ценностях ребенка. Этот вид свечки актуален и на третий день смены. Карта знакомства Рисуетя карта, на которой есть остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.п. Каждый бросает кубик и куда он попадет, о тех случаях жизни человек и рассказывает. Рассказ - эстафета Этап развития коллектива. Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет. Выговариваются сидящие в кругу по принципу: все говорят, а чего бы и мне не сказать. Выговаривается вся группа. Уровень отряда - любой. Пакет откровений Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами. Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы. Уровень отряда - любой. Музей любимых вещей 3-4 день смены. Рассказ не о себе, а о предмете характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке. Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны. Уровень отряда - высокий. Гороскоп 2-3 день смены. Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Перед высказыванием - краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей. Форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз и т.д. Уровень отряда - низкий. Фонарщик 3-5 день смены. Эмоциональное представление легенды о маленьком фонарщике. Говорит тот, у кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение микрогруппы. Уровень отряда - высокий. Вариант: Букет цветов. На каждом цветке - вопрос. Высказывающийся дарит цветок по своему выбору. Памятный день 2-3 день. Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек-тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, 62 его запросам. Сам огонек проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ-эстафета. Уровень отряда - любой. Горящая спичка Группа рассаживается в тесный круг. Руководитель зажигает спичку и передает её по кругу. Тому, у кого в руках спичка погаснет, члены группы задают любые три интересующие их вопроса, или он задаёт любым трём какой-либо вопрос, или ещё что-либо в этом роде: Ответивший снова зажигает спичку и передает её по кругу. Вопросы, которые можно использовать в беседе «Свеча по кругу» • Есть ли у тебя цель в жизни? • Как бы ты провел свой последний день в жизни? • Что такое жизнь? • Каким ты хотел бы быть всегда? • Что важнее всего уметь в жизни? • Что для тебя радость? И т.д. Свечки-откровения (Конфликтные) Письмо другу Участники огонька устно пишут письмо другу, родным (Принцип дневника). Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии. Уровень отряда - любой. Я не понимаю Бессистемное расположение участников огонька в помещении. Каждый участник имеет право подойти к любому другому участнику огонька с вопросом, начинающимся на "Я не понимаю,

почему...?" Предъявление требований с позиции глубокого проникновения в мировоззрение другого человека, налаживание контактов. Уровень отряда - средний, высокий. Разговор с игрушкой Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой). По принципу "письмо другу", но плюс тактильный контакт. Уровень отряда - средний, младший. Разговор с попутчиком Ситуация: закончилась смена, нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных. Уровень отряда - любой. Ситуативный (Электрический стул) Один участник находится спиной к аудитории, все пишут записки с краткой характеристикой этого человека, которые потом зачитываются ведущим (корректирующим текстом в случае его некорректности по отношению к человеку), дает возможность дать оценку поведения того или иного ребенка членам отряда без амбиций, обид, оскорблений его личного достоинства. Уровень отряда - высокий. . Круг молчания - 1 Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается спиной к центру. Остальным говорить строго запрещено, т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта. Круг молчания - 2 Все сидят в помещении вдоль стен. Желающий сказать, выходит и садится в круг. В обоих огоньках "Круг молчания" создается элитарность говорящих, в число которых втягивается остальная часть отряда. Наедине с собой 2-Э этап, ситуативно. Говорящий выходит в круг к свече. Путем использования свечи достигается эффект концентрации внимания участника и эффект одиночества, откровенности. Уровень отряда - средний. Разговор со свечей Создается ситуация, в которой человек вслух может высказать мысли, "скребущие душу", "крик души". Внимание акцентировано на проблеме в отряде. Уровень отряда - средний. После выхода из конфликта хорошо провести тренинг на общение, выводящий эмоции детей на положительный уровень. Свечки анализа Цепочка Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведенном этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор. Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения. Уровень отряда - слабый, средний. Отряд для меня Финал смены. Каждый участник огонька отвечает на вопрос "Чем стал отряд для меня за эту смену?". Осмысление детьми прожитого за смену. Закрепление у детей умения отыскивать для себя наиболее удобные формы жизни.

#### **Свечка (анализ дня)**

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

- 2 этап. Обсуждение ведется по микрогруппам, после чего выступает один представитель от микрогруппы на общий круг (который решает общие вопросы). Наиболее активное участие каждого члена микрогруппы в

обсуждении. Наиболее продуктивная работа по анализу, выведение лидеров в режим явного лидирования в микрогруппе.

• 3 этап. Свободный микрофон. Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (по вопросам). Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации. Появляется возможность для самореализации ребенка, его укрепление в

В отряде, как личности; имеется возможность диалога. Уровень отряда - средний, высокий. Свечки адаптации (заключительные) Позиция Моделирование предположительного поведения ребенка в социуме, его критическое конструирование.

**Это огонек-тренинг** выживания ребенка в социуме "большой земли" не теряя своих положительных качеств, полученных и закрепленных в лагере. Уровень отряда - любой. Живой уголок Самый последний разговор. В руках говорящего свеча, горящая ветка и т.д.- "Живой уголок". Высказываются последние пожелания и «Живой уголок» передается тому, кому очень хочется передать, дополняется традициями прощания. Ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему из системы отряда. Уровень отряда - любой. Расскажи мне обо мне Финальный огонек. О каждом участнике высказывает свое мнение 1 человек и 2- 3х называет сам тот человек, о ком идет речь. Принцип свободного микрофона. Взгляд со стороны на систему деятельности и поведение ребенка дает ему возможность корректировать эту систему в дальнейшем. Уровень отряда - любой. "Я как в зеркала смотрю в людей..." Финальный огонек. Перед огоньком проводится социометрия, анкетирование. В помещении создается эффект зеркала при помощи свечей оформления. Говорящий и слушающий находятся в креслах друг против друга, достигается концентрация внимания на диалоге. Уровень отряда - только высокий.

**Заключение** Педагогическая задача "свечки": научить детей осмыслению собственных поступков, воспитать культуру общения. Свечка - самая романтическая и привлекательная форма коллективного общения, которая позволяет каждому участнику: • высказаться; • понять другого; • проанализировать прошедший день, дело или ситуацию; • раскрыть себя со стороны; • слушать, а главное слышать. Роль взрослого: • видеть и слышать каждого; • заранее позаботиться о живом огне, поместить его в центр круга; • тщательно продумать форму проведения свечки; • создать эмоциональный настрой; • следить за поддержанием живого огня, за выражением своего лица, интонацией; 65 • периодически забывать о наличии собственного мнения. Помните о своей двойной роли: вы равноправный член коллектива, вы смотрите на всё со стороны, вы единственный человек, знающий когда закончить. Тема свечки должна быть актуальна! Основная задача участника: активно принимать участие в обсуждении. Условие выполнения: каждый может высказать всё, что желает, не перебивая остальных. Легенды для внутриотрядных огоньков и свечек. Без чего не обходится ни один огонек? Конечно же, без интересной и поучительной легенды, которую вожатый

дарит своим подопечным в конце каждого дня. Именно при свете свечи или пламени костра щемящие душу истории, рассказанные с подобающей интонацией, обрастают таким смыслом, что заставляют и детей, и подростков не на шутку задуматься о своей жизни. Тем временем, вожатый, облекая чтение нотации в легенду с интригующим сюжетом, убивает сразу двух зайцев – привлекает внимание детей и направляет их деятельность в нужное русло. Так, в различных ситуациях рассказывают разные истории – о дружбе, о верности, о мечте и реальности, о любви и о цели жизни... Не беда, если вожатый подзабыл сюжетную линию – можно смело самому додумывать детали, главное, чтобы это все выглядело логично и несло определенную смысловую нагрузку. А вообще хорошо придумывать свои легенды, посвящая их любимому отряду. Можно сделать целый огонек легенд – пусть и дети расскажут свои... Все в ваших руках! Легенда о «вечернем огоньке». Очень давно на свете жил один мудрый человек, который посвятил себя и свою жизнь работе с детьми, он старался отдавать им самое доброе, самое ценное и сокровенное, приобретенное им за долгие годы его работы. Он отдавал частицу себя, огонек своей души, а взамен получал намного больше. И это большее ему отдавали дети, дети, которых он учил. Ребята ему доверяли, обращаясь за советом в трудную минуту. Они его глубоко уважали и делились самым сокровенным. Но что-то произошло в их отряде, отношения стали напряженными и не доверительными. За прожитый день происходило очень много ссор и конфликтов. Все отстаивали лишь свою точку зрения, не слушая и не уважая других, даже не пытались найти компромисса. Его это очень пугало. Но однажды он заметил, что его отряд каждый вечер куда-то уходит, возвращаясь добрыми, с уважением относящиеся к друг другу, готовые понимать и помогать. Комиссар рад был этим изменениям, и решил узнать, куда его отряд уходит каждый вечер?

И вот один из вечеров настал. Комиссар пошел за ребятами и увидел, что они собираются на прекрасной полянке в глубине леса вокруг костра. Это был тот огонек, который объединял их и помогал своим теплом. Ребята сидели в едином круге, соприкасаясь плечом к друг другу, каждый ощущал поддержку, ощущал тепло человека, сидящего рядом. Здесь они разговаривали, общались, решали все проблемы, возникшие в течение этого дня, находили плюсы и минусы, прошедших дел, пели песни. И такая атмосфера помогала им в общении. Комиссар долго думал о том, что увидел и решил, а почему бы не создать такой огонек ему самому, чтобы и он находился рядом с ними. Так и возникла Традиция «вечернего огонька». Легенда о любви.

Давным-давно, высоко в горах был один маленький город, и люди, которые жили в этом городе, всегда одевались по-летнему, несмотря на то, что в горах было очень холодно, особенно зимой. Их грела любовь друг к другу, и сотни маленьких огоньков в их сердцах объединились в одно большое пламя. Но вот однажды в городе поселилась злая ведьма, которая продавала огни. Она очень скоро поняла, что среди жителей этого города она не найдет покупателей, потому что огонь уже был в их сердцах. Тогда она

решила всех поссорить, чтобы любовь угасла в их сердцах. Ведьма стала ссорить одно человека с другим, другого с третьим, и т. д., и вскоре она сделала свое грязное дело – все горожане перессорились друг с другом, и маленькие огоньки угасли в их сердцах. Теперь, чтобы согреться, они вынуждены были покупать у колдуньи огня. Но вот однажды утром люди этого города, идущие по своим делам, увидели на главной площади огромный кусок льда, в котором был заключен некий юноша. Он замерз, потому что был очень беден и не смог купить у ведьмы огня. Некому было его согреть, и все жители проходили мимо. Но одна маленькая девочка не осталась равнодушна к чужому горю. Она подошла к глыбе, положила на нее свою руку, и лед начал потихоньку таять. В это же время мимо проходил маленький мальчик, любивший эту девочку. Он тоже положил свою руку на лед, и сказал: «Я тебя люблю!». Два огонька объединились в одно маленькое, но стойкое пламя, и лед начал плавиться еще быстрее. На площади стали раздаваться голоса: «Он был неплохим человеком», «Он ладил с детьми», «Он мог помочь в трудную минуту»...И сотни рук начали прикасаться к глыбе льда, она расплавилась, и замерзшее сердце юноши оттаяло. Наконец люди того города поняли, что нет ничего важнее на свете, чем настоящая любовь, а злую ведьму больше никто не видел... «Все пройдет» Давным-давно жил-был один богатый и счастливый человек, не знавший горя и забот. Однажды он шел по улице и увидел одного очень грязного и нищего скитальца, пожалел его и поделился своими деньгами. В благодарность за это нищий подарил человеку три шкатулки и сказал: «Сейчас ты счастлив и доволен – но мало ли что может случиться в нашей жизни? Если тебе вдруг станет плохо – открой золотую шкатулку, если очень плохо – серебряную, ну, а если будет совсем невмоготу – деревянную, и они помогут справиться с несчастьем».

Человек этот шкатулки взял, но придя домой, закинул их на чердак, подумав: «Зачем они мне? У меня все так благополучно, что никакие беды мне не страшны!». Так он и жил дальше. И вот через несколько лет случилась крупная неприятность – человек сильно проигрался в карты, и нужно ему было оплатить долг, все деньги, все богатство, все-все, что у него было, досталось победителю. Человек очень долго горевал, он не знал, как же жить дальше без денег. Наконец он вспомнил про того нищего, достал золотую шкатулку и открыл ее. Он ожидал увидеть там деньги, но внутри была лишь маленькая записка со словами: «Все пройдет, пройдет и это». Человек призадумался, немного успокоился, продал эту шкатулку, пошел работать, и у него вновь появились деньги, жизнь пошла на лад, он обзавелся семьей, и вновь был счастлив и спокоен. Но через некоторое время его постигла ее горшая беда – очень сильно заболели его дети, они уже были на грани смерти, ни один врач мира не мог им помочь. Тогда в отчаянии человек открыл и серебряную шкатулку, видя в ней последнее лекарство для своих детей, но там была точно такая же записка со словами «Все пройдет, пройдет и это». Не успел он опомниться, его дети действительно пошли на поправку, вскоре выздоровели, повзрослели, и через несколько лет уже обзавелись

собственными семьями. Их отец один стал жить в доме со своей женой, не зная горести и бед. Вскоре его настигла непоправимая беда – дом сгорел, и жену не удалось спасти. Человек стал жутко горевать, он бродил по развалинам дома и вспоминал былое счастье... Ничто не могло его утешить, он уже хотел покончить с жизнью, и стал искать среди пепла подходящее орудие. Но вот он наткнулся на каким-то чудом уцелевшую, последнюю деревянную шкатулку. Машинально открыв ее, он прочитал уже знакомые слова: «Все пройдет, пойдет и это». На этот раз он не поверил словам, но зря – прослышав о пожаре, приехали все его дети, со своими женами и детьми, и все вместе начали строить новый большой и красивый дом... Человеку уже не было так горько, его радовали дети и внуки, и, счастливый, он дожил до глубокой старости, твердя уже правнукам: «Все пройдет, пройдет и это...» «Все в твоих руках» Как-то давно в одной забытой стране жил-был великий мудрец. Слава его распространилась по всему свету, у него были тысячи учеников, и миллионы людей пешком приходили в его деревушку, чтобы только узнать ответы на интересующие их вопросы. Но один юноша, живший по соседству, позавидовал успехам и проницательности мудреца, и решил придумать такой вопрос, на который невозможно было бы дать ответ. Он думал день, два, неделю, месяц, год, и вот наконец, прогуливаясь по летнему лугу и наблюдая за жизнью его природных обитателей, он придумал вопрос, на который, по его мнению, не смог бы ответить даже мудрец. Он размышлял так: «Я поймаю в руку бабочку, приду к мудрецу, и спрошу его: «Мудрец, скажи мне, что у меня в руке?» – «Бабочка»,- конечно же ответит он. А тогда я спрошу: «Мудрец, а, мудрец, а скажи мне, живая она, или мертвая?». Если мудрец ответит «Мертвая», то я открою ладонь, и она живо вспорхнет, а если станет утверждать, что живая, то я легонько сожму кулак, и она умрет – в любом случае мудрец окажется неправ!» Так юноша и сделал – поймал бабочку, пришел к мудрецу, и начал его спрашивать: - Мудрец, скажи, что у меня в руке? -Бабочка! -Мудрец, а живая она, или мертвая? Мудрец внимательно посмотрел на юношу, и ответил ему: «Все в твоих руках»! Тогда юноша наконец познал истинную мудрость старца, и запомнил его слова на всю жизнь. Все в ваших руках! Легенда о гитаре. Жил был как-то давно в одной маленькой деревушке очень молодой и очень застенчивый парень, у которого была нежная и чувствительная душа. Случилось однажды ему влюбиться в девушку из той же деревни – такую же молодую и прекрасную, как он. И день и ночь юноша думал лишь о возлюбленной, но боялся не то что заговорить с ней, а даже подойти поближе, а она, как назло, так быстро ходила по улице, словно у нее были не ноги, а крылья. Долго он ни на что не решался, но вот как-то к нему подошел один очень странный человек, которого редко видели в городе. Это был колдун, и он знал, что творилось в душе молодого человека, и захотел нажать на его искренней любви. Он заговорил с влюбленным о девушке, и пообещал устроить так, чтобы он смог поближе ее увидеть, если только отдаст колдуну самое дорогое – свое ружье. Уж очень юноша любил ходить на охоту со своим ружьем, но девушку он любил сильнее, и согласился. Как



