

СЕКРЕТЫ ВОЖАТСКОГО МАСТЕРСТВА

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК

ДЛЯ ВОЖАТЫХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБРАЩЕНИЕ К ВОЖАТОМУ	3
ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ВОЖАТОМУ О ЛАГЕРЕ?	4
ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО	4
ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО	5
ЭТИКА ВОЖАТОГО	6
БАГАЖ ВОЖАТОГО	7
МИНИМУМ ПО ОХРАНЕ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЁНКА	8
ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ПРИ ЗАКЛЮЧЕНИИ И РАСТОРЖЕНИИ ТРУДОВОГО ДОГОВОРА?	12
ПЛАНИРОВАНИЕ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ	14
КАК ОРГАНИЗОВАТЬ РЕГИСТРАЦИЮ ДЕТЕЙ?	16
ЗНАКОМСТВО С ЛАГЕРЕМ	17
ПЕРИОДИЗАЦИЯ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ	17
СЕКРЕТЫ НАЧАЛА И ОКОНЧАНИЯ ЛАГЕРНОГО ДНЯ	21
ЕЖЕДНЕВНАЯ РЕФЛЕКСИЯ	22
ОРГАНИЗАЦИЯ ВЕЧЕРНИХ ОГОНЬКОВ	24
ОГОНЬКИ ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА	24
ОГОНЬКИ ПЕРИОДА КОНФЛИКТОВ	26
ОГОНЬКИ ОСНОВНОГО ПЕРИОДА	28
ОГОНЬКИ ИТОГОВОГО ПЕРИОДА	30
ВАШ ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК	32
КОЛЛЕКТИВНО - ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО	34
ОРИЕНТИР ОТРЯДНЫХ ДЕЛ	37
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕТЕЙ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТОВ	40
МЕТОДЫ ПСИХОЛОГА - ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ В ЛАГЕРЕ	42
РЕЧЕВКИ И КРИЧАЛКИ	49
ПРИМЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ И ДЕВИЗЫ ОТРЯДОВ	51
МАСТЕР - КЛАСС «ОРИГАМИ»	53
МАСТЕР – КЛАСС «ОБЕРЕГ В НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЯХ»	57
МАСТЕР - КЛАСС «КВИМИНГ»	60
ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ	63
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	64
ИГРЫ НА ЗАИМОДЕЙСТВИЕ	67
ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ	70
КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ И УПРАВЖНЕНИЯ	71
МАССОВЫЕ ИГРЫ С ЗАЛОМ	73
ИГРЫ - ЗАБАВЫ, ИГРЫ - ШУТКИ, ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ	77
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА	80
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	83
РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	87
СПОРТИВНЫЕ СЕРОПРИЯТИЯ	91
ПЕСНЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВОЖАТЫХ	95

ОБРАЩЕНИЕ К ВОЖАТОМУ

**А все-таки вожатство неизменно!
Сравнения, упреки - ерунда!
За годом - год, за пересменкой - смена,
А на отрядах молодость всегда!
Идет с детьми за голубые дали,
И учится искать, дерзать, творить,
И каждому кусочек сердца дарит...
А что дороже можно подарить?**

Действительно, а что еще дороже может быть у вожатого? Наверное, это те методические знания, с помощью которых каждый вожатый делает жизнь ребенка в лагере яркой, незабываемой, творческой.

Основная задача детских оздоровительных лагерей - научить детей общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми, развить их творческие способности, снять комплексы, избавить от скованности. Постоянная смена творческих видов деятельности обширный выбор способов самореализации позволяют сделать отдых детей более насыщенным и интересным.

Став вожатым, все сталкиваются с совершенно новой жизнью, которая идет по своим законам, видят детский летний лагерь глазами не ребенка, а взрослого, организатора и одновременно глазами человека, ответственного за жизнь и здоровье детей.

Хорошая работа вожатого - это не только полная физическая отдача, но и огромное моральное удовлетворение. И от того, насколько грамотно вожатый сможет построить свою работу, зависит очень многое.

Вожатый - профессия, которая даже не является профессией педагогической, скорее, это некое призвание, состояние. Вожатый - ключевая фигура в процессе воздействия на ребенка. Ведь именно он является самым значимым взрослым для каждого ребенка в этот летний месяц.

Человек, который берет на себя ответственность быть вожатым, должен знать и уметь многое или обязан этому учиться. И учиться очень быстро.

Вожатый от слова «вожак» - ведущий за собой (вести за собой - это способ действия).

Отношения между детьми и вожатым строятся на взаимном доверии и уважении, необходимо дать детям четко понять, что вожатый не дружок, с которым можно общаться, как вздумается, но не жестокий надзиратель, которого нужно бояться.

Успех вожатого - в умении стать своим для ребят. Он не строгий педагог, придирчиво следящий за каждым шагом, он тот взрослый, который понимает, доверяет, уважает, придумывает вечно что-то интересное и участвует во всем вместе с детьми и на равных с ними. Заслужить авторитет и любовь ребят непросто. Это должно стать результатом той работы, организующей детей, воспитательной, которую они примут за дружбу.

Очень тяжело бывает в лагере вожатому, который работает в первый раз, для этого и существуют подобные пособия. Они помогут не растеряться новичку - вожатому при работе с детьми в загородном оздоровительном лагере.



ТО НУЖНО ЗНАТЬ ВОЖАТОМУ О ЛАГЕРЕ?

Летний лагерь является формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, пространством, созданным для оздоровления и развития творчества ребенка.

Задача летнего лагеря - помочь детям разного уровня воспитания развития обрести более глубокое понимание самого себя и с их взаимоотношений с окружающими. основополагающий **принцип деятельности** - воспитание через вовлечение детей в программу, через погружение в мир творчества. Исходя из этого, выбирается стиль работы педагогического коллектива. Особенность летнего лагеря в том, что на первый план выход:

- сотрудничество;
- сотворчество;
- соуправление.

Организация деятельности детей в лагере предполагает знание интересов и возможностей ребят, их включение в соответствующую предметно-практическую деятельность. Ориентация на формирование целостного мира человека позволяет создать программу, интегрирующую культурно-образовательную, досуговую и спортивную деятельность детского лагеря.

Решив работать вожатым, каждый человек должен отдавать себе отчет, что он должен делать, как ему это сделать и за что он несет ответственность.

В первую очередь все организаторы детского отдыха, все вожатые должны быть ознакомлены со всеми нормативными документами, которые необходимы для функционирования детского оздоровительного лагеря.

Всем сотрудникам лагеря необходимо помнить о том, что в лагере ребенок освобождается от влияния школы и опеки родителей. Поэтому в руководстве детским коллективом необходимо соблюдать ценностное отношение к личности ребенка. Это проявляется в интересе к личности, способности почувствовать, понимать настроение ребенка, превратив общение в удовольствие.

Главная функция вожатого в личностном подходе заключается в создании условий для самореализации и самоутверждения ребенка.

ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОЖАТОГО



- Лично отвечает за здоровье и благополучие всех детей своего отряда.
- Информировать детей о правилах, нормах, традициях детского лагеря.
- Контролирует приём пищи.
- Организует детей на участие во всех лагерных, отрядных делах.
- Проживает вместе с детьми, отдыхающими в детском лагере.
- Соблюдает личную гигиену и безопасность.
- Пользуется всеми гражданскими правами, предоставляемыми остальным гражданам.
- Исполняет профессиональные обязанности, соблюдая нравственные нормы.

- Принимает участие в разработке содержания программ летнего отдыха.
- Имеет право на объективную оценку своего труда, которая доводится до его сведения.
- Имеет право обжалования неоправданных, по его мнению, оценок своей работы.
- Должен быть свободен в выборе форм и методов, которые ему представляются наиболее целесообразными для организации жизни коллектива.
- Имеет право получить копию жалобы, если таковая имеет место, стремиться к полноценному выполнению своих профессиональных обязанностей, росту своего профессионального уровня.
- Постоянно заботиться о нравственном и физическом здоровье вверенных ему детей и подростков.
- Принимает всевозможные меры для обеспечения безопасности детей.
- Изучает состав отряда и индивидуальные особенности детей, составляет психолого-педагогическую характеристику отряда.
- Разрабатывает план работы отряда (с учетом плана работы лагеря) и представляет его на утверждение директора лагеря.
- Организует работу с детским коллективом с учетом возрастных и психологических особенностей детей, работает с родителями ребят.
- Сопоставляет возможности свои, детского лагеря и особенности детей.
- Использует различные методические приемы, формы и средства, активизирующие деятельность ребят.
- Сочетает индивидуальную, групповую работу с детьми разного возраста.
- Принимает участие в организации и проведении общелагерных мероприятий.
- Анализирует и корректирует систематически собственную деятельность.



ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО

Каждому вожатому необходимо запомнить несколько заповедей, которые он должен свято соблюдать при работе в детском оздоровительном лагере.

- Приехав в лагерь, оставь свой образ жизни дома и руководствуйся идеологией и отношениями, сложившимися до тебя.
- Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
- Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.
- Считай своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком. Не только оберегай ребят от чего-то дурного, но и учи сопротивляться ему.
- Предъявляя требования к ребятам, в первую очередь выполняй их сам.
- Каждый имеет право сказать другому, что, по его мнению, плохо, но только в том случае, если сам знает, как сделать так, чтобы стало хорошо.
- Не обсуждай своих товарищей в присутствии ребят, не говори плохо о своем напарнике, лучше найди возможность сработаться с ним.
- Воспринимай вопросы и высказывания ребенка всерьез.
- Приучай ребенка мыслить самостоятельно. Помогай ему строить свои собственные планы и принимать решения. Дай ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.

- Не обещай ребятам того, что не можешь выполнить.
- Допустил ошибку - признай ее. Не бойся отменить свое распоряжение, согласившись с доводами ребят.
- Умей удивлять и поражать ребят, а если надо - покорять.
- Будь жизнерадостным человеком, и пусть ребята знают и видят это.
- Не злоупотребляй приказаниями. Кто не может взять лаской, не возьмет и строгостью.
- Не унижай ребенка, не давай ему почувствовать, что он чем - то хуже тебя.
- Помни - человек сложен, даже если ему десять лет. Не считай себя умнее детей. Возможно, у тебя больше жизненного опыта, но вот ум дается от природы.
- Хвали ребенка только за конкретные успехи и поступки и делай это искренне.
- Работая с ребятами, чаще вспоминай, каким ты сам был в этом возрасте.

ЭТИКА ВОЖАТОГО



Внешний вид вожатого.

Он оценивается прежде всего по тому, соответствует ли внешний облик конкретной ситуации, в которой оказался вожатый (спортивное мероприятие, встреча родителей в родительский день, поход и т. д.). Безусловно, вожатые, не смотря на постоянную занятость, должны все же выбрать время, чтобы привести свою одежду в порядок. Никто не требует, чтобы вожатые одевались с учетом последней моды, но их одежда должна быть всегда чистой, хорошо отглаженной. Аккуратность, продуманность в одежде - это визитная карточка вожатого, особенно при первой встрече с ребятами и их родителями перед отправлением в лагерь. Но внешний облик складывается не только из одежды, но и из умения двигаться, управления собственной мимикой и пантомимикой. Дети обращают внимание на доброжелательность вожатого, приветливое выражение лица, внимание к каждому ребенку.

Культура речи вожатого.

Человек, который работает с коллективом детей, просто обязан обратить особое внимание на культуру своей речи. Вожатый должен научиться использовать грамматически правильные конструкции предложений, лексическое богатство и выразительность родного языка. Важным моментом в устной речи является отчетливое произношение слов, правильная интонация (паузы, логическое ударение), а также умение ясно и выразительно читать литературный текст. Категорически запрещается использовать нецензурные выражения и слова-паразиты, например: «ну», «понимаешь», «вот».

Следует помнить, что в общении с детьми недопустим повышенный, раздражительный тон. Криком или, наоборот, грозным молчанием трудно добиться от детей желаемого результата. Они, скорее всего, перестанут воспринимать слова своего воспитателя, появится психологический барьер между ними. Наладить испорченные отношения гораздо труднее, чем сдержаться и какой-то конкретной ситуации и попробовать решить проблему мирным путем. Воспитателю всегда надо помнить, что ребёнок - это развивающаяся личность, которой нужно помогать формировать характер и обучать общечеловеческим ценностям, и новее не требовать идеального поведения и четкого выполнения всего, что говорит вожатый. Поэтому следует избегать публичных замечаний, обсуждения поступков ребенка, а тем более иронии по отношению к детям. Ребенку всегда можно тактично объяснить, что он сделал неправильно и почему не следует так поступать в дальнейшем.

Разговор наедине с максимумом такта, сердечности и терпения принесет больше результатов, чем публичное осмеяние или категоричные запреты.

Отношения вожатого со старшими по должности, с воспитанниками и с коллегами по работе.

Необходимо учитывать тот факт, что вожатыми в летних детских лагерях работают в основном студенты педагогических вузов, а значит, они являются самыми молодыми работниками. Немаловажно, как сложатся отношения у вожатых - практикантов с остальным персоналом лагеря. Отношения к людям должно быть вежливое, доброжелательное, уважительное (даже если вы испытываете не совсем дружелюбные чувства к этому человеку). Студент - практикант должен следовать правилам внутреннего распорядка лагеря, выполнять общие правила и обязанности, принимать активное участие в жизни лагеря. Недопустима критика руководителя, вожатых, воспитанников в присутствии детей. Вожатые могут выразить свое недовольство старшему воспитателю, старшей вожатой или начальнику лагеря.