только наш герой отнес ружье колдуну, тотчас же увидел девушку, идущую по улице навстречу ему, и несколько мгновений он видел свою мечту настолько близко, что успел запомнить все черты ее прекрасного лица. Но это только разожгло любовь в юном сердце, и он захотел поговорить с ней. Колдун и это устроил, потребовав взамен преданного и верного пса юноши. Разговора ему тоже оказалось мало, и он очень захотел прикоснуться к своей возлюбленной. За это колдун потребовал привести к нему младшего брата. Юноша очень дорожил своим братом, но голос страсти заглушил голос разума, и вот спящего младшего брата он относит к колдуну. На следующий же день ему удалось прикоснуться к нежной руке девушки, когда он помогал нести ей тяжелую ношу. Этого было мало, и захотел юноша поцеловать любимую. Боялся он уже идти к колдуну, боялся даже думать, что он потребует взамен этого, но непослушные ноги сами вели его к жилищу колдуна. Тот был неумолим: за то, чтобы поцеловать девушку, юноша должен был пожертвовать единственной матерью. Никакие слезы не могли уменьшить цену, и пришлось отвести ничего не подозревающую мать этому злему демону. Дальше все продолжалось, как в кошмарном сне: за то, чтобы обладать этой девушкой, парень принес в жертву отца, а за то, чтобы она стала его женой навсегда, - любимую сестренку, оставшуюся единственным родным человеком для него. Он хорошо зажил со своей новой женой, но все чаще и чаще стал тосковать по семье, и в один прекрасный день пришел к колдуну и потребовал все обратно, обвиняя того во всех своих бедах. Колдун сказал, что уже слишком поздно, и юноша сам делал свой выбор, но чтобы ему не было так грустно, подарил бедняге доску с 7 струнами. Теперь молодой человек часто сидел с этим странным инструментом, издававшим такие восхитительные звуки. Когда он ударял по одной струне, ему казалось, что он слышит голос матери, по другой – и вот раздается лай собаки, и так он мог ходить на охоту, папа мог разговаривать с женой и детьми, и все они – друг с другом. Так появилась гитара – утешение и надежда, мечта и жизнь, сон и реальность... Легенда о друзьях. Жил как-то в этом мире один совершенно обычный человек, у которого, как и у всех нормальных людей, были враги и друзья, работа и любимая девушка. И вот, ничем не озабоченный, шел он как-то по своим делам, и вдруг на улице встретил своего злейшего врага, с которым враждовал столько лет. Этот враг назначил ему встречу в 8 часов вечера, когда наконец они выяснили бы свои отношения – кто прав, кто виноват. Совершенно обычный человек наш был честен и благороден, и принял вызов. Шел он дальше, и вдруг навстречу ему идет любимая девушка. Как всегда, радостно они поздоровались, обменялись новостями, но о встрече с врагом человек ничего не сказал девушке, так как не хотел ее огорчать, ведь сделал ей предложение и с нетерпением ждал ответа. И тут девушка сообщила, что сегодня в 8 вечера будет его ждать, чтобы сообщить ему свое решение. Обомлел человек, но ничего не сказал, попрощался со своей любовью, и понуро пошел дальше. Откуда ни возьмись, подходят к нему его верные друзья, и приглашают прийти вечером в 8 часов на одно очень важное мероприятие, и не сообщают, какое, но уверяют, что он

им очень нужен. Бедный этот человек возвращается домой, раздираемый сомнениями, к кому же ему пойти, что важнее – честь, любовь или дружба. Но вот приближается срок, уж скоро 8 вечера, и человек удрученно плетется к своим друзьям. Они весело его встречают, приглашают за стол, и начинается веселая пирушка. Человек уже начинает сомневаться, так уж ли был нужен друзьям, и правильное ли принял решение. Но тут его друзья приводят его любимую девушку, согласную выйти замуж, и его злейшего врага, с которым они его мирят. Оказывается, это было всего лишь испытание для нашего совершенно обычного человека, сделавшего правильный выбор, ведь дружба – это самое главное в жизни.

**Легенда о венике.** Эта история очень короткая, но и очень поучительная. Жила-была как-то семья, в которой было три взрослых сына. Эти сыновья очень часто ссорились, не могли ничего поделить, и малейший повод мог вызвать очередную драку. Тщетно и отец, и мать, пытались наставить их на путь истинный, и доказать, что они должны быть заодно – никакие слова не могли подружить враждовавших братьев. Тогда, после очередной ссоры, отец отвел их в сторону, дал каждому в руки по венику, и попросил их разломать. Напрасно старались братья, веники были очень упругие и ни за что не хотели ломаться. Тогда отец велел сыновьям развязать веники, и таким образом их сломать. Братья с удивлением обнаружили, что по одной тростинке прутья сломать гораздо легче, чем когда они собраны в веник. Тогда отец сказал им: «Вот и вы, как прутья этого веника, поодиночке слабы и легко ломаетесь, а если будете держаться вместе, никакие беды вам не страшны». Братья поразмыслили хорошенько над словами отца, и с тех пор никогда больше не ругались, а жили дружно и счастливо до самой старости.

**Легенда о двух братьях.** Жили как-то в одной стране, в одном городе два брата. И хоть они были похожи друг на друга внешне, их характеры очень отличались, когда они еще росли. Достигнув совершеннолетия, каждый из них выбрал свой путь. Старший хотел получить ученые степени, жаждал наград и поощрений, славы, почета и уважения. Он ревностно стал учиться, и двигался вверх по карьерной лестнице, занимая все более высокие посты, накапливая богатство. Очень многих людей он заставил уважать себя, у него были ученики, последователи, он был моден, уважаем и знаменит. Казалось, не существует такой вершины, которую он не мог бы преодолеть. Этот человек изучил многие труды и создал свою философскую школу, он любил всех и вся поучать, в том числе и своего младшего брата. Но брат выбрал другой путь – он уделял меньше времени словам, а больше – делу. Он усердно работал, он бескорыстно помогал людям, отдавал в долг последние деньги, заработанные тяжелым трудом, никому не отказывал в беде, и заводил себе все больше и больше друзей. Вскоре он женился, обзавелся детьми, и все свое время тратил только на благо семьи и друзей, даже и не помышляя о собственной выгоде. Постепенно братья утратили связь друг с другом, и с того времени прошло уже много лет, у младшего брата появились внуки и правнуки, которые во всем следовали его примеру, и все люди, знавшие эту семью – а таких было

очень немало – становились друзьями этих добрых и отзывчивых людей, и помогали им в любой ситуации. И вот в один прекрасный день в дверь светлого и счастливого дома постучался некий старец, весь в лохмотьях и язвах. В доме было принято помогать нищим, и внучки младшего брата завели бродягу в дом, накормили, обогрели и одели его. «О, хвала небу, раз есть еще такие люди на земле! Кто же хозяин этого благодетельного дома, в котором так хорошо принимают последнего бродягу?» – воскликнул нищий. Тут к нему вышел наш добрый брат, желая оказать бродяге еще большие услуги, но, смотрясь в его лицо, пришел в изумление: «Брат мой! Ты ли это?». Это действительно оказался его старший брат. На вопрос о том, что же привело его в такое состояние, он рассказал свою печальную историю: вскоре судьба перестала быть к нему благосклонной, он разорился, ученики отреклись от него, и вся его ученость была никому не нужна, а так как друзей и семью он не завел, некому было ему помочь, и вынужден он был скитаться. Теперь-то он понял, как бесцельно прожил свою жизнь. Младший брат над ним сжалился, и оставил у себя жить, стараясь сделать его существование как можно отраднее, и бывший карьерист стал нагляднейшим примером для всех, что нужно счастье друзей и родных ставить выше своей собственной выгоды.

**«Я буду любить тебя всегда».** В одном маленьком городке жила была семья — мама и сын. Когда, наступало время царствования Морфея, и весь город окутывала пелена сна, в одном маленьком окошке горел тусклый свет. Это мама укладывала спать своего сынишку и пела ему колыбельную песню: — Я буду любить тебя всегда, я буду любить тебя всегда, что бы с тобой не случилось, моим ребенком будешь ты. Шли годы. Сынишка подрастал. Они стали меньше понимать друг друга. Спорили о музыке, моде, политике. Но когда наступала ночь мама подходила к кровати своего ребенка и пела: — Я буду любить тебя всегда, я буду любить тебя всегда, что бы с тобой не случилось, моим ребенком будешь ты. Мальчик вырос. Стал взрослым мужчиной. Он встретил девушку. Они поженились, переехали на другой конец города. У них самих родилась маленькая дочка. Но, тем не менее, каждый вечер мать ехала на другой конец города, чтобы в который раз спеть: — Я буду любить тебя всегда, я буду любить тебя всегда, чтобы с тобой не случилось, моим ребенком будешь ты. Но однажды, мать не пришла. Сын долго не мог уснуть. Затем собрался и поехал к матери сам. Когда он зашел в комнату, то увидел, что на кровати лежит старая, больная женщина. Тогда он взял ее дряхлую руку в свои и сказал: -Я буду любить тебя всегда, я буду любить тебя всегда, чтобы с тобой не случилось. Он вернулся домой, но вновь не мог заснуть. Тогда он зашел в комнату своей дочери. Маленькое создание спокойно спало на кровати. Он взял ее маленькую ручку и сказал: — Я буду любить тебя всегда, я буду любить тебя всегда, что бы с тобой не случилось, моим ребенком будешь ты.

**Легенда о добре и зле.** Леонардо да Винчи попросили создать картину, где будут отображены образы добра и зла. Он долго искал нужные лица, но все было не то. Однажды, когда художник присутствовал на

выступлении хора, он увидел в одном из юных певчих современный образ Христа и, пригласив его в мастерскую, сделал с него несколько набросков и этюдов. Прошло три года картина была почти завершена, однако Леонардо да Винчи так и не нашел подходящего натурщика для Иуды. Леонардо торопили, требуя, чтобы фреска была закончена, как можно скорее. И вот после многодневных поисков художник увидел валявшегося в сточной канаве человека — молодого. Но преждевременно одряхлевшего, грязного, пьяного и оборванного. Времени на этюды не оставалось, и Леонардо приказал своим помощникам доставить его прямо в собор, что те и сделали. С большим трудом его притащили туда и поставили на ноги. Он толком не понимал, что происходит, а Леонардо, запечатлевал на холсте греховность, себялюбие, злочестие, которыми дышало его лицо. Когда он окончил работу, нищий, который к этому времени уже немного протрезвел, открыл глаза, увидел перед собой полотно и вскричал в испуге и тоске: — Я уже видел эту картину раньше! — Когда? — спросил Леонардо. — Три года назад. Еще до того, как я все потерял. В ту пору, когда я пел в хоре и жизнь моя была полна мечтаний, какой — то художник написал с меня Христа... Может быть, у Добра и Зла — одно и то же лицо. Все зависит от того, когда встречаются они на пути каждого из нас.

**Легенда про охотника.** Жил- был охотник, старый, опытный мудрый. Он старался сделать так, чтобы охота, которую одни считали дикостью, а другие — традиционным развлечением, кое — чему учила людей. Когда приезжал человек неопытный, но богатый, он уводил его на какой — нибудь пустырь и там ставил на камень жестяную банку из-под пива. Потом отходил на пятьдесят метров и первым же выстрелом сбивал жестянку. - Я лучший стрелок в здешних краях, — говорил он. — И научу стрелять так, как стреляю я. Ставил банку на прежнее место, возвращался на огневой рубеж, вытаскивал из кармана платок и просил завязать ему глаза. Затем прицеливался и снова стрелял. — Попал ?- спрашивал он, снимая повязку. — Разумеется, промазал, отвечал новоприбывший охотник, радуясь, что можно унижить горделивого егеря .- Пуля прошла далеко от цели. Плохо верится, что твои уроки мне пригодятся. -Я только что преподавал тебе самый важный урок в жизни, — говорил он. Всяки й раз, когда захочешь достичь чего-нибудь, гляди в оба, соберись и постарайся точно понять, что тебе нужно. Нельзя идти к цели с закрытыми глазами!!!

**Легенда о двух половинках.** Изначально мужчина и женщина были сотворены не такими, каковы они сейчас, — это было существо единое, но с двумя лицами, глядевшими в разные стороны. Одно туловище, одна шея, но четыре руки и ноги и признаки обоих полов. Они словно срослись спинами. Однако греческие ревнивые боги заметили, что благодаря четырем рукам это существо работает больше, а на четырех ногах можно и долго стоять, и далеко идти. Но самое главное- будучи двуполым ни в ком оно не нуждалось, чтобы производить себе подобных. И Зевс, верховный олимпийский Бог сказал тогда: «Я знаю, как поступить, чтобы эти смертные потеряли свою силу». И ударом молнии рассек существо надвое, создав мужчину и

женщину. Таким образом, народонаселение земли сильно увеличилось, но при этом ослабело и растерялось — отныне каждый должен отыскать свою потенциальную половинку, и соединясь с ней, возвращать себе прежнюю силу и свойство работать долго и шагать без усталости. Легенда о птице. Жила была птица. Птица с сильными крыльями, со сверкающим оперением. Существо, созданное для вольного полета в поднебесье, рожденное, чтоб радовать глаз тех, кто следит за ней с земли. Однажды женщина увидела ее и полюбила. Сердце ее колотилось, глаза блестели от волнения. Когда с открытым в изумлении ртом, смотрела она, как летит птица. И та позвала ее лететь с нею вместе — и отправились они по синему небу в полном ладу друг с другом. Женщина восхищалась птицей, почитала и славилась ее. Но как-то раз пришло ей в голову — да ведь птица эта наверняка когда-нибудь захочет улететь в дальние дали к неведомым горам. И женщина испугалась — испугалась, что никогда не сможет испытать ничего подобного. И позавидовала врожденному дару полету. И еще — испугалась одиночества. И подумала: «Расставляю-ка я силки. В следующий раз птица прилетит, а улететь не сможет». А птица, тоже любившая женщину, на следующий день прилетела, попала в силки, а потом посажена была в клетку. Целыми днями женщина любовалась птицей, показывала ее всем. Но странно, птицу она заплучила, приманивать ее и приучать больше не было нужды и мало-помалу интерес к ней угас. Птица же, лишившись возможности летать — а в этом и только в этом заключался смысл ее бытия — облыняла и утратила свой блеск, стала уродлива, и женщина вообще перестала обращать на нее внимание. В один дань птица умерла. Женщина печалилась, вспоминала ее, но только не то, как та томилась в клетке, а как увидела в первый раз ее вольный полет над облаками. А загляни она себе в душу — поняла бы, что пленилась не красотой ее, а свободой и мощью ее расправленных крыльев.

### **Заключительный период (19-21 день)**

Игры: **Подсолнух**. Сейчас мне хочется предложить вам небольшое упражнение. Встаньте широким кругом, затем сядьте на пол и закройте глаза. Вспомните о том, как вы поодиночке пришли в отряд и не были знакомы с большинством участников (1 минута). Теперь откройте глаза и медленно поднимитесь. Почувствуйте, что вы постепенно превратились в единую группу и стали ближе друг другу, и положите руки на плечи своим соседям. Представьте себе, что вы все — цветок подсолнуха, откройте глаза и посмотрите на всех остальных членов отряда. Встретьтесь глазами с каждым (2 минуты). Теперь постепенно остановитесь, снова закройте глаза и снимите руки с плеч соседей. Осознайте, что подсолнух уже созрел, и каждый из вас сейчас превратится в самостоятельное семечко. Отойдите на пару шагов назад и медленно вернитесь наружу. Почувствуйте, что ветер уносит вас сейчас вдаль от подсолнуха, что вы снова один, но несете в себе при этом энергию зародыша. Попробуйте ощутить энергию в своем теле. Скажите себе самому: «Я наполнен жизненной силой и у меня есть энергия роста и развития» (1 минута). Теперь постепенно откройте глаза. Наше сердце Знаете ли вы, что у нашего отряда есть свое сердце? Я хочу, чтобы

сейчас вы сделали друг другу что-нибудь приятное. Напишите сове имя на листе бумаги и сложите его, чтобы каждый из вас смог потом вытянуть жребий с чьим-нибудь именем. Проверьте, не вытащили ли вы свое собственное имя, в таком случае вы можете поменять бумажку. Я принесла с собой большое сердце, придумайте дружескую и приятную фразу в адрес того, чье имя вы вытянули по жребию. Запишите эту фразу на красном сердце. Ладочки Обмениваться адресами и телефонами. Обнималки  
Материалы: кисточка из ниток подвешенная на митку.

**Ведущий рассказывает легенду:** В одном городе жил добрый человек, он хотел подарить каждому хорошее настроение. Для этого он делал цветные сердечки и дарил их своим близким, а они улыбались ему в ответ. Каждый день он делал много цветных сердечек и раздаривал их друзьям и знакомым. «Неужели тебе не лень тратить столько времени на эту ерунду?» - спрашивали его. – это не ерунда! Каждое маленькое сердечко приносит людям большую радость! – отвечал человек. «Брось, они радуются и улыбаются, потому, что давно любят и знают тебя, а вовсе не из-за твоих безделушек.» «Мы давно знакомы, но разве даже старому знакомому не приятно что-то подарить от души?» «Подари что-нибудь дорогое, такой подарок точно обрадует, а цветное сердечко - это пустяк.» Человек перестал делать сердечки и раздаривать своим знакомым. Но однажды, когда на улице был сильный ливень, он увидел в окно грустного человека под зонтом. Это был совсем чужой печальный прохожий. И тогда человек выбежал на улицу под самый дождь и протянул прохожему цветное сердечко, и совсем незнакомый человек улыбнулся ему в ответ. Долго потом на мокрых улицах города человек с цветными сердечками дарил незнакомым людям хорошее настроение У каждого из вас есть кисточка-обнималка, с ее помощью давайте подарим друг другу радость. Ведущий выдергивает ленточку из кисточки, и, привязывая ее на кусточку- обнималку помощника, называет свое имя и желает что-нибудь хорошее. Помощник делает тоже самое в ответ, после они обнимаются. Упражнение продолжается пока все участники не обнимутся друг с другом.