Отношения между вожатыми должны основываться на взаимоуважении и взаимопонимании, вежливости, взыскательности, прежде всего к себе, стремлении создать единый коллектив. Вожатые, конечно, стараются выбрать себе в напарники своего друга. Но дружить - это одно, а работать вместе - это совсем другое. Надо стремиться делить ответственность за работу в отряде, вместе планировать работу на день, определить, кто за что отвечает, чтобы не делать одну и ту же работу вдвоем.

Отношения вожатого с родителями воспитанников.

Вожатый должен постараться наладить хорошие взаимоотношения с родителями своих воспитанников. Вожатый, прежде всего, перед родителями несет ответственность за жизнь и здоровье детей. Родители не всегда ведут себя сдержанно при высказывании недовольства по поводу содержания детей в лагере. Задача вожатого - спокойно и вежливо выслушать все замечания, ответить на все интересующие родителей вопросы, ни в коем случае не отклоняясь от диалога с ними. Если же родители выражают свои претензии в оскорбительной для вожатого форме, целесообразно направить родителей к начальнику лагеря для продолжения разговора. Все конфликтные ситуации с родителями не должны решаться на глазах у детей. И даже если у вожатого возникло недопонимание с родителями его воспитанника, это никоим образом не должно отразиться на характере взаимоотношений с ребенком. Вожатый обязан сохранять доброжелательное и заботливое отношение к воспитаннику. Не стоит жаловаться родителям на поведение ребенка, рассказывать о его незначительных проступках.



БАГАЖ ВОЖАТОГО

Вожатый отправляется на работу в летний детский лагерь как минимум на одну лагерную смену, т. е. на 21 - 25 рабочих дней. Конечно, сначала надо продумать, что понадобится самому вожатому, чтобы не испытывать дискомфорта на новом месте жительства. Не следует брать очень много одежды, лагерь - это не подиум, где вы работаете моделью. Вам надо позаботиться о выборе одежды с учетом частых перемен климата в средней полосе России. Одежда обязательно должна быть удобной. Понадобится как спортивная экипировка (спортивные мероприятия, походы), так и нарядная (родительский день, торжественные мероприятия). Средства гигиены, лекарства и мази от комаров лучше привезти из дома. Вам пригодятся будильник, свисток, свечи, батарейки, нитки, иголки, ножницы, булавки.

Но не забывайте, что вы направляетесь на работу с детьми, а значит на творческую работу. Для осуществления ее в полном объеме надо захватить из дома некоторые вещи:

- набор конкурсов, игр для разных возрастов (вы не знаете заранее, с какими детьми вам придется работать);
- набор методической литературы;
- аудиокассеты или диски с песнями известных исполнителей и записями сказок или интересных рассказов;
- старые открытки, фотографии певцов, актеров, политиков и т. д.;
- набор картинок (животные, времена года, овощи - фрукты, одежда...);
- набор мелких сувениров (это могут быть ненужные мягкие игрушки, игрушки из «Киндер-сюрпризов», блокноты, ручки и т. д., их можно использовать в качестве призов за участие в конкурсах);
- интересные современные художественные книги и т.д.



МИНИМУМ ПО ОХРАНЕ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД

Наиболее важным и ответственным периодом по охране жизни и здоровья детей, предотвращения несчастных случаев и травматизма является организационный период в лагере.

В этот период времени воспитатели, вожатые обязаны обеспечить полную организованность, порядок в отряде, уделять особое внимание организации детского коллектива, не выпускать из поля зрения ни одного ребенка, обеспечить все меры безопасности детей.

Медицинские работники обязаны результаты медицинского осмотра и рекомендации по физической нагрузке каждого ребенка довести до каждого воспитателя и вожатого.

В период акклиматизации запрещается выход и выезд отрядов и отдельных детей за территорию лагеря, долгое пребывание на солнце. На эти дни всем детям по возможности устанавливается щадящий режим. Запрещается проводить спортивные соревнования, купание, всевозможные конкурсы, которые увеличивают физическую нагрузку. Срок оргпериода в лагере устанавливается от 3 до 5 дней.

По прибытии детей к месту сбора для отправки в лагерь врач и медицинская сестра проводят осмотр кожных покровов детей, термометрию и проверяют медицинскую документацию. При выявлении признаков заболевания ребенка медицинский работник не допускает направления его в лагерь.

После распределения детей по отрядам вожатый, воспитатель (тренер-преподаватель) полностью несут ответственность за жизнь и здоровье вверенных им детей.

При поездке в автобусе дети размещаются в соответствии с наличием посадочных мест. В пути, в автобусе педагоги должны видеть всех ребят. Окна левой стороны должны быть закрыты. Ребята, плохо переносящие дорогу, усаживаются с правой стороны на передних сидениях.

Строго запрещается:

- выглядывать из окон автобуса;
- передвигаться по автобусу во время его движения;
- портить имущество и сорить в автобусе.

При остановке машины первым выходит взрослый. Выбирать место остановки для отдыха слева от шоссе (по направлению движения) **строго запрещается**. При посадке в автобус педагоги должны проверить наличие детей, и только после этого можно начинать движение автобуса.

По прибытии в лагерь и распределении детей по спальным корпусам вожатый или воспитатель (тренер-преподаватель) знакомит их с территорией лагеря, правилами противопожарной безопасности, пользования аттракционами, требованиями по соблюдению строгой дисциплины, выполнению режима дня.

Каждый работник лагеря обязан в случае угрозы состоянию здоровья и жизни детей принять все меры для устранения опасности, проявлять максимум бдительности в случае обнаружения взрывоопасных предметов или принять меры к устранению очагов травматизма, пожарной опасности. Не допускать нарушений правил техники безопасности, сангигиены и требовать от детей их выполнения; исключить посещение детьми подвалов корпусов, технических и хозяйственных служб, очистных сооружений, стройплощадок.

Пребывание детей у реки, водоема, а также прогулки детей без сопровождения взрослых сотрудников лагеря категорически запрещаются.

Медицинский и воспитательский персонал обязан следить за соблюдением детьми личной гигиены, не допускать контакта здоровых детей с больными или находящимися на карантине.

Пребывание и проживание посторонних лиц на территории лагеря запрещается.

ПРОВЕДЕНИЕ КУПАНИЯ

Купание детей в реке, водоеме, море, бассейне проводится в присутствии начальника лагеря или старшего вожатого, вожатых отрядов и воспитателей (тренеров-преподавателей), медицинского работника, инструкторов по физкультуре и плаванию. На берегу должны находиться спасательные средства и сумка первой медицинской помощи. Не разрешается купание натошак, вскоре после еды и физических упражнений с большой мышечной нагрузкой.

Вожатый или воспитатель (тренер-преподаватель) заранее выявляет детей, не умеющих плавать. Доплыть до знаков ограждения зоны плавания разрешается детям, умеющим плавать, остальные - купаются у берега, при этом глубина воды должна быть не выше груди ребенка.

Разрешается пребывание в воде одновременно не более одной группы (10 детей). Один из вожатых (воспитателей, тренеров-преподавателей) находится у знаков ограждения в водоеме, другой наблюдает с берега за купающимися детьми. Дети во время купания обязаны точно и быстро выполнять все распоряжения и указания взрослых, ответственных за проведение купания. Перед входом в воду и при выходе из воды вожатый (воспитатель, тренер-преподаватель) проверяет наличие детей.

Обучение детей плаванию проводится инструктором по плаванию в соответствии с организационно-методическими указаниями по физическому воспитанию в детских лагерях.

Во время купания детей в душе, бане присутствие медработника, вожатого (воспитателя, тренера-преподавателя) отряда обязательно.

ПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАВСРЕДСТВАМИ

Прогулки на катерах (шлюпках, лодках) допускаются только с разрешения начальника лагеря в тихую безветренную погоду.

Категорически запрещается пользоваться неисправными плавсредствами, а также перегружать катера (шлюпки, лодки), вставать на сиденье, сидеть на борту, свешивать ноги за

борт, доставать воду, вставать со своего места до полной остановки катера (шлюпки, лодки) у причала (помоста), берега. Причем в каждой шлюпке (лодке) должен находиться взрослый из числа работников лагеря, хорошо умеющих грести и плавать. Пересадка с кормового сиденья шлюпки (лодки) на весла разрешается только у причала или берега. Запрещается: проводить катание детей в купальных костюмах, находиться в шлюпке или катере без головного убора.

Посадка и высадка детей из шлюпки или катера происходит под непосредственным руководством старшего в шлюпке. Воспитатель и вожатый, непосредственно отвечающий за прогулку детей своего отряда, имеет право в случае плохого самочувствия детей просить прекратить прогулку, экскурсию, после чего старший шлюпки должен немедленно выполнить указанную просьбу.

ПРОВЕДЕНИЕ ТУРИСТСКИХ ПОХОДОВ И ЭКСКУРСИЙ

Все туристские походы планируются на каждую смену. Выход в поход оформляется приказом начальника лагеря с обязательным инструктажем по технике безопасности под роспись. Отряд может отправляться в поход или на экскурсию только в том случае, когда это согласовано с начальником лагеря и получено письменное разрешение от врача лагеря. Без подписи врача и укомплектованной медсестрой аптечкой не имеют право покинуть территорию лагеря. Воспитатель или вожатый не имеет право уходить в поход, не заполнив маршрутный лист за день до похода, в котором указываются список детей, направляемых в поход, время отправления, маршрут и время возвращения группы из похода.

Маршрут походов разрабатывается в начале смены инструктором по туризму и физруком и в письменном виде сдается начальнику лагеря. Они же несут ответственность за полную укомплектованность необходимым туристическим инвентарем каждого отряда, выходящего в поход. Ответственность за обеспечение продуктами каждого отряда, выходящего в поход, несет начальник лагеря и заместитель по воспитательной работе.

В походном отряде на каждые 15 детей должен быть руководитель, который назначается распоряжением начальника лагеря. Он несет ответственность за здоровье и жизнь детей, за правильную подготовку, проведение похода. В любых случаях задержки возвращения отряда воспитатель обязан сообщить начальнику лагеря.

За подготовку и проведение похода также несут ответственность начальник и врач лагеря.

Во избежание перегрева рекомендуется светлая форма одежды, голову обязательно покрывать шапочкой или косынкой.

Категорически запрещается движение отрядов по шоссе неорганизованными группами вне строя и без сигнальных красных флажков. При движении отрядов во главе и в конце колонны должны идти взрослые.

В походе детей сопровождает воспитатели и вожатые данного отряда, медсестра, инструктор по туризму. После привала воспитатель или вожатый разрешает продолжать движение по маршруту только после проверки наличия всех детей. Во время привала педагоги обязаны следить за местом нахождения детей, не разрешая удаляться от привала.

При несчастных случаях персонал, сопровождающий детей в походе или экскурсии, обязан в первую очередь оказать доврачебную помощь и принять меры по немедленной доставке пострадавшего в ближайший медицинский пункт и сообщить об этом в лагерь.

Во время похода категорически запрещается: пить воду из сомнительных источников, курить; употреблять грибы и ягоды; покупать мороженое, напитки, пирожные и т.д. без разрешения взрослых; посещать магазины, рынки, места больших скоплений людей.

ПРОВЕДЕНИЕ СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ, ИГР

Врач лагеря распределяет детей по физкультурным группам. Занятия детей в спортивных секциях согласовываются с врачом лагеря. Ответственность за подготовку мест для спортивных занятий и спортивно-массовых мероприятий возлагается на инструктора по физкультуре (тренера-преподавателя) и инструктора по плаванию. Присутствие медицинского работника на всех спортивно-массовых мероприятиях обязательно.

Перед проведением спортивных занятий необходимо подготовить спортивный инвентарь, осмотреть место проведения занятий на наличие травмирующих предметов и неисправного оборудования, устранить неполадки.

Во время отрядных спортивных тренировок, сборов и других мероприятий все дети должны находиться вместе с вожатым (воспитателем, тренером-преподавателем) на участке лагеря или в помещении, где проводится данное мероприятие. Присутствие вожатого или воспитателя на утренней зарядке обязательно. Детские спортивные команды направляются на соревнования только в сопровождении вожатого (воспитателя, тренера-преподавателя).

При проведении тренировок сборных команд дружины и других дружинных спортивных занятий вожатый должен передать участников из своего отряда работнику лагеря - ответственному за этот сбор.

Во время мероприятий (спартакиады, костры, фестивали, водные праздники, аттракционы, концерты, кинофильмы и др. с детьми обязательно находятся начальник лагеря, старший вожатый, вожатые и воспитатели отрядов (тренеры-преподаватели, медицинские работники). Лица, ответственные за проведение массовых мероприятий, обеспечивают полный порядок, исключая несчастные случаи среди участников и зрителей.

Продолжительность спортивных занятий допускается не более 35 минут для детей 7 лет и не более 45 минут для детей старше 7 лет. Категорически запрещается разжигать костры легковоспламеняющимися средствами, устраивать фейерверки, факельные шествия и другие мероприятия, связанные с опасностью возникновения пожара.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ БЕЗОПАСНОСТИ В СТОЛОВЫХ

Категорически запрещается допускать детей к работе на механической хлеборезке, картофелечистке, посудомоечных машинах и других механических аппаратах и механизмах, работающих под напряжением и высоким давлением.

Запрещается работа с дезрастворами и другими химикатами, пребывание детей в варочных, разделочных цехах и посудомойке. Категорически запрещается привлекать детей к переноске кипятка, горячих блюд в котлах и ведрах.

Самообслуживание детей проводится только в обеденных залах.

ПРЕБЫВАНИЕ ДЕТЕЙ В ТЕХНИЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ

И НА ЗАНЯТИЯХ В КРУЖКАХ

При занятиях в технической мастерской, кружках, секциях и т.д. руководители кружков несут персональную ответственность за обеспечение безопасности жизни и здоровья детей, отвечают за исправность инструментов, электроприборов, наличие ограждения рубильников, всех движущихся частей станков, механизмов и другого оборудования, достаточную естественную и

искусственную освещаемость рабочих мест, использование материалов, безопасных для здоровья детей. Перед занятиями руководитель кружка инструктирует каждого ребенка на рабочем месте по обращению с оборудованием, инструментом, показывает безопасные приемы труда.

ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЖУРСТВА ДЕТЕЙ ПО ЛАГЕРЮ И ОТРЯДУ

Дежурство по отряду и лагерю - наиболее ответственный момент в вопросах безопасности детей, так как ребятам предоставляется большая самостоятельность. За организацию дежурства по лагерю и отряду полную ответственность несет воспитатель и вожатый.

Взрослый дежурный несет персональную ответственность за жизнь и здоровье детей, привлеченных к дежурству.

Дежурство детей по отряду предусматривает:

- соблюдение в течение дня санитарно-гигиенических правил;
- недопущение посторонних лиц на свой этаж;
- бережное отношение к расходу воды, электричества;
- при отсутствии отряда дежурный находится на своем посту.

Дежурный воспитатель или вожатый имеет право в случае ненастной погоды по согласованию с врачом отменить мероприятия на улице и перенести их в помещение.

Дежурный воспитатель должен знать, где находится каждый отряд, вышедший за территорию лагеря, контрольное время его возвращения.

ПЕРИОД РАЗЪЕЗДА

В период разъезда, как правило, чаще всего встречаются нарушения дисциплины среди детей, невыполнение ими режимных моментов и, как следствие, учащение случаев травматизма и заболеваемости. Для предупреждения этого воспитательский, медицинский и обслуживающий персонал лагеря обязаны в последние дни пребывания детей в лагере особенно внимательно следить за выполнением режимных моментов. За день до отъезда сориентируйте детей на то, чтобы они сложили все свои вещи, нашли потерянное, отдали чужое.

В день отъезда:

- соберите белье по комнатам, пересчитайте, сдайте;
- осмотрите комнаты, оставьте их чистыми и в порядке;
- проверьте, все ли вещи собрали дети;
- напомните детям правила поведения в автобусе, о том, что перед уходом с родителями необходимо предупредить вожатого;
- рассадив детей, вожатый проверяет списочный состав, докладывает руководителю колонны о готовности к отъезду.



ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ПРИ ЗАКЛЮЧЕНИИ И РАСТОРЖЕНИИ ТРУДОВОГО ДОГОВОРА?

Трудовой договор - это соглашение между работником и работодателем. В соответствии со ст. 57 Трудового кодекса РФ в трудовом договоре должно быть указано:

- Фамилия, имя, отчество работника и наименование работодателя.

- Место работы.
- Дата начала работы.
- Наименование должности, специальности.
- Права и обязанности работника.
- Права и обязанности работодателя.
- Характеристика условий работы.
- Режим труда и отдыха.
- Условия оплаты труда.

В связи со спецификой работы вожатого с ним заключается срочный трудовой договор, т.е. с определенным сроком действия. При этом запрещается требовать от работника выполнения работы, не предусмотренной трудовым договором.

При заключении трудового договора вожатый должен предоставить работодателю следующие документы:

- паспорт или иной документ, удостоверяющий личность;
- трудовую книжку, за исключением случаев, когда трудовой договор заключается впервые или работник поступает на работу на условиях совместительства;
- страховое свидетельство государственного пенсионного страхования;
- документы воинского учета - для военнообязанных и лиц, подлежащих призыву на военную службу;
- документ об образовании, о квалификации или наличии специальных знаний - при поступлении на работу, требующую специальных знаний или специальной подготовки;
- медицинскую книжку установленного образца.

Трудовую книжку на молодого специалиста в течение 5 дней обязано оформить образовательное учреждение, куда он оформляется, если работа является основной.

Страховое свидетельство государственного пенсионного страхования при заключении трудового договора впервые также оформляется работодателем. Документ об уровне образования необходим также и для установления разряда по оплате труда.

Педагогические работники обязаны также представить медицинские справки об отсутствии противопоказаний к работе. В соответствии с требованиями Федерального закона «О санитарно-эпидемиологическом благополучии» от 30.03.99 № 52-ФЗ педагогические работники должны представить санитарные книжки установленного образца, в которые вносятся данные о прохождении медицинских осмотров.

Кроме того, предоставляются данные о присвоенном индивидуальном номере налогоплательщика (ИНН) для представления данных об удержанном подоходном налоге в налоговые органы.

Трудовое соглашение заключается в письменной форме. Прием на работу оформляется приказом работодателя, изданным на основании заключенного трудового договора. Данный приказ должен быть объявлен работнику под расписку в 3-дневный срок со дня подписания договора.

Вследствие того, что с вожатым заключается срочный трудовой договор, то не требуется каких-либо активных действий для его прекращения, он прекращается в связи с истечением его срока действия, о чем работник должен быть предупрежден в письменной форме за 3 дня до увольнения. Работник может расторгнуть трудовой договор, предупредив об этом работодателя в письменной форме за 2 недели. По истечении этого срока работник имеет право прекратить работу, а работодатель обязан выдать ему трудовую книжку и другие документы, связанные с

работой. Работодатель также вправе расторгнуть трудовой договор по своему желанию, но при этом необходимо наличие определенных оснований, предусмотренных законом (например, прогул работника, совершение вожатым аморального проступка, несовместимого с продолжением данной работы, и др.).



ПЛАНИРОВАНИЕ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ

Ознакомившись в ходе своей подготовки с условиями работы в лагере, правами и обязанностями, ожидаемыми трудностями, способами решения типичных проблемных ситуаций, формами и методами работы вожатый может приступить к планированию своей деятельности. Это важно сделать до отъезда в детский лагерь, с учетом рекомендаций его руководства, так как планирование работы - основа будущей эффективной работы.

План - документ, в котором отражена система воспитательной деятельности вожатого. Это проект развития личности ребенка и всего детского коллектива, в котором будет проходить вся воспитательная работа.

Советы вожатому, планирующему свою работу:

- ознакомьтесь с программой данного лагеря;
- определите цели и задачи предстоящей работы на смену (с будущим напарником);
- изучите возрастные особенности детей, обратив особое внимание на ожидания детей данного возраста;
- используйте данные из детских анкет (увлечения, конкретные ожидания, желаемые поручения, умения и др.);
- изучите возможности оздоровительного лагеря (традиции, периодичность отрядных дел), в котором предстоит работать, и подумайте, как можно их использовать в вашей работе;
- отберите средства, формы, методы, которыми владеете;
- составьте модель смены с учетом возможностей оздоровительного лагеря;
- создайте творческую атмосферу в отряде;
- учитывайте интересы детей.

План работы на каждый день, составленный накануне, корректируется каждое утро, в зависимости от погоды, с учетом интересов детей.

Исходными данными для планирования могут служить следующие:

- государственные, региональные и местные документы о жизнедеятельности лагеря;
 - календарь летних праздников;
 - текущие и ожидаемые события в стране и в мире, вашем городе, селе, лагере
- традиции оздоровительного лагеря;
- информация о детях;
 - ожидания детей;
 - задачи оздоровительного периода;
 - модель смены.

Лучший план работы - план, одобренный, подсказанный детьми.

Помните, для ребят это планирование собственной жизни. Можно просто поговорить с ними о том, что бы они хотели делать, можно провести конкурс на лучшее оригинальное предложение.

Вожатому нужно пойти навстречу ребятам в их выборе форм отдыха, «начинать на их территории», постепенно организуя педагогически целесообразную деятельность. А можно идти

по пути, предложенному А.С. Макаренко: он рекомендовал делать то, что педагогам самим интересно, и этим увлекать детей.

В плане должны быть интересные и развивающие занятия для детей, но при этом валено не перегружать план.

Требования к плану работы вожатого:

- направленность плана на достижение определенного педагогического результата - отражение социального заказа на формирование качеств личности;
- учет интересов, потребностей детей;
- разнообразие содержания, форм, методов воспитательной деятельности;
- систематичность, последовательность, преемственность в подборе видов деятельности;
- посильность и реальность планов для вожатых и ребят (по видам деятельности, по срокам);
- согласованность плана отряда с планом работы детского оздоровительного лагеря.

Форма, структура и содержание плана

Вожатому рекомендуется иметь следующие **виды планов**: перспективный (план-сетка), план на каждый день (утро - день - вечер). План-сетка готовится до отъезда в детский лагерь или на выездном семинаре; план на каждый день пишется в лагере накануне вечером с учетом интересов детей, модели лагеря, заданий отряду, погоды. Он корректирует отрядный план.

В план-сетку включаются по порядку: дни заезда, отъезда; банные дни, родительский день, традиционные праздники для данного детского лагеря; тематические дни, дни дежурства; и только потом - планируемые отрядные мероприятия с учетом их периодичности.

ПЛАН - СЕТКА НА СМЕНУ:

Заезд детей. Операция «Уют». Знакомство с лагерем. Творческие площадки.						Родительский день
Вечерний огонек знакомств						Дискотека
				Банный день		Родительский день
				Вечерний огонек		Просмотр кинофильма
						Прощальный автограф лагерю. Отъезд детей.

ПЛАН НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ:

Дата	Часть дня	Дело
	Утро	
	День	

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ РЕГИСТРАЦИЮ ДЕТЕЙ?



Регистрация - это очень напряженные 1,5-2 часа, когда одновременно собираются дети, родители, чемоданы.

От того, как вы будете вести себя во время регистрации, зависит отношение к вам родителей, которое тут же передается детям

Первое, что вам необходимо при регистрации, - это явиться к месту сбора за 30 минут до назначенного времени, подготовить место для сбора вашего отряда, - это профессиональное спокойствие и профессиональная улыбка. Второе - это табличка с указанием возраста ребят, которые попадут в ваш отряд, тетрадь, которая расчерчена так: (примерный вариант)

№ п/п	Ф.И.О. ребёнка	Число, месяц, год рождения. Домашний адрес	Место учёбы, класс	Ф.И.О. родителей	Место работы родителей	Примечание

При регистрации вы просите у родителей путевку, медицинскую справку, задаете вопросы, которые помогут узнать, какие проблемы могут возникнуть с ребенком, записываете просьбы родителей.

Составляйте списки мальчиков и девочек отдельно, выполняйте инструкцию по приёму детей в лагерь. Что необходимо иметь в эти часы?

- блокнот, ручку для записей информации;
- плотный конверт, чтобы складывать путёвки и справки детей;
- визитки с номером (наименованием) отряда. Эти визитки крепятся: на одежде у каждого ребёнка и т. д.

Визитную карточку лагеря, где даны полное название лагеря, его адрес и месторасположение, транспорт на котором можно доехать, фамилия, имя, отчество отрядных воспитателей, врача, директора лагеря. Такая карточка вручается родителям, чтобы не тратить время на лишние объяснения.



ЗНАКОМСТВО С ЛАГЕРЕМ

Очень многие из ребят приехали в лагерь впервые. И со «страной детства», где они проведут довольно большое время, ребят надо познакомить. Как?

Например, организовать обзорную экскурсию по лагерю в различных формах:

- рассказ о достопримечательностях лагеря;
- экскурсия с различными шуточными препятствиями;
- составление легенд об определённых объектах;
- экскурсия с экспресс - опросом работников лагеря;
- организация игры-путешествия «Здравствуй, лагерь!».

Создайте несколько групп по сбору секретной информации. Каждой группе вручите пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют «Центр». Объясните, что на сбор «стратегических данных» группе дается один час. Предупредите, что каждая группа действует автономно, быстро, по возможности незаметно, и та группа, которая преуспее в разведдеятельности и соберет информацию в полном объеме и более точную, будет отмечена особыми знаками отличия.

Вопросы в пакете с грифом «Совершенно секретно» могут быть такие:

Какого цвета шторы в комнате директора лагеря?

Умеет ли плавать шеф-повар?

Сколько урн на территории лагеря?

Как зовут маму музыкального работника?

Какие въездные ворота в лагерь самые широкие?

Любимое домашнее животное заместителя директора?

При какой температуре можно купаться?

Какой размер обуви у физрука и т. д.

А когда, несколько раз обежав лагерь и познакомившись со всеми, разведчики вернутся с задания, не забудьте проверить аккуратность их донесений, похвалить за находчивость и вручить обещанные награды наиболее отличившимся.