**КТД:** • **«Ящик Пандоры»;** **Огонек:** **«Как быстро время пролетело»** **«Как быстро время пролетело»** Реквизит: 1. Маленькие коробочки на ленточки (как амулеты на шею), в коробочку завернут кусочек сахара. 2. свечи для украшения отрядного места На огонек ребята приходят каким-то особым шагом, например, паровозиком, взявшись за талию через 2 человек.. Место проведение огонька должно быть подготовлено к приходу отряда. Огонек начинается со слов вожатого (можно предложить вспомнить интересные моменты сезона, которые кто-то может быть уже забыл, а так же поделиться своими мыслями о прожитых днях). Затем ребята по очереди высказываются, могут задать друг другу вопросы, которые не смогли задать раньше. Вожатые могут рассказать на огоньке легенду «Прекрасное сердце», тем самым сказать ребятам, что они останутся в их сердце навсегда. Когда слово возвращается вожатому он рассказывает легенду «Все пройдет».

## *Игра по станциям «Разгуляй»*

На площади выстраиваются отряды (круги, шеренги).

Фонограмма: крик петуха или перезвон колоколов.

Выступление фольклорного коллектива.

Участников праздника приветствуют скоморохи (ведущие):

1. Пожалуйста, гости дорогие!  
Побыстрее собирайся, народ,  
  
Нынче праздник веселый нас ждет!
2. Мы зовем к себе всех, всех, всех!  
Всех, кто любит веселье и смех!
1. Давно мы вас ждем - поджидаем,  
Веселье не начинаем!
2. Милости просим, будьте как дома -  
Вся территория вам знакома!
1. Наш праздник нам отпраздновать нужно  
Весело, шумно, задорно и дружно!
2. Вам сюрприз, и важный! -

Приготовил праздник:

Здесь сегодня каждый

И зритель, и участник!

/ скоморохи кланяются/

1. Неспроста, друзья, мы клянемся вам,  
Прибегая к обходительным словам...  
  
Нам по нраву ваш характер боевой!  
  
Темперамент ваш веселый, озорной!
2. А пришли сюда мы скуку разогнать,  
Мы пришли повеселиться, поиграть!

( Игра )

Появляется коробейник:

- Эх! Полным - полна моя коробушка -  
В коробейниках хожу!

Приходи душа - зазнобушка,

Все товары покажу!

У меня товары дальние,

Приходи - ка веселей

Плату я беру не деньгами,

А улыбками людей.

- Здравствуйте, девицы красные.  
/кланяется в пояс/

1. А что, Коробейник, хорош твой товар?  
К. Лучше не сыщешь, смотри

/показывает товар/

1. Ну что ж, пожалуй куплю у тебя этот плакат.  
К. Э нет! Товары мои не продаются,

Они в награду даются.

2. За что ж, добрый молодец?  
К. За.....

### ***Работа площадок:***

1. “Петушинные бои”.
2. “Калинка-малинка” (танцевальная).
3. “Сорви вишенку” (народная игра).
4. “Золотое кольцо России” (города).
5. “Ради русского словца” (пословицы).
6. “Слышишь звон, да не знаешь где он”.
7. “Рыбалка”.
8. “Пятое колесо”.
9. “Лейся песня”
10. “Русский богатырь”.
11. “Бродяга”.
12. “Голос России”.
13. “Памятники”.



14. “Царевна-несмеяна”.
  15. “Россия - страна поэтов” (буреме).
  16. “Угадай-ка”(загадки).
  17. “Там на неведомых дорожках” (сказки).
  18. “Чехорда”.
  19. “Русское зодчество” (Замки из песка”.
  20. “Говори, говори, да не заговаривайся” (скороговорки).
  21. “Историческая шкатулка” (события истории России).
  22. “Российский иллюзион”.
  23. “Русские перевертыши”.
  24. “Русские удалцы”.
  25. “Ложкари”.
  26. “Альтернатива”.
- Фонограмма: звон колоколов.

Скоморохи:

2. Веселил нас много раз  
Русский танец “перепляс”

Сколько удали, задора

Сколько радости во взоре.

1. Веселей берись за дело!  
Так, чтоб все вокруг кипело!

Пусть никто не усидит

Хоть немного подбодрит.

/Выступление Саратовских гармоник/

1. Мы отдохнули все на славу,  
И победители по праву

Похвал достойны и награды

И мы призы вручить им рады!

2. Благодарим вас за участие,  
Вот сувениры вам на счастье!

Гляди, любуйся, принимай,

Любой по вкусу выбирай!

/Вручение призов/

1. Мы закрываем праздник наш сейчас!

Приятно было вместе веселиться!

Пусть будет настроение у вас

Как разноцветье праздничное ситцев.

2. Вот настал момент прощанья,

Будет краткой наша речь:

Говорим мы До свиданья!

До счастливых новых встреч!

## **Игры на повышение сплоченности группы**

### **Щепка на реке**

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу. Расстояние между участниками должно быть чуть больше одной вытянутой руки. Все дети – это вода одной реки. Тёплая, понимающая, ласковая. По реке по очереди плывут щепки (дети, начиная с какого-либо края). Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д. Желательно щепкам закрыть глаза. Вода должна помочь щепкам найти дорогу. Все по очереди проходят сквозь реку и встают в конце строя. Важно, чтобы дети не отпихивали щепки, а бережно передавали.

### **Проводник**

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

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

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

### **Слон**

Все участники, используя подручные материалы (ручки, карандаши, ветки, шишки и др.) за ограниченное время (можно не ограничивать) должны выложить на полу изображение слона. Задание выполнять в полной тишине.

### **Паровозик**

Участники делятся на группы и встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозиком ставится задача: достать предмет, который ведущий помещает в комнате после того как играющие закрыли глаза. Видит местонахождение предмета только последний, который и будет руководить, направлять паровозик. Все команды по цепочке должны передаваться впереди стоящим. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмёт в руки искомый предмет.

### **Угадай, кого нет.**

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

### **Ассоциации**

Выбирается ведущий, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков отгадать этого участника. Для этого необходимо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если погода, то какая и т.д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали.

### **Колдуны в деревне**

Отряд делится на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв или поцеловав в щечку. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

### **Крокодильчики**

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

### **Красные, синие, зелёные**

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие.

Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

### **Зоопарк**

Ребята становятся по кругу, положив руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо, так, чтобы никто не слышал, говорит какое он животное. Затем объясняет правила игры: как только вы услышите своё животное, сразу же поджимаете ноги, а ваши соседи должны вас удержать. После рассказывается история «Как мы ходили в зоопарк», где упоминается каждое животное. Далее проводится второй тур игры. Опять каждому говориться животное, но уже одно на всех, и при рассказе о походе в зоопарк в итоге все дети падают.

### **Йоги**

Все разбиваются на пары. Ведущий говорит команды. Например, «рука-голова», плечо-бедро» и т.д. Играющие должны приклеиться этими частями тела друг к другу. Затем даются новые команды, при условии, что старые остаются в силе. Надо как можно дольше продержаться и не упасть. Побеждают настоящие йоги.

### **Дотронься до...**

По команде ведущего необходимо дотронуться до какого-либо цвета, материала (дерево, железо, кожа и др.) или до чего-то ещё (может быть до кого-то в отряде). Касаться нужно непременно на ком-то или чем-то, на себе дотрагиваться нельзя.

### **Мне в тебе нравится**

Участники сидят по кругу и по очереди говорят своим соседям, что им в них нравится. Обязательное условие – называть что-то из внешности соседа, что-то материальное, а не черты характера. После прохождения круга ведущий объявляет, что теперь то, что вам понравилось в соседе, вы должны поцеловать.

## **Путанка**

Проведение: все становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

## **Путанка 2 или Бабкины нитки**

Выбирается ведущий – бабка, который выходит из комнаты. Остальные участники, взявшись за руки, образуют круг. Затем, не расцепляя рук, запутываются. Как только запутались, зовут бабку: «Бабка, нитки рвутся!» Задача бабки – распутать нитки, не порвав их при этом.

## **Статуя любви**

Участники «выгоняются» за пределы комнаты и запускаются по одному. Первому вошедшему говорят: «Вот тебе парень и девушка, это глина. Сделай из них статую любви». После того, как скульптор делает статую (СТРОГО СЛЕДИТЬ ЗА ЦЕНЗУРОЙ ПОЗ) ему сообщают, что он должен занять место парня (при условии, что скульптор сам парень) или девушки (если скульптор девушка). Затем запускается следующий участник (если перед ним заходила девушка, то запускается парень) и уже ему сообщают: «Перед тобой статуя любви, сделай свою» и т.д.

## **Коллективная сказка**

Первый участник произносит слово, второй его повторяет и добавляет своё, третий произносит два первых и своё и так далее по типу «Снежного кома». Нужно, чтобы получился связный рассказ.

«**Стихи по кругу**». Первый человек говорит какую-нибудь строчку, следующий придумывает вторую (смысл не важен), только в рифму с первой, третий — следующую и т. д. Все это лучше записывать.

## **Мост**

Две команды становятся по разные стороны моста (например лавочки). Мост длинной примерно 3-5 метров, шириной – полметра. По команде участники одновременно с двух сторон начинают перебираться на другую сторону моста. Игра не на скорость. Постоянно необходимо напоминать детям о необходимости поддерживать друг друга. Вожатые должны следить за техникой безопасности, страховать детей с двух сторон моста.

## **Обуй команду**

Подготовка: Выбираются две команды. В каждой выбирается капитан. Игра: Команды садятся друг против друга и снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу. Капитаны это не видят. Задача

капитана - быстрее обуть свою команду.  
Победитель: Команда, первая оказавшаяся в обуви.  
*(Интересно накидать лишнюю обувь)*

### **Кошки - мышки.**

Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новую кошку и мышку.

### **По порядку номеров**

Всем участникам раздаются номерки и предлагают на бумажках написать записки с шуточными заданиями: загадками, пожеланиями, а затем сдать их ведущему. Играет музыка, и все начинают передавать номерки из рук в руки. Музыка останавливается, и ведущий зачитывает любую записку. Например, номер 2 танцует с номером 9. А т.к. все активно менялись номерками, совершенно непонятно, кто с кем должен выполнить задание. Возможно, автору задания (как нередко случается) придется самому выполнять поставленную задачу.

### **Зомби (Сиамские близнецы)**

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. Соприкасающиеся руки связывают (либо участники оэтимися руками обнимают друг друга за пояс), а свободными, т.е. одной левой, а другой правой игроки должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать бантик (или другое задание). Сделавшая быстрее всех пара – побеждает.

### **Сказка**

Берется простенькая небольшая сказка. Каждому раздаются бумажки, на которых написаны роли в сказке (берутся все существительные и выписываются). Ведущий начинает читать сказку, когда игрок слышит свое «имя», то он должен делать, то, что читает ведущий.

### **Белки, зайцы, мышки.**

Игра: Играют 15-30 человек. Участники делятся на группы по 5 или по 10 игроков. Ведущий дает группам названия: белки, зайцы, мышки. Выбирается водящий. На расстоянии 5 метров друг от друга кладут 3 обруча. Это "домики" зверушек. Ведущий дает команду, допустим, "Белки-мышки!". Названные группы должны поменяться "домиками". Игрок, пойманный водящим, становится водящим, водящий присоединяется к той команде, из которой был пойманный. Ведущий может подать и такой сигнал: "Мышки, белки, зайцы!". Тогда все три команды должны покинуть свой домик и занять любой другой.

### **Капкан.**

Игра: Играющие, взявшись за руки, образуют круг - это капкан. Все остальные игроки: голуби, воробьи, бабочки, мухи, пчелы, стрекозы, утки, вороны, орлы, все, что летает. По сигналу ведущего, участники, изображающие капкан, поднимают руки вверх, образуя ворота. В это время, всем птицам и насекомым, разрешается влетать и вылетать из капкана. Ведущий подает другую команду, руки опускаются. Капкан захлопывается. Кто оказался пойманным, становится капканом и меняется ролями с игроками, изображавшими ловушку.

### **Объелись мёда.**

Участники делятся на пары и садятся на пол напротив друг друга. «Вы ели мёд и взяли за руки, а руки слиплись. Вам нужно встать, не расцепляя рук». Потом мёд ели впятером, всемером, вдесятером, и т.д., всем отрядом. При этом, все участники садятся близко-близко по кругу и также должны встать, не расцепляя рук.

### **Электрическая цепь**

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

### **Дед Мазай и зайцы.**

Ведущий (сначала вожатый) садится на кресло и говорит: «Весна, снега начинают таять, лёд на реке тронулся. Началось половодье. Вы все зайчики, сидите на кочках и ждёте, когда же дед Мазай подплывёт к вам и посадит к себе в лодку (при этих словах показывает на кресло). Дед Мазай – это я. Вот плыву я и вижу заяц (имя одного из участников) сидит на кочке. Ну я и задрал его к себе на лодку».

Названный участник залазит на кресло. Таким образом, ведущий собирает на кресле весь отряд.

### **Коллективный счет (и на выявление уровня сплочённости группы)**

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день занятий, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.

Процедура такова: участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, довить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

### **Любое число** (и на выявление уровня сплочённости группы)

Еще одна игра, которая может быть преподнесена участникам группы как способ проверки их умений понимать друг друга без слов. Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы. Ведущий командует: "Три-четыре!". Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Интересно, что в классической группе из двенадцати-пятнадцати человек обычно ошибка не превышает одного человека. Кто-нибудь из участников быстро соображает, что существуют беспроеигрышные варианты: нужно назвать либо "один" и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все. Ведущему лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: участники остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

### **Карабас**

Для проведения этой игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: "Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "КА-РА-БАС" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не



договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции".

### **Семейная фотография.**

Попросите кого-нибудь из группы поставить всех членов группы в композицию для семейной фотографии. Пусть этот участник сообщит всем, кого из близких родственников или друзей изображает каждый участник тренинга. Звучать это должно приблизительно так: «Ты будешь изображать моего старого друга N. Он такой же добрый и отзывчивый человек». Предупредите автора-составителя, что в композицию должны входить только симпатичные ему люди.

Пусть группу для фотографирования создадут два или три участника, а если остальные тоже выразят желание этим заняться, предложите сделать это в первый же подходящий момент, например, завтра утром.

### **Большая семейная фотография**

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования! Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**Гражданская оборона.** Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по тренинговой комнате, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза имеет следующее строение: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или хулиганы, или Римские легионы, или вирусы гриппа, или маленькие зеленые человечки и т. д.).

После сигнала опасности участники тренинга должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых (это, конечно же, женщины!) в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» (маленьким зеленым человечкам, угрызениям совести, зевоте и т. д., в зависимости от прозвучавшего сигнала тревоги). Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения этой игры необходимо, чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

**Тетрис.** Эта игра требует некоторой домашней подготовки. Вы должны нарисовать на большом листе бумаги детали строительного конструктора, причем число этих деталей должно быть равно числу участников тренинга. Вы вывешиваете этот плакат, и предлагаете каждому участнику выбрать одну из деталей и сыграть ее. После того, как все участники распределили детали между собой, предложите им построить конструкцию, изображенную Вами на другом листе ватмана. Старайтесь, по мере возможности, не изображать башни и небоскребы, потому что участникам трудно будет избежать падения при необходимости создания живой пирамиды из пяти-шести участников.

**Тетрис 2.** А вот еще один вариант этой игры. На столе в ряд раскладываются детали строительного конструктора, а участники, число которых равно числу деталей, садятся перед столом в одну шеренгу, так, чтобы установилось соответствие каждой детали каждому участнику. Один член группы сидит за столом и играет роль подъемного крана. Он берет детали по одной и строит что-нибудь. Участники отождествляют себя с деталями и тоже объединяются в конструкцию. Когда строительство окончено, все пытаются угадать, что же это получилось. Тот, кто угадывает, выходит к столу и создает свою конструкцию. Игра продолжается до тех пор, пока позволяет время и пока не надоест. Можно построить, например, Стоунхендж, или загон для благородных оленей, или лунную станцию, храм Аполлона, кабину для переодевания на пляже, словом, все что угодно, лишь бы оно было низкоэтажным, чтобы не пришлось держать на весу тяжелые строительные конструкции.

### **Фоторобот**

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12~15 элементов. Сюда входят (сверху вниз) голова, шея, левая рука, правая рука, туловище, левая нога, правая нога, левый глаз, правый глаз, нос, рот, уши, волосы. Фоторобот создается в той последовательности, в какой записаны части тела. Тренер сначала зачитывает названия составляющих частей, а потом спрашивает: какая у нашего фоторобота будет голова? Участники делают свои предложения в такой форме: «Пусть это будет голова участника Иванова. У нее самые красивые зубы!» Другой участник предлагает голову Сидорова на том основании, что она самая твердолобая. Тренер на это предложение реагирует приблизительно так: «Если Вы считаете, что отличительной чертой вашей группы является твердолобость, то тогда конечно...» (Только не забудьте потом дать понять Сидорову, что никто не считает его твердолобым). Начинается обсуждение, которое не должно длиться более 3 минут, и группа принимает решение делегировать в фоторобот голову Петрова на том основании, что у него на затылке бугорок, что свидетельствует о творческом складе ума. Затем выбирайте руки и так далее. В заключение упражнения придумайте роботу имя. Упражнение обычно проходит оживленно и весело, особенно если группа включает и мужчин, и женщин.

**Фоторобот 2** Есть интересный вариант этой игры, который применяется тогда, когда группа не сумела выполнить какое-нибудь задание, и участники испытывают чувство досады, злятся на самих себя и окружающих. Тогда предложите каждому делегировать в робота какую-нибудь свою часть тела, поместив в нее все негативные эмоции, которые его переполняют. Вместе должен получиться уродец, наполненный психологическими отбросами. Когда каждый внес свой вклад, и робот создан, все дружно ругают его вслух минуту-две, а потом по очереди забирают обратно свои части тела со словами: «Я забираю мою справедливо обруганную ногу» (руку, щеку и т. д.).

### **Ужасный секрет**

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливки». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т. д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят «И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

### **Картина**

Направлена на достижения групповой сплоченности, и ее основная цель - дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым. Все сидят лицом в круг. Тренер: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Я передаю эту картину тебе, ... (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовала ты, ... (имя тренера), рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину) и передаю эту картину тебе, ... (имя следующего по кругу участника)».

Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал ты (имя автора)» Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у тренера, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем тренер говорит: «Вот такая у нас получилась картина».

Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», тренер успокаивает их обещанием подсказать.

**Гусеница** - команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

### **Джойстик**

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

**Титаник.** Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15-20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

### **Клоун**

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2 - 3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

### **Правда или ложь?**

Игра усиливает групповую сплоченность и создает атмосферу открытости

- 45 минут-

Подготовка

Члены группы садятся по кругу: у каждого должны быть наготове бумага и карандаш.

1. Предложите участникам написать три предложения, относящиеся лично к ним. Из этих трех фраз две должны быть правдивыми, а одна - нет.

2. Один за другим каждый участник зачитывает свои фразы, все остальные пытаются понять, что из сказанного соответствует действительности, а что - нет. При этом все мнения должны обосновываться.

3. Посоветуйте авторам фраз не спешить со своими комментариями и внимательно выслушать догадки разных игроков. Ведь это прекрасная возможность понять, как человек воспринимает со стороны.

### **Капитан**

Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается <капитан>. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходиться со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

### **Орляцкий круг**

Весь отряд встает в один большой "орляцкий" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

### **Треугольник, квадрат...**

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д>".

### **Подъемный кран**

Один из участников игры ложится на пол (стулья, скамейку), а остальные участники поднимают его, поддерживая каждый одной рукой. При дружных совместных условиях группа легко поднимает любого участника, даже самого грузного. Те, кого поднимают, придумывают себе роль и сообщают ее всем. Роли могут быть следующими:

- a. тренер победившей команды;
- b. полковник, выигравший битву;
- c. балерина, взметнувшаяся ввысь в танце;
- d. пловец, поднявшийся на гребень волны;
- e. облако, летящее по небу в жаркий день;
- f. бревно на субботнике;
- g. прыгун, зависший над планкой;
- h. цветок лотоса на поверхности озера и т. д..

### **Яблочко**

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

### **Сантики**

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается

инструкция: "Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться.

### **Тука**

Тука - это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные веревки. Сейчас мы, подобно тукану, будем "нанизываться" на длинную, около 15 м. длиной, веревку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первый из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами веревки, привязанными к ней.

### **Клубок**

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача - снова образовать круг.

### **Тише-громче**

Вы, наверное, играли в детстве в игру "Холодно - горячо?" Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг. Водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

### **Построиться по признаку**

- по росту
- по цвету волос, глаз
- по первой букве имени и т.д.

### **Грязные танцы**

Необходимо встать в колонну, держа соседа впереди за талию. Под музыку (можно в личном исполнении - получается еще смешнее) все дружно начинают танцевать, к примеру, ламбаду (можно любой другой танец). Через некоторое время музыка прекращается и необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди, музыка снова играет и все снова танцуют, но уже в более неудобном (или удобном - кому как) положении. Потом все повторяется, только надо дотянуться до того, кто на два, потом на три и так далее человека впереди тебя.

### **Сосиска, кетчуп, кока-кола**

Игроки встают паровозиком, держа соседа спереди за талию. Затем все произносят слова и делают соответствующие движения. «Сосиска!» - все делают шаг правой ногой, «Кетчуп!» - шаг левой ногой, «Кока-кола!» - вращательные движения тазом. Пройдя 2-3 раза таким образом, даётся новое

условие: необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди. Всё повторяется. Затем снова обнимаем соседа, который на два, потом на три и так далее впереди тебя.

### **Агенты 007**

Место проведение: лужайка

Продолжительность: 5 мин.

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фото пленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д..

Рекомендация: возможно негромкое музыкальное сопровождение или игра проводится во время дискотеки.

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фото пленки. Внутри их могут быть камушки, песок, соль, мука и т.д. Задача участников - не открывая баночку, по звуку, найти свою пару.

### **Найди партнера**

Место проведение: лужайка или помещение Продолжительность: 10-20 мин  
Возрастная категория: с 8 лет  
Количество: 20 человек  
Оборудование: повязки на глаза (шарфы, косынки и т.п.)

Ход игры:

разделяет ряд на две группы, которые становятся рядом так, чтобы получились пары. Каждая пара выдумывает себе код, состоящий из двух слов, например: (луна - мяч, дети-сад и т.д.). Пара определяется, что первое слово-код принадлежит например, участнику "А", а второе слово - код - участнику "В". Для всех участников игры оглашаются коды, чтобы они не повторялись. Участники "А" становятся в противоположной стороне игровой площадки, меняются местами друг с другом. Всем игрокам завязывают глаза.

Чтобы избежать несчастных случаев, игроки должны вытянуть руки вперед. Теперь каждый игрок<sup>1</sup> пытается, называя свой код, найти свою половину пары. Пары, которые нашли друг друга, снимают с глаз повязки и знакомятся друг с другом.

Вариант А: Если в данное время громко разговаривать или кричать неблагоприятно, то можно дать игрокам установку - шептать код.

Вариант В: Вместо кодов игроки могут издавать какие-либо звуки, ища свою пару

### **Биг-мак**

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг

друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

### **Пары**

Цель: знакомство с группой; решение общих спонтанных задач  
Возраст: любой  
Время: примерно 20-30 минут  
Количество участников: любое

Ход игры:

Участники игры бегут один за другим. Через несколько минут ведущий называет какое-либо число, например "4". Это значит, что все игроки должны образовать минигруппы по 4 человека в каждой.

Нужно быть внимательным, чтобы все принимали участие. Если группа не делится без остатка, то можно образовать, например, большую и маленькие группы. (17 человек: 3 группы по 4 человека, и одна группа по 5 человек).

После этого ведущий каждой минигруппе дает какое-либо веселое задание, например: "Постройте пирамиду", "примите такое положение, чтобы только 3 ноги и 5 рук касались земли". Если все задания выполнены, то группы распускаются. Игра продолжается дальше и игроки ждут следующего названия числа.

При этом можно менять виды передвижения, например, бежать боком, скакать на одной ноге

Вариант: тоже самое, но в основе игра Молекулы.

### **Дедушка водяной**

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный, становится "Водяным".

### **Холодно-горячо**

Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков, (можно играть дома)

### **Угадай, что делали?**

Один из играющих отходит в сторону, остальные тихо (так, чтобы он не слышал) договариваются о том, что будут показывать. Отгадывающий подходит и говорит:

- Здравствуйте, дети. Где вы были? Что вы делали?

Участники игры отвечают:

- Где мы были — не скажем, а что делали — покажем!

Затем все вместе изображают действие, о котором договаривались, например играют в мяч, катаются на лыжах и т.д. Если отгадывающий правильно назвал действие, он присоединяется к играющим. Тогда выбирают



нового отгадывающего. Если он назвал действие неправильно, то снова водит, а все участники игры придумывают новое действие.

### **Плетень**

В игре участвуют команды по 4 - 5 человек в каждой. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плетень. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре,  
Выполнять должны приказ.  
Нет, конечно, в целом мире  
Дружбы лучше, чем у нас!

После этого дети расходятся или разбегаются по веранде. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой.

### **Пройди в ворота**

Детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

### **Вершки и корешки**

1. Одна группа детей получает «корешки» (лук, репа, морковь, картофель), а другая - «вершки» (ботву). По сигналу ведущего все дети находят свою пару (требуется составить целое из частей).

2. Проходят через «волшебные ворота» (проверяется правильность выполнения задания), после чего меняются «вершками и корешками»

Варианты игры. Игра проходит с парными карточками.

### **Театрализованная игра "Инопланетяне"**

В игре участвует не менее 7 детей. Взрослый рассказывает сказочную историю: "К нам прилетели инопланетяне. Они хотят забрать нас на свою планету. У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей. Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека. Теперь представьте себе, что эта стена -огромный магнит инопланетян. Магнитом вас притягивает к стене. Только спасатели остались на свободе". Все дети выстраиваются у одной стены. Спасатели становятся напротив них. Спасатели по условию игры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита. Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами. Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасти других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе. Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спасателя. Практический совет: старайтесь не допускать, чтобы в роли спасателя одновременно выступали уверенный и

неуверенный ребенок. В этом случае большинство спасенных детей может оказаться у "уверенного" спасателя, что расстроит "неуверенного".

### **Рука к руке**

В игре принимают нечетное количество участников. Игра проходит при выключенном свете. (И вызывает огромный восторг у детей различного возраста). Ведущий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу... "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

### **Лепим пряничек**

Игра обладает невероятным психологическим и психофизиологическим воздействием на детей (как впрочем, и на взрослых, если они захотят в нее поиграть). Никогда не пытайтесь играть в нее, если затрудняетесь в контактах с детьми. Никогда не пытайтесь играть в нее, если в главной роли выступает возбужденный и плохо управляемый ребенок.

Всегда останавливайте игру немедленно, если ребенок просит об этом, и закончите ее самостоятельно, без участия других детей. В игре участвует несколько детей, не меньше 5 (конечно возможен семейный вариант, когда участвуют члены семьи). Все лепят пряничек. Главный участник - "пряничек" ложится на пол, лучше на подстилку лицом кверху. Если ребенок отказывается лечь лицом кверху, проще всего отложить его участие в роли "пряничка" и пригласить другого ребенка. Как правило, увлекаясь веселой игрой, он сам потом просится на роль "пряничка" и выполняет все условия. Остальные располагаются на коленках вокруг. Ведущий; (всегда взрослый) занимает место у головы и управляет игрой: "Сначала мы добавляем в муку все самое вкусное и необходимое. Это может быть масло, яйца, сахар, варенье, — мед, орехи, шоколад, печенье и т.д., возможны любые варианты". Остальные в это время, совершая легкие (!) массирующие движения по всему телу "пряничка", делают вид, что добавляют и перемешивают. При этом каждый может добавлять, все, что он считает вкусным и необходимым. С "пряничком" постоянно поддерживается обратная связь - нравится ему те продукты, которые в него добавляют, и что он хотел бы еще добавить. Если ему что-то не нравится, то ни в коем случае добавлять не надо. Затем ведущий продолжает: "А теперь хорошо замешиваем тесто". Характер массирующих движений становится более интенсивным и напоминает движения при перемешивании. Необходимо постоянно поддерживать обратную связь с ребенком. При этом хорошо, если одновременными высказываниями (например, как мы хорошо перемешали... какое хорошее получилось тесто... и т.д.) создается постоянный шумовой фон.

Ведущий продолжает: "А теперь раскатываем тесто". Здесь будьте особенно внимательны к тому, как ведут себя дети. Каждый по очереди, раскатывая пряничек, ложится на него перпендикулярно лицом вниз в районе груди, а затем перекачивается в направлении от головы к ногам. Если в игре

принимают участие взрослые и ребенок, регулируйте силу давления на ребенка, учитывая, однако то, что она (сила) должна быть все - таки достаточной, чтобы ребенок почувствовал тепло и небольшое давление вашего тела. После того как тесто раскатали, начинается процесс лепки пряника. Каждый из играющих, одновременно, лепят свою часть тела, при этом, приговаривая, как хорошо у них получается. Необходимо вылепить буквально все, до малейших деталей. Именно в этом месте не надо торопиться. Поощряйте играющих к положительным постоянным комментариям своих действий. Непрерывно поддерживайте с "пряничком" обратную связь, что он хочет, чтобы ему вылепили, не забыли ли что-то ему вылепить и т.д. При этом много и часто хвалите, какой замечательный получается пряничек в самых восхитительных эпитетах. Затем пряничек отправляют в печку. Делается это следующим образом. Все играющие ложится перпендикулярно, лицом вниз на пряничек, плотно прижавшись, друг к другу. И лежат так до тех пор, пока "пряничек" не скажет, что он готов. Обычно в конце игры "пряничек" находится в состоянии полного расслабления и удовлетворения. Так, что даже не хочет двигаться. Обязательно надо дать возможность ребенку полежать столько, сколько ему будет надо, а подробно расспросить, как он себя сейчас чувствует. Нравится ли ему его пряничек и т.д.

Я бы рекомендовала проводить эту игру с детьми не младше 6-7 лет. Дети младшего возраста могут быть еще слишком чувствительны к физическим прикосновениям и недостаточно хорошо понимают беглую взрослую речь. Хотя, конечно, можно учитывать конкретный уровень развития ребенка и его состояние.

### **Переправа через реку** (в основном проводится на старших отрядах).

На полу отмечается участок 3-5 м (в зависимости от возраста детей) — это река. Весь отряд должен переправиться с одного берега на другой. При этом у них есть возможность сделать всего пять касаний «реки» (пять на весь отряд). Одновременное касание двумя ногами или руками (например, в прыжке) считается за одно касание.

Чем сообразительнее, организованнее и подвижнее отряд, тем быстрее они все сделают (может уйти от 30 мин. и до 1 — 1,5 часа).

На самом деле, перейти можно всего в три (или даже в два) касания.

### **Покажи**

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван

Грозный убивает своего сына» и т.п.

### **Отжимания**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

### **Бревно**

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда

переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

### **Тролли**

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

### **Электрическая изгородь**

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

\* Подсказка вожатому: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

### **Траст - фол**

Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии,

чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине.

Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

- Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
- Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;
- Голова немного откинута назад;
- Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

*Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:*

1) ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие? "

2) СТРАХУЮЩИЕ: "Страхующие готовы"

3) МАЭСТРО: "Падай".

После приземления покачайте товарища на руках - проявите ласку.

Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я". Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

- Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?
- Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

### **Эстафета**

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа

подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все

группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей

группы крайне проблематично.

### **Суета сует**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открываете» простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

### **Конь вороной**

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а

ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!», «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего - «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

### **Фиксация.**

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение,

### **Я змея, змея, змея**

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

- Участники сидят в кругу, и каждый по очереди говорит, что можно было бы сделать всей группой, что делал бы он сам в этом случае, что делал бы один из членов группы, по мнению автора идеи. Например, первый участник, сообщает, что можно было бы всей группой сходить в театр, при этом он бы смотрел спектакль, а Иванов угощал бы всех шампанским. Его сосед говорит, что можно было бы всей группой сыграть в футбол, при этом Сидоров был бы судьей на линии, а он был бы фанатом и швырял с трибуны дымовые шашки, и так далее, пока не выскажутся все участники.

- Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не сговариваясь и не сигналивая друг другу,

- Два человека стоят упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать.

- Узел". Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

- С закрытыми глазами молча построиться по росту (мы строились с открытыми а если с закрытыми, что получится?).

- Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны. Далее можно:

Всем присесть, а потом встать.

Отпустить одну руку.

Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку).

Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, по сколько если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

### **Контакт**

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог \*\*ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давая характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

### **Сломанный телефон.**

Эту игру наверно знают все. Все садятся друг за другом. Водящий называет шепотом на ухо слово первому игроку. Первый передает второму и так далее. Когда слово передано, его называют по порядку все игроки. Кто первым передал слово ведущего не правильно садится в конец цепочки и игра продолжается.

### **Арам шим-шим**

Ребята, держась за руки, образуют круг, в центре – ведущий с закрытыми глазами и вытянутой перед собой рукой. Ребята идут по кругу в одну сторону, водящий крутится в другую, и говорят слова: «Арам шим-шим, арам шим-шим, арамия гуся, гуся, гуся, покажи-ка на меня, на меня, на меня и раз, и два, и три!» Все останавливаются. Тот, на кого указал водящий, становится к нему спиной, затылок к затылку. Все говорят: «И раз, и два, и три!» На последних словах участники в центре круга должны повернуть головы в стороны. Если оба повернули в одну сторону – участники обнимаются, если в разные –жимают друг другу руки. В зависимости от отношений в отряде и настроения ребят можно целоваться и обниматься соответственно.

### **Сантики-фантики-лимпо-мпо**

Игроки стоят в кругу. Выбирается ведущий, который ненадолго уходит из комнаты или на достаточное расстояние, чтобы не слышать остальных. Оставшиеся, договариваются, кто будет дирижером, т.е. показывать и своевременно менять движения. После этого ведущий возвращается и становится в центр круга. Ребята в кругу начинают делать различные движения (повторять за дирижером) и говорить слова: «Сантики-фантики-лимпо-мпо, Сантики-фантики-лимпо-мпо, и т.д.», задача ведущего вычислить кто дирижирует.

### **Комплименты**

Игроки сидят по кругу. Выбирается первый клиент. Затем каждый говорит, что ему нравится в клиенте, называя его имя. Когда очередь доходит до самого клиента, он говорит, что ему в себе больше всего нравится. И так о каждом.

### **Щётка**

Платяная щетка найдется в каждом доме. Щеткой мы будем чистить водящего. Для этого все становятся в тесный круг, а водящего помещают в середине. И если он не очень расгоропен, то платье его, надо полагать, будет вычищено на славу. 8—10 человек — вполне достаточное количество участников этой игры. Итак, мы занимаем исходное положение: смыкаемся в плотный круг — плечо к плечу, а руки держим за спиной. У одного из нас в руках щетка.