ПЕРИОДИЗАЦИЯ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ



Лагерная смена условно делится на три периода: организационный, основной и итоговый.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ

Организационным периодом называют первые три дня пребывания детей в лагере. По отношению к нему существует педагогическое поверье: «Как пройдет оргпериод, так пройдет и вся смена». Как ко всякой народной мудрости, к этой вожатской примете нужно относиться с серьезностью и вниманием. По крайней мере, если в первые дни ребята не привыкнут вовремя выбегать на зарядку, аккуратно заправлять постели и культурно принимать пищу в столовой, не ждите, что они исправятся и начнут все это делать к середине смены. Это проверено многократно, и не стоит проверять еще раз на своем отряде.

Задачи организационного периода:

- обеспечить быстрое знакомство ребят друг с другом, с педагогами, администрацией, территорией лагеря, программой деятельности; адаптацию детей к жизни в лагере, для чего провести игры и отрядные дела, способствующие интенсивному знакомству;
- выявить лидеров (ребят, обладающих организаторскими способностями, оказывающих положительное влияние на других), сформировать актив, органы детского самоуправления (распределить поручения между членами отряда, определить участие каждого в выполнении общей задачи);
- предъявить единые педагогические и организационные требования к выполнению режима и распорядка дня, самообслуживанию, личной гигиене, организации питания, дисциплине и поведению, организации совместной деятельности;
- создать благоприятную атмосферу в детском коллективе, условия для раскрытия способностей, возможности для самоутверждения; создать у детей ощущение уюта и комфорта, для чего красиво оформить комнаты и весь корпус;
- выявить возможности и интересы детей; дать возможность детям проявить себя, самоутвердиться, для чего предложить набор отрядных дел разнообразной направленности: спортивной, интеллектуальной, художественно-прикладной, трудовой, творческой.

В оргпериод важно:

1. Познакомить ребят друг с другом, с вожатыми

<p>Для этого необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ включить детей в активную деятельность, предполагающую разностороннее общение;▪ создать доброжелательную атмосферу;▪ помочь запомнить имена, найти товарищей по интересам, увлечениям;▪ помочь проявиться в лучших качествах;▪ дать возможность попробовать себя в разных видах деятельности;▪ рассказать о себе самом, показать себя в деле;▪ проявить доверие к ребенку, показать его значимость, уважение к его личности.	<p>Как это сделать?</p> <p>Игры на знакомство, визитки с именами, коллективные творческие игры, совместная деятельность на общую пользу (дежурство в столовой), встреча гостей или тех ребят, которые приехали позже, «огонек» знакомства, совместные дела на знакомство творческие, музыкальные, конкурсные программы, дискуссионные формы - обсуждение общих проблем; индивидуальные беседы с детьми, диагностика интересов, работа с личными дневниками, «Черный ящик» (вопросы от детей), общее подведение итогов дня, обмен мнениями, вечер знакомства с представлением делегаций, с рассказом о своем крае, знакомство с другими отрядами ит.п.</p>
---	---

2. Познакомить детей с окружающими людьми и с самим лагерем

<p>Для этого необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ познакомить с теми взрослыми, к кому ребенок может обратиться при возникновении трудностей,▪ познакомить с людьми, которые могут ответить на личные вопросы ребенка, дать полезную информацию (начальник, старшие вожатые, методист, психолог, библиотекарь,	<p>Как это сделать?</p> <p>Экскурсии, игровые формы («Разведка интересных дел», составление карты-схемы лагеря из природных материалов), вертушки знакомства, игры по станциям с маршрутными листами, встречи с интересными людьми, игры и дела на разных площадках, игра-путешествие. Проводить часть дел по возможности на</p>
--	--

<p>руководители кружков,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ познакомить с территорией, ▪ помочь научиться ориентироваться в лагере; ▪ познакомить с условиями (в том числе бытовыми) и возможностями, которые есть в лагере для ребенка, дать информацию о том, как ими пользоваться; ▪ познакомить с окружающей природой; обозначить «опасные» места лагеря. 	<p>природе, в разных местах лагеря. Детям можно давать небольшие поручения, готовить с ними сюрпризы для других людей, в уголке отряда вывесить карту местности (готовую или составленную ими), другую полезную информацию. Из дел может пройти вечер знакомства и пресс-конференция с администрацией, со службами лагеря, «Черный ящик», презентация клубов, кружков. Важно не только дать информацию, но и создать условия для ее самостоятельного получения.</p>
---	---

3. Принятие общих норм и требований проживания и совместной деятельности

<p>Для этого необходимо.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ познакомить с требованиями и правилами, направленными на охрану жизни и здоровья детей; ▪ познакомить с режимом дня, с санитарно-гигиеническими требованиями, с правилами их выполнения, сообщить о времени для личной гигиены в течение дня, научить поддерживать уют; ▪ познакомить с правилами пользования бытовыми помещениями, посещения столовой; ▪ познакомить с законами и традициями лагеря, с правами и обязанностями детей и взрослых в лагере; ▪ договориться о нормах поведения, поддерживать доброжелательную атмосферу, выработать собственные нормы, которые будут приняты каждым. 	<p>Как это сделать?</p> <p>Оргсбор отряда, огонёк знакомств, вечер легенд, дела о законах и традициях, принятие Декларации о законах жизни в лагере, инструктажи, индивидуальные беседы, информационный стенд, график дежурства, памятки дежурным; совместное обсуждение возникающих проблем, поиск выходов, решений; напоминания и контроль для выработки и поддержания гигиенических, бытовых навыков у детей; письмо-наказ предыдущей смены.</p>
---	---

4. Формирование представлений о перспективах деятельности

<p>Для этого необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ предложить детям информацию о возможных вариантах деятельности в смене; ▪ заинтересовать детей, включив в интенсивную деятельность, в планирование деятельности; ▪ задать ситуацию выбора деятельности; ▪ выявить собственные интересы и желания детей, помочь соотнести их с возможностями лагеря, смены. 	<p>Как это сделать?</p> <p>Диагностика интересов и потребностей детей; разведка интересных дел, планирование; оргсбор; дискуссионные формы дел на темы, касающиеся выбора детей, возможностей смены, отношения к отдыху и т.п.; интенсивная разнообразная деятельность, встречи с интересными людьми.</p>
--	---

ОСНОВНОЙ ПЕРИОД СМЕНЫ

Цель - реализация деятельности, спланированной на смену, развитие самоуправления, достижение успеха каждым ребенком, совместная деятельность. Нужна максимальная самостоятельность и активность детей.

Задачи основного периода:

- создание эмоционально-нравственной атмосферы в коллективе;
- корректировка личностных отношений;
- создание условий для самореализации ребенка;
- стимулирование активности, поощрение успеха;
- координация взаимодействия детей внутри отряда;
- обеспечение условий воспитательной эффективности деятельности временного детского коллектива;
- систематический анализ результатов деятельности, корректировка воспитательных задач;
- создание условий для демонстрации коллективных достижений.

Вожатым необходимо устраивать побольше мероприятий, которые будут направлены на укрепление психологического климата в отряде. Можно достаточно часто проводить соревнования в различных видах деятельности. Главное обеспечить занятость ребенка, так как самое характерное для этих дней – разобщенность, которая возникает как результат разных потребностей и интересов. Обеспечивая занятость детей, нужно предложить им занятия, способствующие их развитию и росту.

Важным аспектом работы вожатого является организация межотрядного сотрудничества. Необходимо вовлекать ребят в общелагерные мероприятия. Вожатому рекомендуется почаще при принятии решений уходить в сторону, не брать на себя всю долю ответственности как в организационный период, а предоставлять творческую свободу детям.

ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД

Итоговый период - это заключительный период смены (2- 3 дня), период подведения итогов, проверки того, чему научились, узнали дети, и что их порадовало. Последние несколько дней смены очень грустные - оттого, что необходимо расставаться с новыми друзьями, летней сказкой. Заключительный период посвящается творческому отчету. В отряде организуются выставки поделок, фотогазет, отрядных газет.

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

Детское объединение становится более сплоченным, общие интересы выступают на первый план. В этот период вас ждёт небольшая проблема - пик усталости, ребята устали жить в большом и шумном коллективе, вне дома, в постоянной деятельности и т.д. Именно в этот период вы должны быть особенно внимательны к каждому ребенку, заботясь о том, чтобы доброе слово было сказано в адрес каждого ребенка, чтобы каждый уехал с хорошим настроением и желанием приехать сюда еще раз.

Для ребенка важно в этот период: чтобы труд ребенка оценили, чтобы произошло обогащение личного багажа знаний, услышать как можно больше теплых слов.

Для вожатого в этот период важно: подведение итогов смены с детьми, анализ смены с напарником, планы на будущее, оформление итогов, настрой детей на лирический, на оптимистический лад, особенный контроль над детской дисциплиной. В последние дни вожатые вплотную заняты подготовкой к вожатскому концерту. В эти дни важно не потерять бдительности, нельзя расслабляться («Вот уже и окончание смены!»), нужно быть предельно внимательным. Чувствуя приближение отъезда, дети начинают нарушать правила внутреннего распорядка, поэтому вожатому необходимо стремиться ограничить свободное время детей и подростков, стараясь организовывать коллективные дела с привлечением каждого ребенка.

Отрядные дела для итогового периода: гала-концерт, награждение детей по номинациям в отрядах, музыкальные вечера, КТД «Скоро лагерю скажем "Прощай!"», прогулки по любимым местам в лагере, итоговый сбор с обсуждением прошедшей смены: что получилось, что нет. Почему?, прощальный вечер «Я оставляю вам на память...», итоговые огоньки (для отряда, для лагеря), беседа «Что вы будете делать после лагеря?», бюро добрых услуг «Незабудка» по изготовлению сувениров на память о лагере, обмен адресами и прощальными письмами, написание вожатым писем-отзывов о его работе, анкетирование детей и вожатых, подготовка лагеря к следующей смене - уборка территории и помещений.

СЕКРЕТЫ НАЧАЛА И ОКОНЧАНИЯ ЛАГЕРНОГО ДНЯ



Начало лагерного дня - это время от момента протирания споронок глаз до момента поднесения ко рту первой ложки каши во время завтрака. В этот промежуток времени обычно происходит следующее: раздаётся сигнал «Подъём»; дети встают и, почти не одевшись, совершают перемещение к месту, где с ними проводят зарядку; физруки организуют детей на выполнение комплекса гимнастических упражнений; дети возвращаются в корпус, начинается массовая заправка постелей; затем все плещутся под водопроводным краном; потом дети одеваются и покидают палаты; дежурные протирают пыль, чуть позже отряд собирается в одном месте, чтобы узнать, какой сегодня план на день; и, наконец, с места сбора все организованно направляются к столовой.

И так каждый день! В итоге к началу второй недели лагерной смены утро превращается в источник конфликтов и скандалов.

К счастью, в лагерях встречаются вожатые, которые знают, как избежать превращения утра в источник раздражения на весь день. Их знания держится на двух «китах»:

- дети должны иметь навыки быстрого выполнения всех утренних режимных моментов.
- в проведении утренних режимных моментов нужно постоянно вносить разнообразие.

Если вам захочется стать такими же вожатыми, то вам надо...

... Еще в первый-второй день смены выяснить степень самостоятельности и умелости детей в чистке зубов, завязывании шнурков, установке подушки «корабликом». Эту информацию можно получить через наблюдение за детьми в «естественных условиях».

А что касается разнообразия в проведении утренних режимных моментов, то только разбудить детей можно более чем ста способами. Среди них: громко включить музыку;

сымитировать крик петуха; хлопнуть три раза в ладоши и торжественно произнести. «Вставайте, господа хорошие, вас ждут великие дела!»; организовать в коридоре джаз-рок-банду ...

Можно разнообразить до бесконечности и утреннюю зарядку. Хотя упражнения будут вроде бы те же самые, их можно по-разному объявлять и объяснять.

Можно придумать комплексы: «морской», «индейский» и т.д.

Можно сопровождать упражнения стихами в модном стиле рэпа

Можно вручать за лучшее выполнение зарядки переходящий вымпел - дух соревнований порой стимулирует детей лучше всего.

Можно менять места проведения зарядки.

Главное - вызвать у ребят любопытство: «А что будет на зарядке сегодня?» А самое важное для детей утром - ваша добрая улыбка, ваше приветливое обращение, ваше «настроенное на оптимизм биополе».

Утро и вечер - это две противоположности.

Эта истина банальна, так же как и вытекающее из нее следствие: задачи, которые решает вожатый с детьми утром, не похожи на задачи, которые он решает вечером.

Увы, противоположности способны меняться местами. И поэтому порой в некоторых лагерях некоторые вожатые начинают в последний час перед сном решать те задачи, которые вообще-то принято решать утром.

Да, после ужина часто проходят «юморины» и дискотеки. Да, после ужина может состояться общелагерный веселый праздник. Но как минимум за 30-40 минут до сигнала «Отбой» всякая шумная деятельность должна завершиться и уступить место занятиям тихим, плавным, успокаивающим. А иначе дети просто не уснут, а если и уснут, то сон их будет тревожным и беспокойным.

Последний вечерний час лучше оставить только для двух «мероприятий»: вечернего сбора отряда и вечернего туалета. Сбор отряда может состояться на том отрядном месте, что вы оборудовали на «природе». Такой сбор нужен для разговора о прожитом дне, для анализа взаимоотношений в коллективе. А еще ребята любят, когда вожатый под гитару поет песни. Если вы вдруг умеете играть, подарите ребятам то, что они любят, т.е. песню.

Закончить сбор отряда можно тихой речевкой-стихотворением.

Например, такой:

*День отшумел,
И, ночью объятый,
Лагерь зовет нас уснуть.
Доброй вам ночи, наши девчата,
Доброй вам ночи, наши ребята.
Завтра нам снова в путь.*



ЕЖЕДНЕВНАЯ РЕФЛЕКСИЯ

С первого дня смены по вечерам необходимо проводить ежедневную рефлекссию (оценка детьми прожитого дня). **Она может иметь разные формы.**

«ЦВЕТОПИСЬ»

Это самая распространенная форма ежедневной рефлексии в лагере. Составляется таблица: в строчках пишутся фамилии ребят из вашего отряда, в столбцах - указываются числа смены. Каждый день дети отмечают свое настроение по цветовой шкале. Она может быть такой: красный - день прошел отлично, желтый - день прошел хорошо, зеленый - день прошел не очень хорошо. По данным таблицы можно судить о настроении всего коллектива и о настроении каждого ребенка в отдельности. Можно придумать другие характеристики дня и присвоить им другие цвета, но важно не использовать очень негативных определений: день прошел отвратительно, день прошел ужасно и т.п.

«ДНЕВНИК НАСТРОЕНИЯ»

Эта форма рефлексии используется при работе с детьми старшего и среднего (приближенного к старшему) возрасти го звена. Для каждого ребенка заводится индивидуальный дневник, в котором на каждый день смены отводится один лист. В конце каждого дня дети заполняют дневник - вписывают свои впечатления от прожитого дня. Этот метод хорош тем, что настроение ребенка не вынесено на всеобщее обозрение.

«РОЖИЦЫ»

Этот метод можно использовать для младшего и среднего (приближенного к младшему) возрастного звена. Детям всегда нравится работать с яркой визуальной информацией. Задача каждого ребенка - выбрать тот рисунок, который соответствует его настроению и внутреннему состоянию на данный момент. Для проведения необходимо приготовить карикатурные рисунки веселых рожicc. Например, выражающих усталость, восторг, вину, тревогу, одиночество, злость и так далее. Рожicc развешаны по холлу и дети становятся возле той рожicc, которая соответствует настроению.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЕЧЕРНИХ ОГОНЬКО



Вечерний «огонёк» - это почти семейное, домашнее дело, на «огоньке» должно быть тепло, уютно и душевно.

Быть может, в течение дня кто-то из ребят не смог себя проявить, побыть в центре внимания, но дать свою оценку и быть внимательно выслушанным он имеет полное право. Не жалейте времени и сил на «огоньки»!

Педагогический смысл «огонька» - научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.

«Огонёк» - это конкретное воплощение в жизнь принципов самоуправления: сами планируем, сами организуем, сами проводим, сами обсуждаем. На «огоньке» идут самые важные разговоры о семейных делах, трудностях, конфликтах. Здесь мечтают, спорят, поют любимые песни.

«Огонек» - 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 проходит токи духовного напряжения, общей мысли, чувств, тепла.

«Огонёк» - особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

Условия, необходимые для проведения огонька: участники удобно устроились в кругу; наличие живого огня или лампы (обычно в центре круга); огонёк готовится вожатыми, ведущими, лидерами группы; необходимый эмоциональный настрой; ведущему нужно следить за выражением своего лица, интонацией, мимикой и т. д.; поддержание доброй атмосферы (правило свободного микрофона); нужно избегать повышенного тона.



ОГОНЬКИ ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА

Проводятся первые три дня смены и направлены на знакомство детей с вожатыми и между собой. Помогают им лучше узнать друг друга. Отряду рассказывается о лагере, о его традициях. Узнается мнение непосредственно каждого участника огонька о его мыслях, планах ожидания связанных с лагерем.

«РАСКАЖИ МНЕ О СЕБЕ»

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

При этом вожатый даёт детям образец, схему, как и о чём надо рассказывать. Обязательно на «огоньке» используется некий символ, «эстафетная палочка», которую участники огонька

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

В большинстве своём классический вариант «огонька» - знакомства проходит не самым лучшим образом. Этому есть несколько объяснений:

- дети не адаптированы к новой ситуации;
- дети имеют различный уровень умения общаться в большой аудитории, поэтому не каждый готов, а главное способен, рассказать о себе всему отряду, да ещё так, чтобы это было интересно;
- внимание рассеяно, т. к. первый день богат новыми впечатлениями и к концу дня дети слишком устают и морально и физически для восприятия.

Такое знакомство способствует реализации основной потребности ребёнка в первые дни - информационному поиску. Чем больше вопросов детей найдут ответы, тем скорее пройдёт адаптация ребёнка к новым условиям жизни.

Таким образом, познакомив детей в течение дня, на «огоньке» знакомства стоит заняться тем, чтобы снять эмоциональное напряжение детей. Стоит в интересной форме познакомить их с собой - отрядными вожатыми, показать, что рядом с ними в течение смены будут находиться умные, добрые, творческие люди. Возможно, внести в ход огонька романтическую нотку, которая позволит положить начало развитию чутких, доброжелательных межличностных отношений в отряде.

Очень хорошо, если вожатый, анализируя первый прожитый отрядом день, заведёт разговор о зарождающейся семье, о том, что первый день показал насколько вес собравшиеся - интересные личности, о том, каким может и должен стать отряд к концу смены.

Просто здорово, если на «огоньке» знакомства вы найдёте место хорошей песне.

«МУЗЕЙ ЛЮБИМЫХ ВЕЩЕЙ»

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

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

«ГОРОСКОП»

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

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

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

«ФОНАРЩИК»

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

Говорит тот, у кого свеча (лампа, фонарь). «Фонарь» передается по свободному выбору.

Позволяет определить формирующиеся микрогруппы в коллективе, т.к. «фонарь» передается чаще всего значимому для ребенка сверстнику.

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

«ПАМЯТНЫЙ ДЕНЬ»

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



ОГОНЬКИ ПЕРИОДА КОНФЛИКТОВ

Каждый отряд в своём развитии проходит через конфликты. Этого не избежать, поэтому к конфликту надо быть готовым. Один из возможных способов решения конфликта - проблемный «огонёк».

Конечно же, такой «огонёк» - это большой откровенный разговор, который помогает вскрыть наболевшие проблемы. Он нацелен на то, чтобы каждый высказал своё мнение, своё отношение относительно проблемы в отряде. Позиция педагога на таком «огоньке» - честный, справедливый арбитр («арбитр» - в том случае, если конфликт не между детьми и педагогом), способный правильно повести разговор, нацеленный на поиск выхода из сложившейся ситуации, которому доверяют все, к мнению которого прислушиваются.

Такой «огонёк» готовится более чем тщательно. Ведь вам нужен максимально положительный результат, поэтому все ходы должны быть просчитаны, все аргументы продуманы и выверены. Обдумайте заранее, какого результат вы хотите добиться, и попытайтесь построить шаги для достижения этого результата.

Иногда очень важную роль в положительном решении конфликта могут сыграть построенные и продуманные педагогические ситуации, «разыгранные» в течение дня, предшествующего проблемному «огоньку». Зачастую такие ситуации просто необходимы, когда конфликт очень серьёзный. Они могут либо «подогреть», либо «охладить» конфликтную ситуацию, создать наиболее «выгодный» эмоциональный настрой у ребят перед «огоньком».

Построение таких ситуаций требует большой осторожности со стороны вожатого. Важно, чтобы ребята не чувствовали фальши. Необходимо помнить принцип «не навреди!!!». Поэтому стоит предварительно проконсультироваться с психологом.

«КОНВЕРТ ОТКРОВЕНИЙ»

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

- Что ты больше всего ценишь в людях?
- Какая твоя самая большая цель в жизни?

- Какие черты характера человека тебе особенно неприятны?
- Если бы у вас была волшебная палочка, что бы вы изменили?
- На кого из известных героев прошлого (фильма, книги) ты хотел бы быть похожим

и почему? и т. д.

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

«ЗДРАВСТВУЙ, МНЕ ОЧЕНЬ НРАВИТСЯ...»

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

«Я НЕ ПОНИМАЮ ...»

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

«ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ...»

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

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

- При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:
- Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
- Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?
- Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
- Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

«СОЛНЫШКО»

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Все ребята (планеты) становятся на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит, на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

«РАЗГОВОР С ИГРУШКОЙ»

Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой). Хорошо, что есть тактильный контакт. Для детей младшего школьного возраста.



ОГОНЬКИ ОСНОВНОГО ПЕРИОДА

Огоньки проводятся в зависимости от логики и событий смены. Желательны тематические огоньки. Возможно использование «Конверта откровений», театра миниатюр, разговора на проблемную тему и т.д.

Закрепляются и корректируются морально-этические нормы поведения, корректируются отношения между мальчиками и девочками. Может быть получение новой информации.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ «ОГОНЁК»

Проведение такого «огонька» необходимо в основной период смены, когда отряд становятся коллективом и начинают возникать темы, проблемы или вопросы, которые волнуют всех.

На таких «огоньках» можно затрагивать такие важные понятия как дружба, любовь, верность, честь. Стоит эти понятия подкреплять литературными образами, поэтому надо помнить, что тематический «огонёк» крайне редко бывает удачным, если желание его провести появилось спонтанно. Такие огоньки готовятся заранее, чтобы прослеживалась логика разговора, чтобы все слова и примеры звучали убедительно.

Не забудьте, что слова, сказанные на таком «огоньке», не должны остаться только словами - у «огонька» должен быть достойный финал, который позволил бы каждому участнику разговора найти свою позицию, утвердиться в своём мнении, выстроить принципы дальнейшей жизни (и не только жизни в отряде, но и в современном обществе).

«ОГОНЕК» - АНАЛИЗ ДНЯ

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

Каждый ребенок отвечает на следующие вопросы:

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

1 вариант.

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

2 вариант.

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

3 вариант.

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

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

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

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

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

«ДОМ»

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

«ПАУТИНКА»

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

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

«ШЛЯПА»

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

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

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

«РОМАШКА»

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

«НИТОЧКИ»

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

«ДЕРЕВО»

В отрядном уголке вы можете поместить ствол дерева без листьев. Вы говорите детям о том, что после каждого вечернего «огонька» на стволах деревьев будут появляться зеленые листья. На зеленых листочках будут написаны имена тех детей, которые за последний день или 2 дня были самыми - самими, например, Саша организовала ребят на уборку, Лена помогала подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т. д. Таким образом, отражается личностный рост каждого ребенка.

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

«ПИСЬМО ДРУГУ»

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

«МАШИНА ВРЕМЕНИ»

Рекомендуется проводить в середине смены, на «экватор».

Ребятам, предлагается отправиться в будущее, высказать свой взгляд на предстоящий период смены с точки зрения уже прожитых дней и перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене как будто они ее уже прожили до конца.

Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепляет навыки построения перспектив деятельности, творческих проектов. Ведущий может также выделить проблемы, волнующие детей.

ОГОНЬКИ ИТОГОВОГО ПЕРИОДА



«РАССКАЖИ МНЕ О СЕБЕ»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Я КАК В ЗЕРКАЛА СМОТРЮСЬ В ЛЮДЕЙ...»

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

«ОТРЯД ДЛЯ МЕНЯ...»

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



ВАШ ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива. Отрядный уголок - это место, где постоянно работает отряд, и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Примерные рубрики отрядного уголка: название и девиз отряда; список отряда (отдельно мальчики, девочки и вожатые); правила (законы) лагеря (отряда); режим дня; план на день; список кружков (с расписанием и фамилиями руководителей); именинники; наши достижения (грамоты за победы в спортивных и культмассовых мероприятиях).

СТИХОТВОРНЫЙ РЕЖИМ ДНЯ

Вот таким может быть режим дня:

8:30. Утро. Солнышко встает - спать ребятам не дает.

8:35. Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку

8:45. Надо в порядок все привести, в палате убрать и пол подмести.

9:20. Горн зовет, пора-пора на линейку, детвора.

9:30. Каша, чай, кусочек сыра - вкусно, сытно и красиво. (Что ты ходишь такой грустный?

Ждешь в столовой завтрак вкусный!

10:00-12:30. Лишь слышим зов игры, быстро на улицу выходим мы. Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных. Лучше отряда нет места на свете - знают воспитатели, знают все дети. И если ты час посвятишь сей отряду, будет всем весело, будут все рады. Кто-то любит танцевать, кто-то меть и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята и кружках занимаются.

13:00. Нас столовая зовет, суп отличный и компот.

14:00-16:00. К нам приходит тишина. Отдыхает детвора.

16:20. Вот уже в который раз повара встречают нас.

17:30-19:00. Если не поленимся сейчас, будет вечер лучше всех у нас. Вместе с отрядом сил не жалея: пой, танцуй, играй веселей.

19:00. Ужина время настало и вот - отряд за отрядом к столовой идет.

20:00. Ну а вечером - дискотека, вот уж действительно всем ни потеху.

22:00. За день мы устали очень, скажем всем: «Спокойной ночи!»

Когда оформлять отрядный уголок?

В работе над уголком можно выделить **три периода:** заезд детей в лагерь - оргпериод; основной период; заключительный период смены.