Игра начинается с момента, когда водящий три раза повернется на месте. Одновременно щетка начинает свое путешествие по кругу, передаваемая из рук в руки. Однако угадать, у кого она в тот или иной момент находится, дело нелегкое, так как все не стоят спокойно, а непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Попробуй-ка тут отличить мнимые движения от действительных! Пока водящий присматривается к одному, к другому, к третьему, в это время, глядишь, кто-нибудь уже прошелся щеткой по его спине. Мгновение — и щетки след простыл.

— Руки! — приказывает вдруг водящий, указывая на одного из игроков, заподозрив, что щетка в данный момент находится именно у него. Тотчас же все протягивают руки вперед. И если щетка окажется у того, на кого показал водящий, или же у его правого или левого соседа (передать щетку соседу в момент возгласа водящего обычно всегда успевают), то водить идет один из трех — тот, в чьей руке будет щетка. Если же \*-она окажется в руках другого участника игры, последнему предоставляется возможность «старательно» почистить водящего, после чего игра возобновляется в том же порядке: водящий три раза поворачивается на месте, а щетка идет гулять по кругу.

### **Я садовником родился**

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза



должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покуракаться, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

### **СФЕТОФОР ПОЕТ ПЕСЕНКИ**

Условие игры: участвуют две команды

Если говорят зеленый цвет - значит, песне путь открыт, т.е. ребята поют песню, о которой заранее договаривались с вожатым. Желтый внимание! Путь закрыт. Песня должна звучать тихо-тихо. Красный - все продолжают петь песню про себя. На зеленый цвет ребята продолжают петь песню вслух.

### **ГДЕ НОС, ГДЕ УХО**

Играющие становятся в круг. Водящий идет по кругу и останавливается перед кем-либо из ребят. Он должен дотронуться до какой-либо части тела и называть при этом другую, например, дотронуться до своего уха и сказать: «Это мой нос». Играющий должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, сменяет ведущего.

### **МЫРШИМ**

Участники игры стоят или сидят по сторонам комнаты. Выбирают водящего и просят его удалиться. В это время кому-нибудь из присутствующих дают кусок сыра, который он кладет в рот за щеку (сыр можно заменить карамелью). Когда водящий возвращается, все должны непрерывно произносить одно слово: «Мыршим», «Мыршим». Водящий старается угадать, у кого во рту сыр. Для этого ему разрешается ходить по кругу и прислушиваться к каждому. Если он угадает, то присоединяется к играющим, а тот, у кого во рту сыр, становится водящим.

### **ОРКЕСТР**

Это очень забавная игра, в нее интересно играть, когда много народу

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии буде «играть». Лучше всего, если выберут разные инструменты. Выбирается ведущий — «дирижер». Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть! Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет к флейте и т. д.). Остальные

участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера. Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент -начинает изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником. Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер. Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.

### **ДЕРЖИ СВОЮ МЕЛОДИЮ**

Каждый должен вспомнить песню, слова и мотив которой хорошо знает. Каждый будет петь свою песню кроме ведущего. По одинарному хлопку ведущего все начинают петь, но только мысленно, про себя. Когда ведущий хлопает два раза подряд, все поют вслух, как можно громче. Старайтесь удержать мелодию и перепутать слова, несмотря на звуковые помехи. Когда ведущий хлопает вновь один раз, переходите беззвучное пение, когда хлопнет два раза — опять пойте вслух. Победит тот, кому удастся допеть свс песню до конца, ни разу не сбившись. Тот, кто сбился, искажил мелодию, ритм или перепутал ело! выбывает из игры и прекращает петь. Ведущий следит за этим. В награду победителю предоставляет возможность после завершения игры спеть один любой куплет любимой песни от начала до конца без помех.

### **Семейка Адамс**

Из комнаты удаляются участники, которые не знают эту игру. Заходит первый. Ведущий(ие) ему говорит: «Здравствуй, мы семейка Адамс. Хочешь к нам в семью? Тогда сделай так, чтобы мы тебе похлопали». После этого ведущий(ие) замолкает и наблюдают за игроком. Задача семейки повторять всё, что делает и говорит игрок. Вошедший должен догадаться об этом и просто самому похлопать в ладоши.

### **Лунаходики**

Все встают в круг, а ведущий посередине. Он садится на корточки и говорит: «Пи-пи, я луноходик один!» Его задача рассмешить кого-нибудь, повторяя многократно эти слова и смешно корчить рожицы, но дотрагиваться до остальных нельзя. Если кто-то засмеялся, ООН становится луноходиком два. И так далее, пока не рассмешат всех остальных.

### **Игры на знакомства**

#### **Интервью**

Каждый по очереди рассказывает о себе. Затем ему задаются вопросы.

#### **Интервью 2**

Каждый рассказывает о себе не реальном, а выдуманном (кроме имени). Н-р: Меня зовут Катя, я прилетела с Марса, все мои друзья роботы и т.д.

#### **Снежный ком**

Играющие сидят в кругу. Первый (вожатый) называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий – имя первого, второго и своё и т. д. пока очередь не дойдёт до первого, который называет всех.

### **Снежный ком с эпитетами (или характеристиками)/Великолепная Валерия**

Всё то же самое, только говоря своё имя, участник называет ещё и эпитет на ту же букву, что и его имя (Коля – красивый, Шурик – шумный). Следующий перечисляет имена с эпитетами.

### **Перепись населения**

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

### **Совпадение**

Каждому даётся ручка и лист бумаги, на котором участники игру будут писать ответы на вопросы: «Любимое имя, животное, растение, кино и т.д. и т.п.» Затем даётся задание найти в группе человека, с которым больше всего совпадений.

### **Рисуем лицо**

Все участники пробуют нарисовать портрет любого из сидящих рядом. Затем листочки пускают по кругу, каждый на обратной стороне пишет, кого он узнал в этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он считает количество правильно угадавших, нарисованного человека. Побеждает самый хороший художник.

### **Наш портрет**

Раздать детям карточки с написанными на них чертами характера, качествами, различными характеристиками, например, решительный, добрый, любит путешествовать и т.д. По очереди дети читают их, и если то или иное качество, написанное на карточке совпадает с качеством (чертой характера) ребёнка, он кладёт карточку в блок «ДА», если не совпадает – в блок «НЕТ». («ДА» и «НЕТ» можно просто написать на отдельных больших листах и положить в центр круга). У одного ребёнка может быть по несколько карточек. После прочтения и распределения всех карточек можно составить общий портрет отряда, он в блоке «ДА». По блоку «НЕТ» можно обсудить, что не свойственно отряду. Можно на большом листе бумаги изобразить этот общий портрет и повесить его на стену, подписав «Мы».

### **Поздороваться локтями**

Участники здороваются, соприкоснувшись локтями

Подготовка

Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы участники могли свободно ходить по помещению.

Попросите участников встать в круг.

Предложите всем рассчитаться на «один-четыре» и сделать следующее:

- Каждый «номер первый» складывает руки за головой, так чтобы локти были направлены в разные стороны;
- Каждый «номер второй» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;
- Каждый «номер третий» кладет левую руку на левое бедро, правую руку на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны;
- Каждый «номер четвертый» держит сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны).

Скажите участникам, что на выполнение задания им дается только 5 минут. За это время они должны познакомиться с как можно большим числом членов группы, просто назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями.

Через 5 минут соберите участников в четыре подгруппы так, чтобы вместе оказались соответственно все первые, вторые, третьи и четвертые номера. Пусть участники поприветствуют друг друга внутри своей подгруппы.

Эта смешная игра ломает привычные стереотипы приветствия и способствует установлению контакта между участниками.

### **Пишем, как Агата Кристи**

Составляя совестный портрет партнера, участники задействуют свою интуицию

- 45 минут-

#### Материалы

Бумага, карандаши, а также несколько обычных предметов (небольших вещей), который каждый имеет при себе.

1. Участники разбиваются на пары. Каждый выбирает себе в партнеры того, кого не знает. Пары усаживаются за столы. Попросите членов группы пока ни о чем не разговаривать

2. Предложите участникам попробовать лучше узнать друг друга не совсем обычным способом. Скажите, что для этого им придется постичь язык вещей.

3. Каждый участник показывает партнеру шесть личных предметов (на пример, портмоне, книгу, украшение, часы и т.д.) При этом никто ничего не говорит.

4. Вещи лучше всего оставить лежать на столе. Каждый участник, как криминалист, должен будет сделать по этим шести предметам заключение о своем партнере и письменно ответить на вопрос: «Что за человек передо мной?» (5 минут)

5. После этого партнеры представляются друг другу по имени, зачитывают свои заметки и делятся впечатлениями от услышанного, отмечая, чего, по их мнению, недостает в описании (5 минут)

6. Все участники собираются в кругу, и каждый представляет группе своего партнера.

#### **ВАРИАНТЫ:**

В маленькой группе заметки можно обсуждать и сообща. Таким образом, создается рабочая атмосфера, формируется чувство коллективной сплоченности.

#### **Математика**

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "Начинаем считать по кругу, Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя". Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

#### **Назовись по кругу**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён

#### **Здравствуйте**

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Привет". Называют свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

#### **Кого нет?**

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

#### **Агенты 007**

Место проведение: лужайка

Продолжительность: 5 мин.

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фотопленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д..

Рекомендация: возможно негромкое музыкальное сопровождение или игра проводится во время дискотеки.

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фото пленки. Внутри их могут быть камушки, песок, соль мука и т.д. Задача участников - не открывая баночку, по звуку, найти свою пару. При этом можно знакомиться с каждым, к кому подходит участник.

### **Выдуманный портрет**

Цель: представить партнера при помощи правдивой и выдуманной информации  
Материал: инструмент, сигнал которого обозначает начало и конец обсуждения

Возраст: с 10 лет

Ход игры:

Партнеры берут друг у друга интервью об именах, месте жительства, работе, возрасте, хобби, ожиданиях, домашних животных и т.д. Время устанавливает ведущий. Затем партнер "А" представляет всем присутствующим партнера "В". В представлении партнера всей группе сообщаются 4 факта (события, подробности, детали), которые один из партнеров находит наиболее интересными. Одна деталь из четырех - выдуманная. Присутствующие должны угадать выдуманную информацию.

### **Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя**

Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

### **5 важных вещей**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

### **Представиться по-разному**

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

### **Мяч по кругу**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

**Знакомимся по кругу.** Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

### **Карточки**

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. И т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались

заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

### **Животные 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.

### **Поздороваться за руку с максимальным количеством людей**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

### **Пройди в ворота**

Детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

### **Вершки и корешки**

1. Одна группа детей получает «корешки» (лук, репа, морковь, картофель), а другая - «вершки» (ботву). По сигналу ведущего все дети находят свою пару (требуется составить целое из частей).

2. Проходят через «волшебные ворота» (проверяется правильность выполнения задания), после чего меняются «вершками и корешками»

Варианты игры. Игра проходит с парными карточками.

### **Колпак и палочка**

Играющие становятся в круг. Водящий получает палочку и становится в середине круга. На голову ему вожатый надевает большой колпак (повязку), чтобы он прикрыл глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу и произносят слова:

Раз, два, три, четыре, пять - вышла шапочка гулять.

Водящий в это время стучит палочкой о пол. После слов водящего «Быстро палочку бери, мое имя назови» играющие останавливаются, и водящий протягивает палочку в их сторону. Тот, на кого палочка указывает, берется за ее конец и называет водящего по имени. Водящий отгадывает, кто

его назвал. Если узнает игрока, тот становится водящим и игра начинается сначала, а если не узнает, то водящий остается тот же.

**Правила.** Водящий не должен подсматривать из-под колпака. Называть имя громко, выразительно.

### **Карта знакомства**

Рисуется карта, на которой есть остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.п. Каждый бросает кубик и куда он попадет, о тех случаях жизни человек и рассказывает.

### **Одеяло**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

### **Бинго**

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые липом друг к другу, под слова;

"Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня: глядит.

Е -И-Н -Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его".

Слова " Б-И-Н-Г-О" произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква "О" говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова ("Да, Бинго звать его") пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

### **А я еду, а я тоже, а я заяц**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре -водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

### **Дрозд**



Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

### **Шляпа**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот " прошляпил".

### **Эстафета знакомств.**

Реквизит: стулья по количеству команд.

Игра проводится по принципу эстафеты. Устанавливается: определенная дистанция, в конце которой ставятся стулья (сколько команд - столько и стульев). По команде "Старт", первый игрок бежит до стула, садится на него, встает со стула и, подпрыгнув вверх громко выкрикивает свое имя, снова садится, встает и вновь подпрыгнув выкрикивает свою фамилию, приземлившись, бежит к своей команде и передает эстафету (эстафетную палочку, либо просто касанием). Варианты: вместо фамилии во время второго прыжка можно выкрикивать прилагательное, название животного, цветка с которым игрок себя ассоциирует. Побеждает команда завершившая эстафету первой.

### **Паровоз**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **Я знаю пять имён**

Участники стоят в кругу —мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы « Я знаю 5 имён...»

### **Магазин**

Ведущий—продавец предлагает остальным приобрести у него какие-либо качества, которыми хотели бы обладать дети, а взамен отдать то, от чего бы хотели избавиться. Психологическая игра, которая не только производит

положительное действие на «покупателей», но и позволяет «продавцу» лучше узнать детей.

### **Комплименты**

Игроки сидят по кругу. Выбирается первый клиент. Затем каждый говорит, что ему нравится в клиенте, называя его имя. Когда очередь доходит до самого клиента, он говорит, что ему в себе больше всего нравится. И так о каждом.

1. Участники делятся на две группы, которые располагаются полукругом( стоя или сидя). Потом каждый участник будет выходить из своего полукруга, поворачиваясь к нему спиной. Члены его подгруппы будут задавать ему вопросы, отвечать на которые необходимо, называя имя спрашивающего. Очередность устанавливается участниками.

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

Игры с залом.

### **"БАРЫНЯ"**

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - **В бане веники мочёны.**

Вторая группа - **Веретёна не точёны.**

Третья группа - **А солома не сушёна.**

Все вместе разучивают - **Барыня - барыня, сударыня - барыня.**

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступить на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

\*\*\*\*\*

### **"БАРЫНЯ" - 1**

Зал делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - **Веретёна точены.**

Вторая группа - **Веники замочены.**

Третья группа - **Пей чай с пирогами.**

Четвертая группа - **Мы поедим за грибами.**

Все вместе разучивают - **Барыня - барыня, сударыня - барыня.**

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас так же получится прекрасный большой хор,

способный выступать на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

\*\*\*\*\*

## "ГОЛ - МИМО"

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - **Гол!** (поднята правая рука)

Левая половина зала - **Мимо!** (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат - "**штанга**"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

\*\*\*\*\*

## "СЛОН"

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать? Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - **ящики.**

Вторая группа - **хрящики.**

Третья группа - **поташили.**

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

Вот так чихает слон.

\*\*\*\*\*

## "ПАРОВОЗ"

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

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

\*\*\*\*\*

## ЗАГАДКИ - НЕСКЛАДУШКИ

Ребята должны правильно продолжить предложение.

ведущий

Ночью, голову задрал,

Воет серый злой ..... (отвечают дети)

Кто в малине знает толк?

Ну конечно серый..... (отвечают дети)

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая..... (отвечают дети)

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный.....(отвечают дети)

Зимой кору с деревьев ест?

Ну конечно серый..... (отвечают дети)

Дубовый жёлудь любит он.

Конечно - это дикий.....(отвечают дети)

\*\*\*\*\*

## "ДЖОН - БРАУН - БОЙ"

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропеваается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

\*\*\*\*\*

## "ЧАЙНИЧЕК"

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

*чайничек* - ладони параллельно друг другу

*крышечка* - ладошка правой руки - крышечкой

*шишечка* - кулачок

*дырочка* - пальцы кольцом (знак ОК)

*пар идет* - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке..

Крышечка с чайничком.

\*\*\*\*\*

## "КОЛОКОЛА"

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздает свои слова:

1 группа - **Блин-н-н-н-н**

2 группа - **Полблина**

3 группа - **Четверть блина**

4 группа - **Нет блинов, одна сметана**

5 группа - **Блинчики-блинчики**

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

\*\*\*\*\*

## "КАЧЕЛИ"

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

**ведущий**

*дети*

**Лучшие качели?** - *Дикие лианы.*

**Это с колыбели - Знают обезьяны.  
Кто весь век качается? - Да! Да! Да!  
Тот не огорчается - Никогда!**

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

- 1 строка - дети ничего не делают;
- 2 строка - дети на свои слова хлопают в ладоши;
- 3 строка - дети на свои слова подпрыгивают на месте;
- 4 строка - дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий вполне может поблагодарить детей за доставленное зрелище - увидеть столько обезьянок в одном месте.

\*\*\*\*\*

### **"ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ"**

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси  
Два веселых гуся.  
Один серый, другой белый.  
Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса  
Два васалах гаса.  
Адан сарай, драгай балай.  
Два васалах гаса.

Польский - "Э";  
Испанский - "И";  
Французский - "Ю";  
Немецкий - "У";  
Английский - "А";  
Японский - "Я";

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

\*\*\*\*\*

### **"АВАЛЕРИЯ"**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

Слова	Действия
Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь!	Топают ногами.
Трах-трах-пулемет!	Сжатыми кулаками изображают стрельбу.
Выше-выше самолет!	Подбрасывают ладонями кверху невидимый шар.
Бум, артиллерия!	Хлопают в ладоши.
Несется кавалерия! Ура!	Размахивают воображаемой шашкой.

\*\*\*\*\*

### "ОХОТНИК"

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

Слова	Действия
Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.
<i>Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.</i>	
По тропинке,	Хлопают по коленям.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
пошел по дороге.	Топают ногами.
<i>Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!»</i>	

<i>рассказал жене, как пошел</i>	
по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

\*\*\*\*\*

### **Раз мобила, два мобила. ур**

Ведущий предлагает залу выяснить, кого больше - мальчиков или девочек. Для этого всем предстоит сначала "для разогрева" произнести небольшой стишок, сопровождаемый несложными движениями.

- Раз мобила, - приставляет к уху правый кулак с отставленными большим пальцем и мизинцем.
- Два мобила, - так же приставляет к уху левую руку.
- Пейджеры, - кладет правую руку на левое бедро.
- Пейджеры, - кладет левую руку на правое бедро.
- За рулем автомобиля, - рулит.
- Женщины, - правой рукой показывает правую грудь.
- Женщины, - левой рукой показывает левую грудь.
- Там разборка, - показывает через плечо за спину одной рукой.
- Там разборка, - то же самое другой рукой.
- Пальчики, - трясет руками, сложенными в "новорусскую" фигуру справа перед собой.
- Пальчики, - трясет руками так же, но слева.
- Ну-ка, дружно, ну-ка, громко!
- Девочки!!! - кричат в зале только девочки.
- Мальчики!!! - отвечают им мальчики.

Дальше ведущий пару раз говорит, что он ничего не слышал, потом, что не понял, кто был громче, заставляя зрителей повторять все еще раз, и, наконец, объявляет, что победила дружба.



---

---

## Плохие-Хорошие ур

Ведущий предлагает залу немного поспорить с ним: он будет говорить залу разные фразы, а задача всех в зале громко прокричать слово, противоположное последнему в фразе, например:

Ведущий: - Ну что же, друзья, здравствуйте!

Зал: - До свидания!

Ведущий: - До свидания?

Зал: - Здравствуйтесь!

Ведущий: - Какие все тут хорошие!

Зал: - Плохие!

И так далее.

Конечно же, свою речь необходимо продумать заранее, чтобы ни у кого в зале не возникло никаких сомнений, какое именно слово они должны прокричать.

---

## И Мы! ур

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.

---

## Макраме.

Ведущий предлагает всем в зале спеть песенку про макраме (искусство

плетения из веревок, а также конечный продукт этого искусства) на всем знакомый мотив. Зал делится ведущим на четыре части: первая будет петь "Макраме!" и показывать руками в воздухе перед собой квадрат, вторая - "Заплетаю!" и заворачивать руками внутрь стороны квадрата, третья - "Расплетаю!" и совершать обратное действие, а четвертая - снова "Макраме!" и производить то же действие, что и первая. Затем под руководством ведущего зал поет: "Макраме! Заплетаю - Расплетаю! Макраме! Макраме!" и так далее на мотив "Амено".

---

## **Регулятор**

**громкости.**

**ур**

Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (по-орать 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.

---

## **Репка.**

I. На сцену приглашаются семеро добровольцев из зала. Их задача - под руководством ведущего изобразить сказку про репку. Между семерыми распределяются роли, каждый персонаж получает характерные для него фразу и движение.

Репка: - А вот она я! - показывает руками над головой ботву.

Дедка: - Тэкс-тэкс-тэкс! - потирает руки.

Бабка: - Убыла бы! - грозит кулаком.

Внучка: - Я готова! - жеманно.

Жучка: - Лай-лай-лай! - лает в сторону кошки.

Кошка: - Ну полай на меня, полай... - мурлыкая.

Мышка: - Чё надо? - грубо.

Дальше ведущий рассказывает эту всему известную сказку, задача же каждого из персонажей изображать свое движение и говорить свою фразу каждый раз, когда ведущий его упоминает.

II. Еще одна сказка и еще один набор слов и движений.

Старик: - Не вопрос! - уверенно.

Старуха: - Не судьба! - вздыхая и разводя руками.

Амбар: - Напрягись! - напрягаясь.

Сусеки: - Ага-ага! - извиваясь и хихикая.

Колобок: - Чай, кофе, потанцуем! - изображая официанта.

Заяц: - Который час? - растерянно.

Волк: - Еду я домой.. - изображая гитару.

Медведь: - А чего вы тут делаете? - с глупым лицом.

Лиса: - Я не такая! - опять же жеманно.

---

## Репка-2.

На сцену приглашаются семеро добровольцев. Далее ведущий распределяет между ними роли известной сказки "Репка". Задача каждого из семерых - присесть и встать, когда ведущий упоминает его персонажа. Далее ведущий начинает долго и красочно рассказывать сказку, щедро употребляя повторы, например: - Жили-были дед и бабка, дед и бабка жили-были, ну то есть не только дед и бабка, а еще кое-кто жил вместе с дедкой и бабкой. Так вот, однажды дед (ну это бабка его надоумила), так вот дед решил посадить репку. Репку, значит, решил посадить... - и так далее. Если после такого варианта сказки у участников еще останутся силы, стоит сказать всем спасибо, упомянув каждого еще раз.

Разумеется, вместо "Репки" можно рассказывать и какую-нибудь другую сказку, главное, чтобы персонажей было много и они часто упоминались.

---

## 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!

И так далее.

---

### **Соловей кукушку.**

Ведущий предлагает залу спеть вместе с ним простую песенку:

- Соловей кукушку долбанул в макушку,
- Ты не плачь кукушка: заживет макушка!

После того, как зал более менее научится петь эту песенку хором, ведущий предлагает разделиться - первую строчку поют мальчики, вторую - девочки. Затем песенка дробится еще мельче: Первую и третью полстрочки поют мальчики, вторую и четвертую - девочки. Затем мальчики и девочки поют песенку через слово (не считая предлогов).

### **КАРТОШКА**

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Кто ошибся - выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать: Что вы кушали сегодня на обед?

- А что вы хотели бы съесть на ужин?
- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
- Что привезла вам в подарок мама?
- О чем вы мечтаете ночью?
- Как зовут твою любимую собаку? ... и так далее.

Победителям - самым внимательным ребятам - вручите в конце игры шуточный приз - картофелину.

### **ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК**

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и

показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

## **ФУТБОЛ**

А теперь встречаемся на «стадионе». Предложите ребятам небольшую футбольную разминку. Делается это просто. Вы - ведущий - говорите слова: «Над полем футбольным взвевается флаг, играют команды...» Одна часть зала хором скандирует «Динамо», другая вторит ей: «Спартак».

Не надейтесь наивно, что ребята сразу и охотно поддержат игру и будут выкрикивать требуемые слова. Конечно, нет. Нужно разбудить в них спортивный азарт. А для этого разделите зал на болельщиков (фанатов) «Спартака» и «Динамо» (правая и левая половина), сделайте это с согласия детей. Назначьте на каждой трибуне главного болельщика - мальчишку, который пользуется авторитетом у ребят. Он сможет стать Вашим помощником. По рядам распределите роли: пожилых болельщиков, которые кричат хрипло и кашляют, молодых болельщиков со стальными голосами и даже визжащих фанатов-девочек. Не требуйте выполнять Ваши команды, а иронично просите об этом. Проскандируйте все вместе какие-то лозунги, проверьте, у кого это получается лучше, у «динамовцев» или «спартаковцев». Сделайте вид, что Вы не разобрали, кто кричит громче, и попросите ещё раз «организованно поорать». Как только Вы почувствуете, что зал включился в игру, начните сначала: «Над полем футбольным взвевается флаг...» и Вы увидите, что на этот раз получится звонкое «Динамо» и напористо «Спартак».

Начинаем матч. В футболе есть правила, будут они и у нас. Если Вы поднимаете вверх руку с раскрытой ладонью, то болельщики хором должны крикнуть: «Штанга». Если рука вверху, но сжата в кулак, то это «Гол!» А если Вы обеими руками показываете на пол, то болельщики должны знать, что это «Мимо». А теперь Вы договоритесь, что для спартаковцев Вы будете подавать команды правой рукой, а для динамовцев - левой. Если ребята все поняли, начинайте репортаж о матче двух команд. Например: «Вот к воротам динамовцев приближается центрфорвард, удар! (Вы поднимаете вверх раскрытую руку, ребята кричат «Штанга».) Ещё удар - опять раскрытая рука - «Штанга». И еще удар! (опускаете руки вниз - «Мимо»). Да, не везет сегодня спартаковцам, а мяч тем временем уже у их ворот...» Так Вы комментируете ход матча, называя при этом фамилии игроков, которые очень похожи на фамилии известных всему лагерю ребят. Ускорьте темп комментария и игры, поддерживайте высокий эмоциональный накал. Когда игра начнет утомлять ребят, подведите итоги матча и поблагодарите великолепных болельщиков.

## **ПОЖАЛУЙСТА**

Это волшебное слово мы говорим тогда, когда о чем-нибудь просим. Попросите ребят выполнять все Ваши команды, но при условии - вы будете предельно вежливы - после команды Вы скажете слово «пожалуйста». Если Вы это слово не скажете, команда не выполняется. Если договорились, то можно начать. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... Левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры. Можете повторить её с другими командами ещё несколько раз.

## **ПОЕХАЛИ...**

Предложите ребятам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы, где находятся другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Совершим путешествие по самому себе. Все должны хлопать по коленям и хором проговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и смотрят на него. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а Вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «Затылок», а показывает на лоб. Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо. Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа. Поехали, поехали, поехали...»

Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

## **КТО? С КЕМ? КУДА? ЗАЧЕМ?**

Эта игра позволяет проверить быстроту реакции. Вы легко сможете объяснить ребятам условие. А они таковы: Все, на кого Вы показываете, должны мгновенно среагировать и ответить на Ваш вопрос. Вот и всё. Только при этом отвечать нужно словами, начинающимися на одну букву. Например, на букву «М».

Вы: Кто?

1 ребенок: «Мама»

Вы: С кем?

2 ребенок: «С Машей»

Вы: Куда?

3 ребенок: «В Москву»

Вы: Зачем?

4 ребенок: «За молоком»

Вы объявляете очередную букву, быстро задаете вопросы и показываете, кому они адресованы. На размышление - доли секунды. Представьте только, какие в этой игре могут получаться оригинальные и веселые сочетания вопросов и ответов. Подбадривайте нерасторопных, смейтесь над удачными ответами, получайте искреннее удовольствие от этой игры. Пусть всем будет хорошо и весело.

### **СЧЁТ СТИХОТВОРЕНИЯ**

Предложите ребятам заняться арифметикой. Каким образом? Очень просто. Сосчитаем все вместе от одного до десяти. Кажется, никто не ошибся. А теперь давайте усложним счёт. Для этого нам понадобится вспомнить стихи Агнии Барто, например, про бычка, который идёт и качается. Прочитайте это стихотворение сначала сами, а потом вместе с детьми. Получается, что вы все вместе и умеете считать, и знаете стихотворение. А теперь попробуйте это сделать одновременно: и читать, и считать. У вас должно получиться так: «Идет - раз, бычок - два, качается - три, вздыхает - четыре, на - пять, ходу - шесть, ой - семь, доска - восемь, кончается - девять, сейчас - десять, я - одиннадцать, упаду - двенадцать. Чувствуете, как тяжело делать эти два простых дела одновременно? Давайте попробуем ещё раз, но теперь «просчитаем» Мишку, которого уронили на пол. Внимательно слушайте, как будут считать ребята. Постарайтесь шутливо прокомментировать особенно «удачные» ошибки. Морально поддержите тех, кто не справляется. А теперь устраивайте экзамен по арифметике. Экзамен будут сдавать две команды - правая и левая. У одних будет экзаменационный счёт по стихотворению «Наша Таня», у других - по «Зайку бросила хозяйка...» Создайте дух соревновательности между экзаменуемыми командами. Пусть экзамен получится не только строгим, но и весёлым.

---

Игры-минутки.

#### **Кани-кани (финский кролик)**

Участники становятся в круг. Ведущий руками имитирует кролика: руки кладёт на голову, имитируя длинные уши кролика. Ведущий начинает: произносит "кани-кани" и головой указывает на одного из участников. Те, кто стоят справа и слева от участника, которому "передали инициативу", оказываются соответственно правым и левым ухом. Участник, на которого указали, также имитирует кролика и произносит "кани-кани" в свою очередь, указывая на другого участника. Все три участника должны одновременно указать на кого-то одного. Таким образом, задача данного упражнения - моментальное нахождение правого и левого ушей кролика. Данное упражнение направлено на развития внимательности.

#### **Красное и синее**

Участники становятся в круг. Две кружки: красная и синяя. Участники рассчитываются на "красного" и "синего". Кружки пускают по кругу. Таким образом "синие" тянутся к синей кружке, "красные" - к красной. Со временем скорость обращения кружки возрастает. Данное упражнение направлено на развитие внимания.

### ***Считалки***

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

### ***Волки во рву***

На площадке чертится коридор ("ров") шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву водящие - "волки" (2-3), остальные - "зайцы" - прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до зайца дотронулись или он наступил в ров, то заяц выбывает или становится волком. Волки могут осалить зайцев только находясь во рву.

### ***Два кольца***

Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

### ***В обе стороны***

Участники делятся на две равные команды. Все игроки становятся в одну шеренгу, участники разных команд встают через одного лицом в противоположные стороны. Каждый должен взять под руки своих соседей справа и слева. В 5-6 шагах от этой живой цепи 2 черты с обеих сторон. После сигнала каждая команда старается перетащить всю шеренгу к своей черте. Победа может быть зафиксирована, если хотя бы один игрок из команды перешагнет за линию противника. В эту игру хорошо играть, если участников много.

### ***Доброе утро, охотник!***

Игроки становятся в круг выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: "Доброе утро, охотник!", и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя пол круга, игрок вновь произносит: "Доброе утро, охотник!" и оба бегут, чтобы занять оставшееся пустым место. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

### ***Стой спокойно***



Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и , остановившись перед кем-нибудь, говорит громко : “Руки !”. Тот, к кому он обратился , должен стоять спокойно , а его соседи должны поднять руки : сосед справа - левую , а сосед слева - правую. Кто ошибется, поднимет не ту руку или зазевается, тот сменяет водящего.

### **Куда - куда**

Играющие стоят в кругу , рассчитываются по порядку номеров. Запоминают свои номера и перемешиваются. В центре - водящий, Он называет любые два номера , которые должны поменяться местами , предварительно прокричав : “куда - куда” . Задача водящего - занять место одного из игроков - перебежчиков. Кто остается без места - тот водит.

### **Хвост дракона**

#### **Ревнивые куры**

Дети выстраиваются в две цепочки - это “цыплята”. Впереди каждой цепочки стоит “курица”. Одна цепочка выстраивается против другой. По знаку “куры” должны дотронуться , запятнать , “цыплят” другой цепочки и защитить своих. “Цыпленок”, до которого дотронулась “курица” из другой цепочки , переходит в ее цепочку. Побеждает та “курица” у которой в конце игры окажется больше “цыплят”.

### **Капканы**

Примерно пятая часть играющих, стоя в парах лицом друг к другу, поднимают сомкнутые руки и образуют «капканы». Через них пробегают, взявшись за руки, остальные участники игры.

«Капканы» расставлены равномерно по кругу. Они открыты, пока играет музыка. Неожиданно прекращается музыка или звучит другой сигнал (свисток, хлопок) - и «капканы» закрываются. Пойманные берутся за руки с изображающими «капкан» и образуют кружок из 3-4 человек. Игра продолжается пока не останется 2-3 не пойманных игрока. Они - победители. Заменяя тех, кто образовывал «капканы», игру повторяют 2-3 раза - не больше, так как она чрезвычайно подвижная.

### **Сковорода**

5 - 10 участников игры должны быть примерно равны по силе. Они встают в кружок и берутся за руки. У самых ног чертят круг - «сковороду». Затем все идут или бегут вокруг круга. По сигналу ведущего останавливаются и начинают тянуть своих соседей справа и слева на «сковороду», а сами упираются ногами. Кто наступил на «сковороду», тот «испёкся». Затем все снова бегут вокруг круга. Эта игра продолжается до тех пор, пока не останется одного или двух «неиспёкшихся», они - победители. Эту народную игру лучше всего проводить зимой. От неё и на морозе жарко.

Правила: 1. Начинать тянуть на «сковороду» можно только по сигналу ведущего.

2. Тот, кто отпустил руку соседа, считается проигравшим - «испёкшимся».

## **Цвета**

По команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра “на вылет”, то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет касаться цветов можно. Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.

## **Искра**

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

## **Третьим будешь?**

Участники располагаются на стульях кругом, кроме того, необходимо добавить в круг 5-6 пустых стульев, поставленных не рядом. Двое участников, начинающих игру, встают и идут, обнявшись, по кругу, вдоль участников и пустых стульев. Кому-нибудь из сидящих, на свое усмотрение, они говорят: “Привет! Третьим будешь?” Участник отвечает либо согласием (фразы типа: “А как же!” или “Со всем нашим удовольствием!” или “ваше предложение столь любезно, что я был бы последним негодяем, если бы позволил себе отказаться), либо отказом (фразу типа: “Нет, ни за что!”). В случае получения отказа участник остается сидеть, а двое, обнявшись, идут дальше и делают предложение кому-нибудь еще, и так до тех пор, пока кто-нибудь из участников не согласится довести численность бредущих до классической величины. Он встает, и все трое идут дальше, пока один из двух участников, начавших игру, не сядет на один из свободных стульев со словами “Что-то у меня ноги не идут!” Двое оставшихся в вертикальном положении начинают искать себе товарища, и игра продолжается. Перед началом игры скажите участникам, что они могут воспользоваться случаем и сесть рядом с тем, с кем хотелось бы, но место занято. Это придаст игре некое социометрическое начало. Продолжайте игру до тех пор, пока не надоеет, пока позволяет время, пока предложения не будут сделаны каждому участнику игры.