К заезду детей оформляются рубрики, необходимые для оргпериода: «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере), поздравление с приездом, законы лагеря, адрес лагеря, наказ ребят

прошлой смены, первые песни, песня лагеря, план лагеря и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

В течение оргпериода можно провести конкурс на оформление уголка. Творческая группа отбирает лучшие предложения, обсуждают и делают макет в соответствии с названием семьи, основной идеей семьи, главным семейным делом и пр.

Оформление должно соответствовать основной идее смены, названию отряда, возрастным особенностям детей.

Как правило, в первые дни делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы и заполняется он в течение всей смены.

В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда: подготовка к отрядным делам, праздникам; участие в творческих делах, конкурсах; дежурство отряда; поощрение детей, личностный рост каждого ребенка; цветограмма настроения; «забор откровений» и пр.

Помимо обязательного наполнения - в уголок можно вешать все, что касается отряда (например, рисунки детей, благодарности, гневные листы, карта сокровищ, после поиска клада и пр.), различные формы вопросов и ответов, викторины, ребусы, кроссворды.

В заключительный период смены может быть представлена рубрика «Как мы жили» с фотографиями или же мысли ребят о прожитых днях. Многие воспитатели закрепляют рядом с отрядным уголком лист ватмана с надписью «А напоследок я скажу», «Забор пожеланий», а дети пишут на прощание лагерю и друг другу пожелания.

Как оформляется отрядный уголок?

Далеко не каждый отрядный уголок останавливает на себе внимание, заставляет ребенка вновь и вновь обращаться к нему. Чаще всего причиной тому низкий уровень художественно - эстетического оформления и слабого, вследствие этого, эмоционального влияния на зрителя. Как же сделать так, чтобы отрядный уголок привлекал внимание ребенка снова и снова, заставлял задумываться о жизни семьи и своей жизни в лагере?

Главное: отрядный уголок - это творчество Ваше и детей, но, тем не менее, хотим дать некоторые советы, которые Вам помогут сделать так, чтобы в лагере, где дети проживают свою маленькую жизнь, длиной в двадцать один день, чтобы стены как бы ожили, «заговорили»: **уголок должен быть «говорящим»**, т.е. содержание и его рубрики должны меняться; **уголок должен отражать различные стороны жизни отряда** (самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, Дни рождения, перспективы).

КОЛЛЕКТИВНО - ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО



КТД - это специально организованная совместная деятельность вожатого и ребенка, которая решает конкретные педагогические задачи, создает возможности для самовыражения и самореализации. Дело - это сфера педагогического изобретательства, в которой обязательно участвуют дети.

Отрядное дело - обязательно коллективное и творческое по характеру разработки, подготовки и проведения. Любое дело - не самоцель, не форма ради формы. Главное в нем участие или соучастие ребенка, его самовыражение и самоутверждение. Необходимо, чтобы любой ребенок

Классификация отрядных дел: общественно – политические, трудовые, познавательные, экологические, спортивные, досуговые, художественные, нравственные и т.д

Рекомендации по подготовке КТД:

- Вожатый должен быть сам убежден в правильности выбора, тогда он сможет «заразить» отряд своей идеей.
- Задуманное должно обязательно соответствовать возрасту, интересам детей данного возраста.
- Подготовка к игре должна создавать радость в работе, поиск различных решений, возможность развития творческих способностей детей.
- Коллективное творческое дело должно стать полем для самовыражения личности ребенка.
- Любая разумная идея, прозвучавшая из уст детей, должна быть услышана, по возможности, принята в том или ином варианте, сегодня или завтра.
- Каждый ребенок должен найти в подготовке к игре и в самой игре для себя место: художника, сценариста, оформителя, костюмера, парикмахера, стилиста, болельщика (организованного и обученного), игрока, музыкального оформителя, ведущего, организатора, распределителя и т. д.

Организуя коллективное творчество детей, рассчитывайте на возможности своего отряда, не усложняйте костюмы, не забывайте о стихах, песнях, музыкальном сопровождении, звуковых эффектах.

КТД «ПОДАРОК ДРУГУ»

1. Разбить на микрогруппы.
2. Заполнение коллективного подарка.
3. Защита своего подарка.

КТД «РОМАШКА»

1. Заготовить «ромашку».
2. Разбить аудиторию на микрогруппы, одна группа сюрпризная.
3. Сам концерт.
4. Награждение.

Примерные задания: спеть песню на определённую тематику, инсценировать пословицу, правильно произнести скороговорку и т.д.

КТД «РАЛЛИ»

КТД проводится в виде заочных путешествий по городам мира. Каждый город - остановка - задание командам.

Поделить аудиторию на группы, подготовить призы.

- А. Лондон - бой ораторов (30-60 сек.)
- В. Вена - танец
- С. Габрово - шарж
- Д. Кир - спортивная пирамида
- Е. Мадрид - серенада
- Ф. Дели - зоопарк
- Г. Оренбург – вечерки

Подготовка к конкурсам три минуты.

Между городами определим вид транспорта (пески).

КТД «ДОСКАЖИ СКАЗКУ»

1. Ведущий начинает сказку, а другие по очереди продолжают.
2. Разделить на микрогруппы. Ведущий начинает. Остальные за определенное время готовят середину сказки.

КТД «РЕПКА»

Задание. Инсценировать сказку «Репка», используя следующую терминологию:

- юридическую;
- политическую;
- спортивную;
- педагогическую;
- медицинскую.

КТД «НОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ»

Сегодня мы пользуемся календарём, который к нам пришёл из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев – это всего-навсего порядковые числительные. Так, сентябрь обозначает «седьмой», а декабрь – «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно!

Задание. Придумать новое, красивое название для месяцев:

- январь;
- март;
- июнь;
- сентябрь;
- ноябрь;
- апрель.

КТД «УТРЕННЯЯ ЗАРЯДКА»

Задание. Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки:

- морская зарядка;
- пожарничья зарядка;
- кухонная зарядка;
- строительная зарядка;
- космическая зарядка.

КТД «ПОЭТИЧЕСКИЙ ТУРНИР»

1. Конкурс поэтических чувств.
2. Конкурс поэтического юмора и сатиры.
3. КонкурсКонкурс поэтического буриме.

КТД «МУЗЕЙ ВРЕДНЫХ ПРИВЫЧЕК»

Задание. Представьте, что Вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что Вы видели в залах, например:

- зал ссор между мальчиками и девочками;
- зал хамства;
- зал грязнуль;
- зал плакс.

КТД «АХ, РЕКЛАМА!»

Задание. Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции:

- шила;
- швабры;
- противогАЗа;
- трёхлитровой банки;
- забочистки.

КТД «ОЗВУЧЕННАЯ КАРТИНА»

Задание. Попробуйте «озвучить» некоторые картины, причём сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины:

- «Запорожцы» И.Е. Репин;
- «Охотники на привале» В.Г. Петрова;
- «Отдых после боя» Ю.М. Непринцева;
- «Опять двойка» Ф.П. Решетникова.

АУКЦИОН ТАЛАНТОВ

На аукционах обычно продают полезные или ценные вещи. Приобрести вещь сможет тот, кто предложит за нее наибольшую цену. В нашем аукционе и вещи для продажи и «деньги»

необычные. В качестве продаваемой вещи может быть или настоящий ценный приз (большая кукла, торт; билеты в театр ...), или шуточный приз, но чем-то памятный для всех присутствующих (пуговица от костюма директора школы или начальника лагеря, замок от корпуса, в котором живет отряд и т.д.). Расплачиваться за право получить этот приз нужно своими талантами. Ребята могут петь, читать, танцевать и даже стоять на голове или шевелить ушами - кто что умеет. Причем «платить» можно как индивидуально, так и коллективно, объединившись в небольшие группы.

ЗАЩИТА ВРЕМЕН ГОДА

Защитить время года - это совсем не значит, что надо отстоять его от чьего-либо нападения. Никакой агрессор не собирается идти войной на времена года. Защитить - это значит доказать, что это время самое интересное, увлекательное. А в доказательство лучше привести песни и стихи, частушки и загадки, танцы и инсценировки. И не просто так, а связать все номера в единую программу под названием «Лето», «Осень», «Зима», «Весна».

Чтобы ребята охотнее взялись за подготовку такой программы, лучше всего предложить разделиться им на четыре группы, например, в зависимости от того, кто когда родился.

Ведущими в этой программе могут быть два героя - мальчик и девочка, которые оказались возле машины времени и никак не могут решить, куда им отправиться, в какое время года.

Когда наступит пора подводить итоги, не забудьте, что вы награждаете не времена года, а их защиту, так как на самом деле определить лучшее время года невозможно.

КОНКУРС ИНСЦЕНИРОВАННОЙ КОЛЫБЕЛЬНОЙ ПЕСНИ

Задание: инсценировать одну из колыбельных песен. О том, что колыбельные песни поют маленьким детям, чтобы они скорее засыпали, об этом знают все. Каждый, если постарается, запомнит 2-3 колыбельные песни («Спят усталые игрушки...», «Спи моя радость усни...», «Баю баюшки-баю...»). Но о том, что колыбельные песни можно инсценировать, и при этом очень весело, знают очень немногие. А теперь знаете и вы. Осталось только выбрать несколько «песен перед сном» и их показать в образах и в действии. Лучше такой конкурс проводить, когда ребята буквально «спят на ходу». Он позволяет взбодриться и разогнать скуку. В этом конкурсе можно даже обойтись без наград, наградой всем будет приподнятое настроение, улыбки и смех.

ОРИЕНТИР ОТРЯДНЫХ ДЕЛ



Аукцион (знаний, талантов, идей, памятных вещей, песен, танцев, игр...).

Бой (ораторов, организаторов, эрудитов...).

Базар (пословиц, поговорок, загадок, скороговорок, головоломок...).

Бумеранг (песен, идей, загадок, математический...)

Бал (литературных героев, близнецов, цветов, именинников, ситцевый...).

Банк (идей, информации, игр...).

Вечер (легенд, детективных историй, сказок, неразгаданных тайн, вопросов и ответов, сюрпризов, путешествий...).

Встреча (знатоков, интересных, ровесников, коллекционеров, за круглым столом...).

Выставка (поделок, рисунков, живых картин, рисунков на асфальте...).

День (рождения, мальчиков, девочек, фантазеров, сюрпризов, этикета, здоровья...).

Домино (школьное, сказочное, педагогическое...).

Дебаты.

Дискуссия.

Десант (трудовой, лесной, экологический, заботы, НЛО...).

Ералаш (событий, видеопрограмм, воспоминаний...).

Живая газета.

Журнал (эстафета, туриста, творческих дел ...).

Защита проекта.

Интеллектуальные игры.

Исторический марафон.

Игротека.

Играй - город.

Кафе - клуб.

Калейдоскоп (идей, знаний, игр, сказок, танцев, мультфильмов...).

Капустник.

Клуб (сказок, вопросов, общения, интересных встреч, путешественников, предпринимателей, актива...).

Конкурс.

Карнавал.

Концерт.

Кубик (загадок, вопросов, сюрпризов...).

Комаж (юмористический...).

Лаборатория (творческая, опытов, открытая, неразрешенных проблем...).

Лагерь приключений.

Литературная дуэль.

Марафон (музыкальный, добра, театральный, сказочный...).

Музей (живых картин, сказочных вещей, песчаных замков...).

Мозаика (имен, идей, дней...).

Мост (дружбы, понимания...).

Огонек.

Общество (любопытных, туристов, экологов, литераторов...).

Остров (тайн, сокровищ, открытий, приключений, находок, игр...).

Оркестр (шумовой, народных инструментов...).

Праздник.

Портфель (загадок, сказок, идей...).

Пресс – конференция.

Поединок (знатоков, рыцарей, фантазеров, творческих идей...).

Поход (в историю, в природу, по лесным дорожкам, по памятным местам...).

Переключка.

Пир (фантастических блюд, загадочных идей...).

Посиделки.

Перекресток мнений.

Ринг (музыкальный, творческий, эрудитов, силачей...).

Рыцарский турнир.

Разнойбой.

Разговор (у костра, по кругу, на острую тему...).

Рынок (идей, творческий...).

Совет (творческий, художественный, литературный, другу ...).

Съезд (волшебников, магов, умельцев, ученых, инопланетян).

Свадьба литературных героев.

Сад (мечты, дружбы...).

Сундук (тайн, открытий...).

Спор-клуб.

Справочное бюро.

Служба (знакомств, спасения, добрых дел...).

Творческая (мастерская, лаборатория, встреча...).

Телетайп (новостей, творческий, методический...).

Тропа (испытаний, дружбы, сотрудничества).

Турнир (умельцев, знатоков...).

Урожай (веселый, рекордов, игр...).

Университет (знаний, игр...).

Фестиваль.

Фабрика (звезд, подарков, творческих сюрпризов, настроения...).

Фольклорные праздники.

Цех (творчества, сказок...).

Час (юмора, сказок, ответов, писем, почемучек, ребусов, фантазии рисунков...).

Шкатулка (мудрости, головоломок, игр, стихотворений...).

Школа (выживания, этикета, здоровья, жизни...).

Экзамен (творческий, доброты, дружбы...).

Экспедиция (по родному краю...).

Экран (настроений, интересных дел, просьб...).

Эстафета (спортивная, дел, увлечений, сюрпризов, рассказов, страшных историй...).

Юморина.

Ярмарка (поделок, талантов, русская, песенная...).



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕТЕЙ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТОВ

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ (5-8 ЛЕТ):

- высокий уровень активности, желание научиться различать, что такое хорошо и что такое плохо;
- лучшая награда - похвала;
- стремление получить время на самостоятельные занятия;
- формирование целеустремленности, или самоуверенности, или агрессии;
- кризис 7 лет - «кризис непосредственности»;
- считают друзьями тех, кого видят чаще других;
- любознательны;
- отличаются конкретностью мышления;
- подвижны;
- не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном;
- высокий авторитет старшего товарища;
- суждения и оценки взрослых становятся суждениями и оценками сами детей.

Советы вожатому:

- организуй подвижные игры при ограничении прыжков и бега;
- развивай умения лазать и пользоваться качелями;
- используй ритмические виды деятельности, пение, драматические постановки;
- обучай правильным навыкам труда;
- обеспечь детей конкретными поручениями и творческой свободой;
- предоставляй детям свободу действия, развивай способности (при соблюдении нравственных норм, распорядка жизни детского лагеря и т. п.).

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА (9 -

11 ЛЕТ):

- стремление повелевать у мальчиков, подчиненность у девочек;
- энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны;
- часты беспокойные состояния, нуждаются в постоянной деятельности;
- стремятся к большой мускульной активности, любят коллективные игры
- шумны, спорят, влюбчивы;
- боятся поражения, чувствительны к критике;
- интересы постоянно меняются;
- мнение группы более важно и значимо, чем мнение взрослых;
- укрепляется волевая сфера;
- бурно проявляют эмоции;

- повышенное стремление к спорам, неуступчивость;
- в контакт вступают легко, но склонны к конфликтам со сверстниками, взрослыми, родителями;
- стремятся «испытать» себя в активной практической деятельности;
- увлекаются коллективной деятельностью;
- выполняют легко и охотно поручения, но не безразличны к той роли, которая им выпадает;
- не увлекают далекие цели и перспективы, неконкретные поручения, отвлеченные беседы;
- неудача вызывает резкую потерю интереса к делу.

Советы вожатому:

- поощряй детей и хвали;
- используй такие виды деятельности, которые дают простор проявления мускульной активности;
- организуй коллективные спортивные игры, занятия по интересам;
- организуй разумное руководство; пробуди в ребятах интерес к окружающему миру;
- стремись обстоятельно ответить на многочисленные вопросы детей.

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ ПОДРОСТКОВОГО

ВОЗРАСТА (12-14 ЛЕТ):

- антагонизм между мальчиками и девочками, дразнят друг друга;
- мнение группы сверстников более важно, чем мнение взрослых;
- дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета;
- сопротивляются критике;
- появляется интерес к заработку;
- возникает потребность правильно оценить и использовать свои возможности;
- отчуждение от взрослых;
- стремление утвердить свою самостоятельность;
- остро ощущаемая потребность в активности;
- горячий энтузиазм, но быстро гаснет, если не может претвориться в какое-либо действие;
- формируется собственная точка зрения.

Советы вожатому:

- проводи коллективные игры (различные для мальчиков и девочек)
- отдавай предпочтение спортивным играм
- используй общий энтузиазм при выполнении порученных заданий
- воздействуй опосредованно - через друзей, рассказ о своих проблемах, демонстрацию различных вариантов поведения и его результатов.

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ (14-16

ЛЕТ):

- ориентация на мир взрослых;

- достижение личностного самоопределения;
- стремление утвердиться в мире взрослых;
- желание поставить себя в позиции взрослого;
- мужество, одежда, смелость - важные связи с социальной позицией;
- девочки начинают интересоваться мальчиками раньше, чем мальчики девочками;
- наблюдается беспокойство о своей внешности;
- рождается первая любовь;
- растет социальная активность;
- появляется стремление к достижению независимости от своей семьи;
- происходит выбор будущей профессии;
- появляются крайности в поведении например, «я знаю все!»;
- возникают интимные, эмоциональные отношения между юношами и девушками;
- «пренебрежение» к советам старших;
- кризис независимости.

Советы вожатому:

- оказывай помощь подросткам в принятии их своими сверстниками;
- построй руководство поведением подростков так, чтобы оно было без излишнего вмешательства и давления со стороны взрослых;
- создавай необходимые условия для отдыха;
- организовывай для мальчиков спортивные соревнования, а девушек вовлекай в активные дела в помещении, в организацию встреч с друзьями.

МЕТОДЫ ПСИХОЛОГА – ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ В ЛАГЕРЕ



Для отслеживания динамики личностного роста в условиях лагеря можно использовать различные программы. Параметры личности, диагностируемые в рамках конкретной смены, задаются задачами, поставленными перед педколлективом лагеря.

1. АНКЕТА ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА

Дорогой друг!

Ты приехал в лагерь, который очень рад встрече с тобой и хочет помочь тебе интересно, весело и с пользой для себя провести время. Но мы пока совсем не знаем тебя. Что тебя интересует? Что ты ждешь от лагеря? Какие есть у тебя задумки, осуществить которые ты хотел бы, но пока не знаешь как? И еще много всего надо узнать твоим старшим друзьям, чтобы как можно быстрее сделать твою жизнь в лагере интересной и полезной.

Вот почему мы предлагаем тебе ответить на вопросы анкеты. Твои искренние и полные ответы помогут нам быстрее познакомиться с тобой и позаботиться о тебе, учитывая твои желания, способности и интересы. Отвечать на вопросы анкеты несложно. Для этого надо внимательно прочитать сам вопрос, возможные ответы на него и выполнить рекомендации, которые даны в скобках.

Итак, приступай!

I. Чего больше ты ждешь от пребывания в лагере (выбери не более трех ответов и обведи кружочком соответствующие номера)?

1. Подружиться с ребятами, найти друзей.
2. Приобрести новые знания, умения в области своих интересов.
3. Научиться влиять на людей, самостоятельно организовывать различные дела.
4. Укреплять свое здоровье, улучшить физическую подготовку.
5. Выявить свои возможности, лучше узнать и понять себя.
6. Просто отдохнуть, весело провести время.

II. Отметь, пожалуйста, те качества, которые по твоему мнению, очень важны для людей (не более 6 качеств):

1. Любознательность.
2. Честность.
3. Предприимчивость.
4. Доброта.
5. Смелость.
6. Дисциплинированность.
7. Трудолюбие.
8. Инициативность.
9. Справедливость.
10. Честолюбие.
11. Милосердие.
12. Требовательность к себе.

III. Как ты относишься к спорту? (Обведи цифру соответствующего ответа.)

1. Постоянно тренируюсь, участвую в соревнованиях (впиши виды спорта)
-
-

2. Занимаюсь на досуге, но постоянно не тренируюсь (впиши виды спорта)
-
-

3. Спортом интересуюсь только как зритель, болельщик.
4. Спорт меня не увлекает.

IV. Как ты относишься к искусству (обведи цифру соответствующего ответа)?

1. Посещаю (окончил) специальную школу, студию, кружок (впиши, что именно)
-
-

2. Занимаюсь самостоятельно следующими видами искусства (впиши, какими)
-
-

3. Искусство интересует меня только как зрителя, слушателя.
4. Искусство меня мало интересует.

V. Как ты оцениваешь свое здоровье (обведи цифру соответствующего ответа)?

1. Чувствую себя совершенно здоровым.
2. Здоровье в целом хорошее, но хотелось бы быть более крепким.
3. Здоровье иногда «хромает», хотя болезненным себя не ощущаю.

4. К сожалению, здоровьем похвалиться не могу, болею довольно часто.

VI. Твой пол (обведи соответствующую цифру)?

1. Юноша
2. Девушка

VII. Твой возраст (впиши числ полных лет), дата рождения (число, месяц, год), знак зодиака: _____

VIII. Место, в котором ты живешь (город, районный центр, деревня и т. д.)

IX. Фамилия, имя:

X. Что из перечисленного удается тебе без особых затруднений? (Отметь кружочком соответствующую цифру слева; возможно несколько ответов):

1. Познакомиться с новыми людьми, вступить с ними в разговор.
2. Найти интересное для себя дело без помощи других.
3. Организовать других ребят для выполнения какого либо дела, занятия, игры.
4. Справиться с возникающими в жизни сложностями.
5. Довести задуманное дело до конца.
6. Прийти другим на помощь в случае необходимости.
7. Отказаться от удовольствия, если это приносит вред моему здоровью и волнует моих родителей и близких.
8. Выступить с каким – либо предложением.
9. Самостоятельно решать вопрос, актуальный для класса, школы.

XI. Приходилось ли тебе проявлять инициативу в указанных ниже обстоятельствах (обведи кружочком соответствующие цифры ответов)?

А. В работе детской организации:

- | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Да, довольно часто. | 2. Да, но редко. | 3. Не могу вспомнить. |
|------------------------|------------------|-----------------------|

Б. В трудовой деятельности:

- | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Да, довольно часто. | 2. Да, но редко. | 3. Не могу вспомнить. |
|------------------------|------------------|-----------------------|

В. В оказании помощи другим (товарищам, малышам, инвалидам, престарелым):

- | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Да, довольно часто. | 2. Да, но редко. | 3. Не могу вспомнить. |
|------------------------|------------------|-----------------------|

Г. В занятиях по интересам:

- | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Да, довольно часто. | 2. Да, но редко. | 3. Не могу вспомнить. |
|------------------------|------------------|-----------------------|

Д. В отношениях с родителями, в семье:

- | | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Да, довольно часто. | 2. Да, но редко. | 3. Не могу вспомнить. |
|------------------------|------------------|-----------------------|

X. О себе хочу дополнительно сообщить (если тебе есть, о чем рассказать о себе, то сделай это): _____

Благодарим за работу!

Надеемся на взаимопонимание и сотрудничество!

2. АНКЕТА «ДОПИШИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ»

Цель: сформировать представление об индивидуальных и коллективных ценностях в детском объединении. Проходит по итогам оргпериода.

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня _____

2. Из проведенных дел в отряде, лагере мне больше всего понравилось _____

потому, что _____

3. Больше всего меня радует _____

4. Больше всего я разочаровался в _____

5. О тех людях, которые меня окружают, я могу сказать _____

6. Я буду протестовать и возмущаться, если _____

7. Я буду рад, если _____

8. Для своего отряда я хочу предложить _____

9. Если бы я был лидером, то я _____

ну, а если начальником лагеря, то _____

3. ТЕСТ «Я И МЫ»

1. Вы совершили нехороший поступок. Несправедливо обвиняют вашего товарища. Ваши действия:

- А) признаюсь в совершенном поступке;
- Б) мне будет стыдно, но я промолчу;
- В) обрадуюсь тому, что меня не уличили.

2. Если во время спора Вы замечаете, что ошиблись:

- А) тут же исправлю ошибку;
- Б) перестаю спорить;

В) хотя и знаю, что допустил ошибку, продолжаю доказывать свою правоту.

3. Любите ли Вы говорить о недостатках людей?

А) нет;

Б) иногда;

В) да.

4. Обычно, вступаю в спор:

А) хотите защитить тех, кто в этом нуждается;

Б) вызвать таким образом, восхищение окружающих;

В) получить какую – то выгоду.

5. Огорчаетесь ли Вы, когда видите, что кто – то делает что – нибудь лучше Вас?

А) нет;

Б) немного;

В) очень сильно.

6. Доставляет ли Вам удовольствие, когда Вам завидуют?

А) нет;

Б) немного;

В) да.

Ответы подсчитываются: А) 0 баллов; Б) 1 балл; В) 2 балла.

Если Вы набрали: от 0 до 4 баллов – считаетесь с интересами других людей; от 5 до 12 баллов – самоутверждение за счет интересов других.

Методы выявления отношения подростка к самому себе как человеку, можно осуществить через использование следующих методик.

4. «КТО ТЫ?»

Содержанием опросника является лаконичный вопрос: «Кто ты?», повторенный несколько раз. Данная методика проводится в начале смены, как очередная форма знакомства, и дает богатый материал педагогу по осознанному предпочтению ценностей.

5. МЕТОД «АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ТЕЗИС»

1. Дисциплина – это свобода.

Дисциплина – это неволя.

2. Счастье – это когда много творчества и борьбы.

Счастье – это много всего, чего хочется.

3. Надо жить легко, как птицы, не вычисляя завтрашний день.

Надо жить, каждый день, давая себе отчет, что и как сделано.

4. В хорошем отряде всегда кипит интересная и творческая жизнь.

В хорошем отряде уйма свободного времени.

5. Чтобы иметь друзей, надо любить людей.

Чтобы иметь друзей, надо уметь подстраиваться под их интересы.

Данный метод применяют для контроля над формированием мировоззренческих отношений или отношений обобщенного плана.

Альтернативность предлагаемых суждений вынуждает ребенка сделать один принципиальный выбор. Так как третьего не дано, он вынужден выбрать ту позицию, к которой склонен.