## **Животные на спине – Да-нетка**

Каждому человеку на спину(на щеку) 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.

## **Телеграмма (письмо)**

## « Сантики – Фантики – Лимпомпо »

### “Сколько?”

Показываем на руках разное число пальцев в хорошем темпе. Все хором называют.

### **Охотники**

*Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопроводить выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.*

### **"Австралийский дождь"**

Участники становятся в круг. Чем большее количество, тем лучше. Ведущий просит повторять за ним:

- лёгкое соприкосновение ладоней
- потирание ладоней
- постукивание по бедру выше колена
- удар ладонями по полу
- удар по полу кулаком
- всё повторяется наоборот

Каждое движение выполняется по очереди. Получается "заражающий" эффект.

Упражнение проводится в тишине. Достигается звуковой эффект дождя.

### **Блохи**

### **Ипподром**

### **Вер-зер-гет**

### **Голова-рамена-колена-пальцы**

### **Чайничек**

### **Рыбка**

### **Кошка - собака.**

Играющие становятся в круг. У ведущего в руках два предмета (допустим шарф и шапка), изображающие "кошку" и "собаку". Когда все сосредоточатся, ведущий в одну сторону запускает "кошку", а в другую - "собаку", со словами "я дарю тебе кошку" и "я дарю тебе собаку". Соседи должны переспросить у него: "Что?" и ведущий отвечает "Кошку (собаку)". Затем предмет передается дальше по кругу по аналогичной схеме, причем вопрос "Что?" должен обязательно доходить до ведущего. Чей предмет быстрее придет обратно, та сторона круга победила! Ура!!!

### **Колпак мой треугольный**

### **У оленя дом большой**

**Летел лебедь - Дракончики – Чёрная стрелка – Шла собака по роялю  
100 пионеров У тёти Моти**

У нас(В моём) в отряде 100 пионеров,  
100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И только делают вот так!

**Себе - соседу**

**Месим, месим тесто**

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

**Тыр - тыр**

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)  
Ура!"

**Крокодил**

**Профессор крокодил**

**Повтори.**

Все стоят в кругу. Ведущий в центре производит различные движения и жесты, остальные должны их быстро повторить. Тот, кто ошибся - переходит на другую сторону круга. Специально это не отслеживается. Ведущий пытается специально запутать игроков. Потом правила могут поменяться - надо изобразить зеркальное отражение движения водящего. После игры проводится разговор о честности: что игра была для того, чтобы человек осознал для себя честен ли он. Не надо скрываться, надо быть таким, какой ты есть.

*Законы и традиции отрядов*  
*Законы отряда.*

### **Закон дружбы:**

Всем ребятам помнить нужно:  
Наш закон, это – Дружба!

### **Закон доброго отношения:**

«Нет!» – ссорам, раздорам и ругани грязной!  
«Да!» – улыбкам, сюрпризам, проказам!

### **Закон бережного отношения:**

Всё, что рядом с тобой – всегда береги,  
Не порть мебель и стены, они друзья, не враги!

### **Закон коллектива:**

Один за всех, все за одного!  
Правило это известно давно!

### **Закон ОО:**

Вовремя ты быть изволь,  
Соблюдай закон «Ноль-ноль»!  
Закон нужно выполнять,  
Нельзя друзей заставить ждать.

### **Закон правой руки:**

В нашем лагере закон для всех един:  
Все молчат, когда говорит один.

### **Закон скрещенных рук:**

Довольно об этом, сказано не раз:  
Время дороже запутанных фраз!

### **Закон Здорового Образа Жизни:**

Запомни: пить, курить нельзя,  
Со здоровьем мы друзья!

### **Закон творчества:**

Этот закон ясен должен быть всем:  
Каждое дело творчески, а иначе зачем?!...

### **Закон зелени:**

Прекрасен Природы зеленый наряд,  
Деревья не трогай, цветам будь, как брат.

### **Закон территории:**

Здесь хозяин ты и житель,  
За оградой – нарушитель.

### **Закон порядка и чистоты:**

Содержи в порядке быт,  
И к успеху путь открыт!

### **Закон панамки:**

Солнце светит очень ярко,  
Не забудь надеть панамку!

### **Традиции лагеря.**

#### **Традиция доброго слова:**

Доброе утро, здравствуйте, добрый день и добрый вечер,  
Говорим друг другу мы при каждой встрече!

#### **Традиция сюрприза:**

Неожиданный подарок -  
Задорная шутка,  
Улыбок на час  
И дел на минутку.

#### **Традиция свечки:**

Огонек откровения – святая пора,  
Это правда крутая, это друга слова,  
Разговор по душам, по делам, по сердцам,  
То, что редко судьба преподносит всем нам.

#### **Традиция добрых дел:**

Сделай добро, как в песне поется,  
Вскоре добро к тебе вернется!

#### **Традиция внимания:**

Мужчине быть рыцарем, девушке - феей.  
Не так это сложно, за дело скорее!

#### **Традиция доброго отношения к песне:**

Песен много, традиция одна –  
Помни мелодию, не путай слова;  
Помни, кто песню тебе подарил  
И подари эту песню другим.  
Песню нельзя оборвать,  
Песню нельзя прокричать  
Пой от души, меньше фальшивь!

## **Приложение №1**

### **Некоторые диагностические анкеты, используемые для психолого-социально-педагогического анализа воспитанников лагеря.**

#### ***Анкета «Давайте познакомимся»***

Воспитанникам предлагается ответить на следующие вопросы:

1. Ф.И.О. ребенка
2. Дата рождения
3. Любимая музыка
4. Любимая еда
5. Любимые книги
6. Любимые фильмы
7. Любимые актеры и актрисы
8. Твои увлечения
9. Как тебя ласково называют в семье
10. Твои пожелания воспитателям лагеря

#### ***Методика «Цветик-восьмицветик»***

Эмоциональное отношение ребёнка к членам семьи, сверстникам, их отношение к ребёнку позволяет определить методика «Цветик-восьмицветик». Материалом служат разноцветные лепестки (красного, жёлтого, зелёного, синего, фиолетового, коричневого, серого, черного цветов), сердцевина цветка – белая. Детали беспорядочно располагаются на белом фоне. Исследование проводится в форме игры-беседы. Ребёнку предлагается выбрать лепесток, который больше всего ему нравится, затем выбрать лепесток, цвет которого похож на ... например, маму (папу, брата, дедушку, бабушку). Фиксируется цвет лепестка, кому он адресован, комментарии ребёнка. Анализируется расположение лепестка, выбранного ребёнком для себя, по отношению к другим членам семьи. Как отмечает С. В. Велиева, лепестки, обозначающие значимых взрослых, ребёнок располагает около лепестка, который был выбран для него самого; лепесток, обозначающий неприятного человека - напротив или далеко от сердцевины.

#### ***Анкета «Я выбираю»***

Продолжить предложение:

- Если погода, то...
- Если оружие, то...
- Если дерево, то...
- Если музыкальный инструмент, то...
- Если время года, то...
- Если запах, то...
- Если танец, то...
- Если море, то...
- Если напиток, то...
- Если месяц в году, то...
- Если историческая эпоха, то...
- Если цвет, то...
- Если лес, то...
- Если музыка, то...
- Если цветок, то...
- Если литературный жанр, то...
- Если животное, то...
- Если страна, то...
- Если время суток, то...
- Если любовь, то...
- Если друг, то...
- Если мечта, то...
- Если дом, то...
- Если имя, то...
- Если письмо, то...
- Если одиночество, то...
- Если прощаться, то...
- С помощью этой анкеты анализируются интересы и характер ребенка.

### *Анкета «Самый-самый»*

Нужно написать, кто из отряда самый самый...

<b>Черта характера</b>	<b>Фамилия, имя.</b>
Отзывчивый	
Ворчливый	
Смешливый	
Добрый	
Забывчивый	



Вежливый		
Позитивный		
Хитрый		
Добродушный		
Задиристый		
Красивый		Можно
Спортивный		поиграть
Трудолюбивый		немного
Обаятельный		по-
Самостоятельный		другому.
Весёлый		Мы
Неприятный		зашли с
Честный		Вами в
Жадный		магазин,
Любознательный		в
Уверенный		котором
Агрессивный		вместо
Самокритичный		обычны
Трусливый		х
Надёжный		товаров
Упрямый		продают
Злой		ся черты
Умный		характер
Аккуратный		а,
Нахальный		различн
		ые
		качества

личности. Что бы Вы могли посоветовать приобрести здесь (Ф.И. воспитанника) и почему?

## *Методика «Вербальная диагностика самооценки личности»*

### Инструкция к тесту

По каждому из суждений теста на самооценку надо дать ответ «очень часто», «часто», «редко» или «никогда» в зависимости от того, насколько свойственны вам мысли, описанные в тесте.

### Тест

1. Мне хочется, чтобы мои друзья подбадривали меня.
2. Постоянно чувствую свою ответственность в учебе.
3. Я беспокоюсь о своем будущем.
4. Многие меня ненавидят.
5. Я обладаю меньшей инициативой, чем другие.
6. Я беспокоюсь за свое психическое состояние.
7. Я боюсь выглядеть глупым.
8. Внешний вид других куда лучше, чем мой.
9. Я боюсь выступать с речью перед незнакомыми людьми.
10. Я часто допускаю ошибки.
11. Как жаль, что я не умею говорить с людьми как следует.
12. Как жаль, что мне не хватает уверенности в себе.
13. Мне бы хотелось, чтобы мои действия одобрялись другими чаще.
14. Я слишком скромн.
15. Моя жизнь бесполезна.
16. Многие неправильного мнения обо мне.
17. Мне не с кем поделиться своими мыслями.
18. Люди ждут от меня очень многого.
19. Люди не особенно интересуются моими достижениями.
20. Я слегка смущаюсь.
21. Я чувствую, что многие люди не понимают меня.
22. Я не чувствую себя в безопасности.
23. Я часто волнуюсь понапрасну.
24. Я чувствую себя неловко, когда вхожу в комнату, где уже сидят люди.
25. Я чувствую себя скованным.
26. Я чувствую, что люди говорят обо мне за моей спиной.
27. Я уверен, что люди почти все принимают легче, чем я.
28. Мне кажется, что со мной должна случиться какая-нибудь неприятность.
29. Меня волнует, как люди относятся ко мне.
30. Как жаль, что я необщителен.
31. В спорах я высказываюсь только тогда, когда уверен в своей правоте.
32. Я думаю о том, чего ждут от меня одноклассники.

Подсчет баллов производится по схеме:

- «очень часто» – 4 балла,
- «часто» – 3,
- «редко» – 2,
- «никогда» – 0.

### **Интерпретация результатов теста**

- 0-25 баллов свидетельствуют о высоком уровне самооценки, при котором человек, как правило, уверен в себе, правильно реагирует на замечания других и редко сомневается в необходимости своих действий.
- 26-45 баллов – показатель среднего уровня самооценки, человек редко страдает комплексом неполноценности, лишь время от времени старается подстроиться под мнение других людей.
- 46-128 баллов – уровень самооценки низкий, человек болезненно переносит критические замечания, не уверен в себе.

## *Анкета «Определение направленности личности»*

*(методика Б. Басса)*

Для определения личностной направленности в настоящее время используется ориентационная анкета, впервые опубликованная Б. Бассом в 1967 г. Анкета состоит из 27 пунктов-суждений, по каждому из которых возможны три варианта ответов, соответствующие трем видам направленности личности. Респондент должен выбрать один ответ, который в наибольшей степени выражает его мнение или соответствует реальности, и еще один, который, наоборот, наиболее далек от его мнения или же наименее соответствует реальности. Ответ "наиболее" получает 2 балла, "наименее" - 0, оставшийся невыбранным - 1 балл. Баллы, набранные по всем 27 пунктам, суммируются для каждого вида направленности отдельно.

С помощью методики выявляются следующие направленности:

1. Направленность на себя (Я) - ориентация на прямое вознаграждение и удовлетворение безотносительно работы и сотрудников, агрессивность в достижении статуса, властность, склонность к соперничеству, раздражительность, тревожность, интровертированность.

2. Направленность на общение (О) - стремление при любых условиях поддерживать отношения с людьми, ориентация на совместную деятельность, но часто в ущерб выполнению конкретных заданий или оказанию искренней помощи людям, ориентация на социальное одобрение, зависимость от группы, потребность в привязанности и эмоциональных отношениях с людьми.

3. Направленность на дело (Д) - заинтересованность в решении деловых проблем, выполнение работы как можно лучше, ориентация на деловое сотрудничество, способность отстаивать в интересах дела собственное мнение, которое полезно для достижения общей цели.

### **Инструкция:**

Опросный лист состоит из 27 пунктов. По каждому из них возможны три варианта ответов: А, Б, В.

1. Из ответов на каждый из пунктов выберите тот, который лучше всего выражает Вашу точку зрения по данному вопросу. Возможно, что какие-то из вариантов ответов покажутся Вам равноценными. Тем не менее, мы просим Вас отобрать из них только один, а именно тот, который в наибольшей степени отвечает Вашему мнению и более всего ценен для Вас. Букву, которой обозначен ответ (А, Б, В), напишите на листе для записи ответов рядом с номером соответствующего пункта (1-27) под рубрикой "больше всего".

2. Затем из ответов на каждый из пунктов выберите тот, который дальше всего стоит от Вашей точки зрения, наименее для Вас ценен. Букву, которой обозначен ответ, вновь напишите на листе для записи ответов рядом с номером соответствующего пункта, в столбце под рубрикой "меньше всего".

3. Таким образом, для ответа на каждый из вопросов Вы используете две буквы, которые и запишите в соответствующие столбцы. Остальные ответы нигде не записываются. Старайтесь быть максимально правдивым. Среди вариантов ответа нет "хороших" или "плохих", поэтому не старайтесь угадать, какой из ответов является "правильным" или "лучшим" для Вас.

### **Вопросы анкеты:**

1. Наибольшее удовлетворение я получаю от:
  - А. Одобрения моей работы;
  - Б. Сознания того, что работа сделана хорошо;
  - В. Сознания того, что меня окружают друзья.
2. Если бы я играл в футбол (волейбол, баскетбол), то я хотел бы быть:
  - А. Тренером, который разрабатывает тактику игры;
  - Б. Известным игроком;
  - В. Выбранным капитаном команды.

3. По-моему, лучшим педагогом является тот, кто:
- А. Проявляет интерес к учащимся и к каждому имеет индивидуальный подход
  - Б. Вызывает интерес к предмету так, что учащиеся с удовольствием углубляют свои знания в этом предмете;
  - В. Создает в коллективе такую атмосферу, при которой никто не боится высказать свое мнение.
4. Мне нравится, когда люди:
- А. Радуются выполненной работе;
  - Б. С удовольствием работают в коллективе;
  - В. Стремятся выполнить свою работу лучше других.
5. Я хотел бы, чтобы мои друзья:
- А. Были отзывчивы и помогали людям, когда для этого представляются возможности
  - Б. Были верны и преданы мне;
  - В. Были умными и интересными людьми.
6. Лучшими друзьями я считаю тех:
- А. С кем складываются хорошие взаимоотношения;
  - Б. На кого всегда можно положиться;
  - В. Кто может многого достичь в жизни.
7. Больше всего я не люблю:
- А. Когда у меня что-то не получается;
  - Б. Когда портятся отношения с товарищами;
  - В. Когда меня критикуют.
8. По-моему, хуже всего, когда педагог:
- А. Не скрывает, что некоторые учащиеся ему несимпатичны, насмехается и подшучивает над ними;
  - Б. Вызывает дух соперничества в коллективе;
  - В. Недостаточно хорошо знает свой предмет.
9. В детстве мне больше всего нравилось:
- А. Проводить время с друзьями;
  - Б. Ощущение выполненных дел;
  - В. Когда меня за что-нибудь хвалили.
10. Я хотел бы быть похожим на тех, кто:
- А. Добился успеха в жизни;
  - Б. По-настоящему увлечен своим делом;
  - В. Отличается дружелюбием и доброжелательностью.
11. В первую очередь школа должна:
- А. Научить решать задачи, которые ставит жизнь;
  - Б. Развивать прежде всего индивидуальные способности ученика;
  - В. Воспитывать качества, помогающие взаимодействовать с людьми.
12. Если бы у меня было больше свободного времени, охотнее всего я использовал бы его:
- А. Для общения с друзьями;

- Б. Для отдыха и развлечений;
  - В. Для своих любимых дел и самообразования.
13. Наибольших успехов я добиваюсь, когда:
- А. Работаю с людьми, которые мне симпатичны;
  - Б. У меня интересная работа;
  - В. Мои усилия хорошо вознаграждаются.
14. Я люблю, когда:
- А. Другие люди меня ценят;
  - Б. Испытывать удовлетворение от выполненной работы;
  - В. Приятно провожу время с друзьями.
15. Если бы обо мне решили написать в газете, мне бы хотелось, чтобы:
- А. Рассказали о каком-либо интересном деле, связанным с учебой, работой, спортом и т.п., в котором мне довелось участвовать;
  - Б. Написали о моей деятельности;
  - В. Обязательно рассказали о коллективе, в котором я работаю.
16. Лучше всего я учусь, если преподаватель:
- А. Имеет ко мне индивидуальный подход;
  - Б. Сумеет вызвать у меня интерес к предмету;
  - В. Устраивает коллективные обсуждения изучаемых проблем.
17. Для меня нет ничего хуже, чем:
- А. Оскорбление личного достоинства;
  - Б. Неудача при выполнении важного дела;
  - В. Потеря друзей.
18. Больше всего я ценю:
- А. Успех;
  - Б. Возможности хорошей совместной работы;
  - В. Здравый практичный ум и смекалку.
19. Я не люблю людей, которые:
- А. Считают себя хуже других;
  - Б. Часто ссорятся и конфликтуют;
  - В. Возражают против всего нового.
20. Приятно, когда:
- А. Работаешь над важным для всех делом;
  - Б. Имеешь много друзей;
  - В. Вызываешь восхищение и всем нравишься.
21. По-моему, в первую очередь руководитель должен быть:
- А. Доступным;
  - Б. Авторитетным;
  - В. Требовательным.
22. В свободное время я охотно прочитал бы книги:
- А. О том, как заводить друзей и поддерживать хорошие отношения с людьми;
  - Б. О жизни знаменитых и интересных людей;
  - В. О последних достижениях науки и техники.
23. Если бы у меня были способности к музыке, я предпочел бы быть:

- А. Дирижером;
  - Б. Композитором;
  - В. Солистом.
24. Мне бы хотелось:
- А. Придумать интересный конкурс;
  - Б. Победить в конкурсе;
  - В. Организовать конкурс и руководить им.
25. Для меня важнее всего знать:
- А. Что я хочу сделать;
  - Б. Как достичь цели;
  - В. Как организовать людей для достижения цели.
26. Человек должен стремиться к тому, чтобы:
- А. Другие были им довольны;
  - Б. Прежде всего выполнить свою задачу;
  - В. Его не нужно было упрекать за выполненную работу.
27. Лучше всего я отдыхаю в свободное время:
- А. В общении с друзьями;
  - Б. Просматривая развлекательные фильмы;
  - В. Занимаясь своим любимым делом.

### *Мониторинг-карта*

<b>Мониторинг-карта</b>
Дата _____
Отряд _____
Дежурный _____
Позитив за день _____
Негатив за день _____
Предложения _____
Настроение _____
Благодарности _____
Выводы _____
Условная оценка степени развития коллектива на сегодня _____



### ***«Мишень настроения»***

День – это один выстрел. В какую область настроения он попал сегодня? В зависимости от этого рисуется (прикрепляется) кружок-попадание в одной из цветových зон. Внутри – дата и мотивация. В конце недели вся мишень «прострелена».

### ***Рисуночный тест «Я и группа»***

Рисуночный тест «Я и группа» может быть использован в следующих целях:

- ❖ в целях актуализации осознания участниками себя как члена группы и своего места в системе групповых межличностных отношений;
- ❖ в целях диагностики особенностей отношения человека к группе и восприятия им своего места в этой группе.

Многokратное использование теста «Я и группа» дает возможность изучить динамику отношений личности к группе. Несмотря на достаточно широкий спектр применения, рисуночный тест «Я и группа» не имеет четкой схемы анализа. Ниже представлена одна из возможных схем анализа рисуночного теста «Я и группа». При ее разработке использовалось данное В. Н. Мясищевым определение отношения как основанной на опыте психологической связи человека с окружающим его миром людей и вещей.

Выраженное с помощью рисунка, это отношение становится доступным для психологического анализа как раз через систему изображенных автором рисунка взаимосвязей между собственным «Я» и «Я» других людей. Эти взаимосвязи на рисунке представлены дистанцией между изображенными фигурами, их ориентацией друг относительно друга, месторасположением в пространстве рисунка, то есть проксемическими

параметрами невербального общения. Интерпретация рисунков, содержащих изображение группы людей, с опорой на проксемические компоненты коммуникации является на сегодня достаточно традиционной. При этом изображение интерпретируется так, как если бы это была реальная ситуация группового общения. И тому есть основания. Известно, что основным фактором, влияющим на особенности проксемических параметров общения между партнерами, является характер их взаимоотношений. Этот факт доказан большим количеством экспериментальных исследований (М. Хейдеметс, 1979). Обзор зарубежных работ, приведенный Г. Т. Хоментаскас (1986), позволяет заключить, что подобные закономерности относятся также и к нарисованной межличностной ситуации. Однако если реальная ситуация межличностного взаимодействия или невербальная интеракция есть согласование, подстройка позиций, по меньшей мере, двух партнеров, то проективный рисунок - это есть лишь ее отображение в сознании (и подсознании) рисующего. Таким образом, рисунок «Я и группа» является не столько отражением реальной внутригрупповой структуры отношений, сколько отражением «видения» автора рисунка этих групповых отношений, своего места в системе этих отношений и, в конечном итоге, отражением отношения автора рисунка к группе как целому.

На основании вышеизложенного подхода к анализу проективного рисунка были выделены следующие критерии, позволяющие диагностировать отношение участника к группе:

Особенности изображения группы (группа не структурирована; группа разбита на подгруппы; группа изображена как единое целое).

Месторасположение «Я» относительно группы (в центре группы; в группе (среди других); на периферии группы; вне группы; в одной из подгрупп).

Соотношение размеров «Я» и других членов группы (изображение «Я» по величине превосходит изображение других членов группы; величина «Я»

равна величине других членов группы; величина «Я» меньше величины других членов группы).

Сочетание параметров рисунка «Я и группа» дало основание для выделения пяти типов отношений к группе: отношение к группе как к «референтной», эгоцентричное отношение к группе, отстраненное отношение к группе, отношение к группе как к «нереферентной» и непонимание личностью своего места в структуре группы.

Процедура проведения теста: участнику группы дается лист формата А4 и следующая инструкция: «Нарисуйте, пожалуйста, на листе бумаги рисунок на тему «Я и группа». Рисуйте то, что приходит вам в голову, не боясь показаться смешным или нелогичным. Мастерство исполнения не имеет значения. Укажите в этом рисунке себя и остальных членов группы».

### ***Опросник САН***

#### ***(самочувствие, активность, настроение)***

Тест предназначен для оперативной оценки самочувствия, активности и настроения (по первым буквам этих функциональных состояний и назван опросник).

Испытуемых просят соотнести свое состояние с рядом признаков по многоступенчатой шкале. Шкала состоит из индексов (3 2 1 0 1 2 3) и расположена между тридцатью парами слов противоположного значения, отражающих подвижность, скорость и темп протекания функций (активность), силу, здоровье, утомление (самочувствие), а также характеристики эмоционального состояния (настроение). Испытуемый должен выбрать и отметить цифру, наиболее точно отражающую его состояние в момент обследования.

**Инструкция.** Выберите и отметьте цифру, наиболее точно отражающую ваше состояние в данный момент.

	3	2	1	0	1	2	3	
--	---	---	---	---	---	---	---	--



19	Отдохнувший									Усталый
20	Свежий									Изнуренный
21	Сонливый									Возбужденный
22	Желание отдохнуть									Желание работать
23	Спокойный									Озабоченный
24	Оптимистичный									Пессимистичный
25	Выносливый									Утомляемый
26	Бодрый									Вялый
27	Соображать трудно									Соображать легко
28	Рассеянный									Внимательный
29	Полный надежд									Разочарованный
30	Довольный									Недовольный

### **Обработка результатов и интерпретация**

Вопросы на самочувствие – 1, 2, 7, 8, 13, 14, 19, 20, 25, 26.

Вопросы на активность – 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22, 27, 28.

Вопросы на настроение – 5, 6, 11, 12, 17, 18, 23, 24, 29, 30.

При обработке оценки респондентов перекодируются следующим образом: индекс 3, соответствующий неудовлетворительному самочувствию, низкой активности и плохому настроению, принимается за 1 балл; следующий за ним индекс 2 – за 2; индекс 1 – за 3 балла и так до индекса 3 с

противоположной стороны шкалы, который соответственно принимается за 7 баллов (внимание: полюса шкалы постоянно меняются).

Положительные состояния всегда получают высокие баллы, а отрицательные низкие. По этим "приведенным" баллам и рассчитывается среднее арифметическое как в целом, так и отдельно по активности, самочувствию и настроению.

При анализе функционального состояния важны не только значения отдельных его показателей, но и их соотношение. У отдохнувшего человека оценки активности, настроения и самочувствия обычно примерно равны. По мере нарастания усталости соотношение между ними изменяется за счет относительного снижения самочувствия и активности по сравнению с настроением.

## *Анкета «Коммуникативные и организаторские склонности»*

*В.В. Синявский, В.А. Федорошин (КОС)*

В профессиях, которые по своему содержанию связаны с активным взаимодействием человека с другими людьми, в качестве стержневых выступают коммуникативные и организаторские способности, без которых не может быть обеспечен успех в работе. Главное содержание деятельности работников таких профессий - руководство коллективами, обучение, воспитание, культурно-просветительское и бытовое обслуживание людей и т.д. По результатам ответов испытуемого появляется возможность выявить качественные особенности его коммуникативных и организаторских склонностей.

Инструкция: на каждый вопрос следует ответить «да» или «нет». Если вы затрудняетесь в выборе ответа, необходимо все-таки склониться к соответствующей альтернативе (+) или (-).

### Вопросы:

1. Много ли у Вас друзей, с которыми Вы постоянно общаетесь?
2. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
3. Долго ли Вас беспокоит чувство обиды, причиненное Вам кем-то из Ваших товарищей?
4. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
5. Есть ли у Вас стремление к установлению новых знакомств с разными людьми?
6. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
7. Верно ли, что Вам приятнее и проще проводить время с книгами или за каким-либо другим занятием, чем с людьми?
8. Если возникли какие-либо помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от них?
9. Легко ли Вы устанавливаете контакты с людьми, которые значительно старше Вас по возрасту?
10. Любите ли Вы придумывать и организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
11. Трудно ли Вы включаетесь в новую для Вас компанию?

12. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было бы выполнить сегодня?
13. Легко ли Вам удается устанавливать контакты с незнакомыми людьми?
14. Стремитесь ли Вы добиваться, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
15. Трудно ли Вы осваиваетесь в новом коллективе?
16. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обязанностей, обязательств?
17. Стремитесь ли Вы при удобном случае познакомиться и побеседовать с новым человеком?
18. Часто ли в решении важных дел Вы принимаете инициативу на себя?
19. Раздражают ли Вас окружающие люди и хочется ли Вам побыть одному?
20. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
21. Нравится ли Вам постоянно находиться среди людей?
22. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
23. Испытываете ли Вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявить инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?
24. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
25. Любите ли Вы участвовать в коллективных играх?
26. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
27. Правда ли, что Вы чувствуете себя неуверенно среди малознакомых Вам людей?
28. Верно ли, что Вы редко стремитесь к доказательству своей правоты?
29. Полагаете ли Вы, что Вам не доставляет особого труда внести оживление в малознакомую Вам компанию?
30. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе?
31. Стремитесь ли Вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?
32. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
33. Чувствуете ли Вы себя непринужденно, попав в незнакомую Вам компанию?
34. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?



35. Правда ли, что Вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?
36. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
37. Верно ли, что у Вас много друзей?
38. Часто ли Вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?
39. Правда ли, что Вас пугает перспектива оказаться в новом коллективе?
40. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

### **Обработка результатов**

Коммуникативные способности - ответы "да" на следующие вопросы: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37; и "нет" на вопросы: 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39.

Организаторские способности - ответы "да" на следующие вопросы: 2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38; и "нет" на вопросы: 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40.

Подсчитывается количество совпадающих с ключом ответов по каждому разделу методики, затем вычисляются оценочные коэффициенты отдельно для коммуникативных и организаторских способностей по формуле:

$$K = 0,05 \cdot C, \text{ где}$$

K - величина оценочного коэффициента

C – количество совпадающих с ключом ответов.

Оценочные коэффициенты может варьировать от 0 до 1. Показатели, близкие к 1 говорят о высоком уровне коммуникативных и организаторских способностях, близкие к 0 - о низком уровне. Первичные показатели коммуникативных и организаторских способностей могут быть представлены в виде оценок, свидетельствующих о разных уровнях изучаемых способностей.

### **Коммуникативные умения:**

Показатель	Оценка	Уровень
0,10-0,45	1	I - низкий
0,46-0,55	2	II - ниже среднего
0,56-0,65	3	III - средний
0,66-0,75	4	IV - высокий
0,76-1	5	V - очень высокий

### **Организаторские умения:**

Показатель	Оценка	Уровень
0,20-0,55	1	I - низкий
0,56-0,65	2	II - ниже среднего
0,66-0,70	3	III - средний
0,71-0,80	4	IV - высокий
0,81-1	5	V - очень высокий

### **Анализ полученных результатов.**

Испытуемые, получившие оценку 1, характеризуются низким уровнем проявления коммуникативных и организаторских склонностей.

Испытуемым, получившим оценку 2, коммуникативные и организаторские склонности присущи на уровне ниже среднего. Они не стремятся к общению, чувствуют себя скованно в новой компании, коллективе; предпочитают проводить время наедине с собой, ограничивают свои знакомства; испытывают трудности в установлении контактов с людьми и при выступлении перед аудиторией; плохо ориентируются в незнакомой ситуации; не отстаивают свои мнения, тяжело переживают обиды; проявления инициативы в общественной деятельности крайне снижено, во многих делах они предпочитают избегать принятия самостоятельных решений.

Для испытуемых, получивших оценку 3, характерен средний уровень проявления коммуникативных и организаторских склонностей. Они

стремятся контактам с людьми, не ограничиваю круг своих знакомств, отстаивают своё мнение, планируют свою работу, однако потенциал их склонностей не отличается высокой устойчивостью. Коммуникативные и организаторские склонности необходимо развивать и совершенствовать.

Испытуемые, получившие оценку 4, относятся к группе с высоким уровнем проявления коммуникативных и организаторских склонностей. Они не теряются в новой обстановке, быстро находят друзей, постоянно стремятся расширить круг своих знакомых, занимаются общественной деятельностью, помогают близким. Другим, проявляют инициативу в общении, с удовольствием принимают участие в организации общественных мероприятий, способны принять самостоятельное решение в трудной ситуации. Всё это они делают не по принуждению, а согласно внутренним устремлениям.

Испытуемые, получившие высшую оценку - 5, обладают очень высоким уровнем проявления коммуникативности и организаторских склонностей. Они испытывают потребность в общении и организаторской деятельности, быстро ориентируются в трудных ситуациях, непринужденно ведут себя в новом коллективе, инициативны, предпочитают в важном деле или в создавшейся сложной ситуации принимать самостоятельные решения, отстаивают своё мнение и добиваются. Чтобы оно было принято товарищами, могут внести оживление в незнакомую компанию, любят организовывать разные игры, мероприятия. Настойчивы в деятельности, которая их привлекает. Они сами ищут такие дела, которые бы удовлетворяли их потребность в коммуникации и организаторской деятельности.

Дидактический материал по теме «Пожарная безопасность»

Тесты.

Выберете правильные ответы:

1. Какой материал являются легковоспламеняемым?

А) металл

Б) бензин

В) бетон

2. Что может явиться причиной пожара?

А) вода, выливающаяся из шланга

Б) включенный в розетку утюг

В) попугай, сидящий на люстре

3. Что можно отнести к средствам пожаротушения?

А) газовый баллончик

Б) вода

В) песок

4. Что нельзя использовать в качестве игрушки:

А) куклу

Б) конструктор «Лего»

В) спички

5. Чем можно защититься от дыма во время пожара?

А) мокрой тряпкой, закрыв лицо

- Б) **противогазом**
- В) прозрачным полиэтиленовым пакетом
6. Какие вещи разрешается развешивать на электропроводах?
- А) мокрые
- Б) сухие
- В) **никакие**

### **Кроссворд по теме «Пожарная безопасность»**

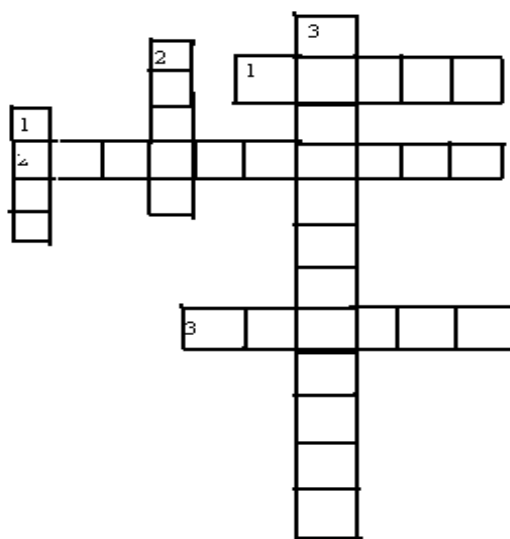
#### **По горизонтали:**

1. Что в народе называют «красным петухом»? /огонь/
2. Болезненное состояние, вызванное попаданием в организм вредных и ядовитых веществ. /отравление/
3. В деревянном домике проживают гномики.  
все такие добряки – раздают всем огоньки. /спички/

#### **По вертикали:**

1. Я и туча, и туман, и ручей , и океан,  
И летаю, и бегу, и пожар тушить могу /вода/
2. Это бедствие – огонь, дым, жар.  
Называется -- ...../пожар/
- 3 Защищу я от огня  
В комнате, машине.

Лишь нажмите мой рычаг. Я - .....



/огнетушитель/