6. «ОСОЗНАНИЕ СЕБЯ В СФЕРЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ»

1. Как ты считаешь, ты добрый человек? Почему?
2. Что такое добрый человек?
3. Что такое злой человек?
4. Тебя часто хвалят? Кто и за что?
5. Бывает ли, что тебя ругают? Кто и когда?
6. Кто тебе в отряде больше всех нравится? Почему?
7. Меньше всех нравится?
8. Кого ты больше всех жалеешь?
9. Если ты увидишь плачущего малыша, что сделаешь? А почувствуешь?
10. Кто в отряде самый добрый? Почему?
11. Самый злой?
12. Есть такой человек, на которого бы ты хотел (а) быть похожим? А ты такой же? А в чем?

Этот метод помогает определить, насколько эгоцентричны ребята, понимание ценностно – значимых качеств человека, осознание себя в системе отношений.

7. МЕТОД РАНЖИРОВАНИЯ

Вежливый	Искусство	Играть
Ласковый	Конфета	Лепить
Красивый	Дети	Работать
Здоровый	Отряд	Петь
Аккуратный	Труд	Бездельничать
Веселый	Книга	Читать
Сильный	Деньги	Есть
Умный	Школа	Помогать
Независимый	Цветы	Болтать
Скромный	Собака	Смеяться
Трудолюбивый	Человек	Купаться

Метод ранжирования ставит школьника перед выбором значимых для личности понятий, который бы отражали какое – то явление, столь же значимое для человека. Можно предложить в качестве варианта проранжировать ряды для идеальной личности, а затем сделать ранжированный ряд для себя.

Слова расставляются в порядке значимости (от + к -).

Диагностику эмоционального самочувствия детей в лагере целесообразно отслеживать по двум направлениям: обследование эмоционального климата детского коллектива (в середине и в конец смены) и эмоциональное самочувствие каждого ребенка.

8. ЭМОЦИОНАЛЬНО - ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КЛИМАТ ОТРЯДА

(ЭПК)

Процедура: детям раздаются бланки с обозначением положительных и отрицательных показателей эмоциональной жизни отряда. Затем дается устная инструкция: «Подумайте над тем, какие отношения сложились у нас в отряде. Попробуйте оценить их. Для этого обведите ту цифру, которая расположена ближе к тому качеству, которое есть у нашего коллектива». Желательно рассмотреть первую пару вместе с ребятами.

Бланк опроса

1. В нашем отряде всегда весело	4 3 2 1 0	В нашем отряде всегда скучно
2. Все ребята в общем – то добрые	4 3 2 1 0	В отряде много злых, равнодушных
3. Мы никогда не ссоримся	4 3 2 1 0	Мы часто ссоримся, конфликтуем
4. Ребята в отряде вежливые, воспитанные	4 3 2 1 0	Ребята часто грубят, ругаются
5. Мне в нашем отряде хорошо, спокойно	4 3 2 1 0	Мне в нашем отряде беспокойно, тревожно
6. У нас все равны	4 3 2 1 0	Сильные ребята подавляют слабых, помыкают ими
7. Мы все сплоченные, все дела делаем вместе	4 3 2 1 0	Несколько ребят дружат между собой, остальные сами по себе

Обработка результатов:

Находим индивидуальный максимальный индекс эмоционального благополучия: $7 \cdot 4 = 28$ баллов.

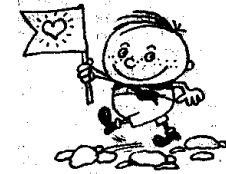
Находим максимальный групповой индекс ЭПК отряда. Для этого индивидуальный индекс умножаем на число обследуемых детей. После определения максимальных значений, которые принимаются за 100%, вычисляем реальные показатели. Индивидуальный максимальный индекс определяется суммой баллов, набранных конкретным членом отряда. Реальный групповой индекс – это сумма всех индивидуальных индексов. Конкретный уровень ЭПК отряда определяется по формуле:

$$\text{Э} = \frac{\text{Реальный групповой индекс ЭПК отряда}}{\text{Макс. Групповой индекс ЭПК отряда}} * 100 \%$$

Оценочная шкала

Уровень ЭПК	Величина индекса Э в %
Очень высокий	Более 80 %
Высокий	71 - 80
Выше среднего	66 – 70
Средний	45 – 65
Ниже среднего	40 – 44
Низкий	Менее 40%

РЕЧЕВКИ И КРИЧАЛКИ



Речевки - это веселый диалог вожатого и ребят. **Кричалки** организуют на время детский коллектив, поднимают настроение ребятам и взрослым. Кричалка в какой-то степени выражает свободу личности ребенка или подростка, он может высказать так свое настроение.

Собравшись вместе, ребята с удовольствием произносят простые рифмованные тексты. При этом можно петь, можно хлопать в ладоши, можно топтать в такт ногами, а можно шагать под речевку отрядом так, чтобы оглядывались прохожие.

*Чика-бум - крутая песня,
Будем петь ее все вместе,
Если нужен классный шум,
Пойте с нами Чика-бум.
Пою я бум чика-бум (2раза)
Пою я бум, Чика-рака (3раза), чика-бум.*

*Раз, два - есть хотим, Три, четыре - все съедим,
Если повар не накормит, То и повара съедим.
А затем и поварят - Всех подряд, всех подряд.
Не дадут нам чайника, Мы съедим начальника,
А вожатых на закуску. Это будет очень вкусно!*

*По порядку стройся в ряд!
На зарядку все подряд!
Левая!
Правая!
Левая, правая!
Мы растем смелыми, на солнце загорелыми!
Ноги наши!
Быстрые!
Наши мускулы!
Крепкие!
Стройся в ряд!
На зарядку! Все подряд!*

Вожатый: Раз! Два!
Все: Три! Четыре!
Вожатый: Три! Четыре!
Все: Раз! Два!
Вожатый: Солнце только что проснулось!
Все: И ребятам улыбнулось!
Вожатый: Поскорей, дружок, вставай!
Все: На зарядку выбегай!
Вожатый: Солнце светит!

Все: Ярко! Ярко! Нам от солнца! Жарко, жарко! Солнышко, сильнее грей! Воду в озере согрей! Солнце, воздух и вода! Наши лучшие друзья!

Вожатый: Дружно вместе каждый шаг!

Все: Держим строй веселый наш!

Вожатый: Раз! Два! Три! Четыре!

Все: Пять! Шесть! Семь!

Вожатый: Слушай счет, прямой держись!

Все: Ты за камень не запнись!

Вожатый: Раз! Два! Три!

Все: Пять! Шесть! Семь!

Вожатый: Скачет волк в лесу густом.

Все: Прыгнул заяц за кустом.

Вожатый: Раз! Два! Три! Четыре!

Все: Пять! Шесть! Семь!

Вожатый: За плотиной у пруда.

Все: Скачет в мельнице вода.

Вожатый: Раз! Два! Три! Четыре!

Все: Пять, семь, шесть!

Вожатый: Раз! Два!

Все: Три! Четыре!

Вожатый: Три! Четыре!

Все: Раз! Два!

Вожатый: Кто шагает дружно в ряд!

Все: Это наш (второй) отряд!

Вожатый: Кто шагает дружно в ногу!

Все: Уступите нам дорогу!

Вожатый: Солнце! Воздух и вода!

Все: Наши лучшие друзья!

Вожатый: Солнце, воздух и вода!

Вожатый: Раз! Раз!

Все: Три! Четыре!

Вожатый: Три! Четыре!

Все: Раз! Два!

Вожатый: Раньше лечь и рано встать!

Все: И болезней нам не знать!

Вожатый: На зарядку в ряд стоим!

Все: Быть здоровыми хотим!

Вожатый: Физкультура укрепляет...

Все: И закалке помогает!

Вожатый: Мы за лето!

Все: Крепче станем и в работе не устанем!

Раз! Два!
 Три! Четыре!
 Три! Четыре!
 Раз! Два!
 Кто шагает дружно в ряд?
 Это наш большой отряд!
 Всем, всем!
 Добрый день!
Вожатый: Прочь с дороги нашей!
 Лень!



ПРИМЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ И ДЕВИЗЫ ОТРЯДОВ

- «Светлячок»** - Хоть свет наш слаб, и мы малы, но мы дружны и тем сильны.
- «Улыбка»** - Жить без улыбки - просто ошибка, всюду улыбки - повсюду добро.
- «Апельсин»** - Словно дольки апельсина, мы дружны и неделимы.
- «Робинзон»** - Не нужны нам няни, мы - островитяне.
- «Дружный»** - Не ныть, не плакать по углам, беду и радость - пополам.
- «Неугомон»** - Скуку, лень из сердца вон - наш отряд «Неугомон».
- «Прометей»** - Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.
- «Алые паруса»** - Ветер дует в паруса, юность верит в чудеса.
- «Высшая лига»** - А девиз наш таков - больше дела, меньше слов!
- «МАХИМУМ»** - Сто процентов хорошего поведения!
- «Слон»** - Самый лучший отряд - наш!
- «Новое поколение»** - Не доволен - возражай, возражаешь - предлагай, предлагаешь - делай, берись за дело смело!
- «Звездный»** - Лучше ярче блеснуть и быстрее сгореть, чем всю жизнь незаметно и медленно тлеть!
- «Мы»** - Когда мы едины - мы непобедимы!
- «Белки»**. Девиз: «А у нас девиз таков - не пускать в душло врагов!»
- «220 Вольт»**. Девиз: «Мы не можем без движенья, мы всегда под напряженьем, искру вашу распалим, всех вокруг под-чарядим».
- «Чемпионы»**. Девиз: «Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха. Если другой отряд впереди, мы ему скажем: "Ну, погоди!"»
- «Черепашки»**. Девиз: «Тише едешь - дальше будешь».



МАСТЕР - КЛАСС «ОРИГАМИ»

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ОРИГАМИ

Оригами - это искусство бумажной пластики, родившееся в Японии. Несмотря на то, что сама бумага появилась в Китае, именно в Японии научились складывать из нее удивительные по своей красоте фигурки. Может быть, свою роль здесь сыграло и то, что по-японски слова «бумага» и «бог» очень похожи.

ЧТО НЕОБХОДИМО ПРИГОТОВИТЬ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ПО «ОРИГАМИ»

Белая и цветная бумага

Известно около 600 видов бумаги, многие из которых пригодны для складывания самоделок. В основном используют писчую бумагу - из нее делают тетради, блокноты, конверты. Бумага эта прочна и хорошо сохраняет форму. Объемные игрушки хорошо получают из плотной бумаги: бархатной, ватмана, рисовальной. Для оригами лучше брать такую бумагу, которая после сгибания не образует трещин. Бумага должна быть чистой, не мятой. Следует обращать внимание на цвет бумаги, из которой будет складываться та или иная поделка. Это очень важно. Цвет должен конкретизировать образ предмета (зеленый - лягушка, елка; оранжевый - белка, лиса и т.д.).

Ножницы

Желательно взять ножницы с закругленными концами и разработанными рычагами. По длине ножницы могут быть различной длины (от 10 до 20 см). При использовании ножницами нельзя забывать о технике безопасности: не размахивать ножницами, передавать ножницы за сомкнутые лезвия, класть ножницы на стол так чтобы они не свешивались со стола и не упали кому-нибудь на ноги. После работы ножницы убирать в коробки или в подставки кольцами вверх.

Клей

Для некоторых поделок нужен клей, лучше всего использовать клей ПВА, можно использовать клей в виде карандаша, он не оставляет на бумаге желтых следов и не деформирует поделку.

Кисточки

Следует приготовить кисточки разных размеров. Для склеивания небольших деталей подойдут маленькие кисточки, если деталь объемная и ее надо приклеить на какую-то основу, то подойдет кисточка большего размера. После работы необходимо тщательно промыть кисточки. Хранить кисточки лучше в вертикальном положении, и ворсом вверх.

Салфетка

В некоторых случаях, когда поделку предполагается конструировать с использованием клея, следует заранее приготовить салфетку для промокания места склеивания детали. Салфетка должна быть чистой, легко впитывающей влагу, мягкой по фактуре. После занятий салфетку необходимо постирать и высушить.

Цветные карандаши или фломастеры

Некоторые поделки после складывания необходимо украсить: нарисовать глаза, нос у фигурок животных; раскрасить коробочки; нарисовать чешуйки у рыбок и т.д. Особенно пригодятся карандаши, и фломастеры, если фигурка выполнена из бумаги белого цвета.

СХЕМА ОРИГАМИ «ЖУРАВЛИК»

Порядок действий:

1. Журавлика начинаем складывать с базовой формы квадрат
2. Раздвигаем слои бумаги по бокам и делаем три сгиба: загибаем и разгибаем правый и левый края, после чего загибаем и разгибаем верхушку фигуры. Переворачиваем, повторяем то же самое с другой стороной;
3. Аккуратно поднимаем верхний слой ромба и загибаем его кверху. Прodelываем это, нажимая по бокам.
4. Переворачиваем фигуру, повторяем то же самое с другой стороной;
5. Раздвигаем по бокам слои бумаги и загибаем бока лицевого слоя фигуры к центру;
6. Переворачиваем фигуру другой стороной и прodelываем то же самое, что и в прошлом пункте;
7. Теперь раздвигаем слои бумаги по бокам фигуры и заворачиваем кверху острые нижние концы. Нажимаем по бокам, выравниваем фигуру и отгибаем в стороны, как вы уже догадались, нос и хвост журавлика;
8. Загибаем журавлю нос, расправляем крылья и вуаля.

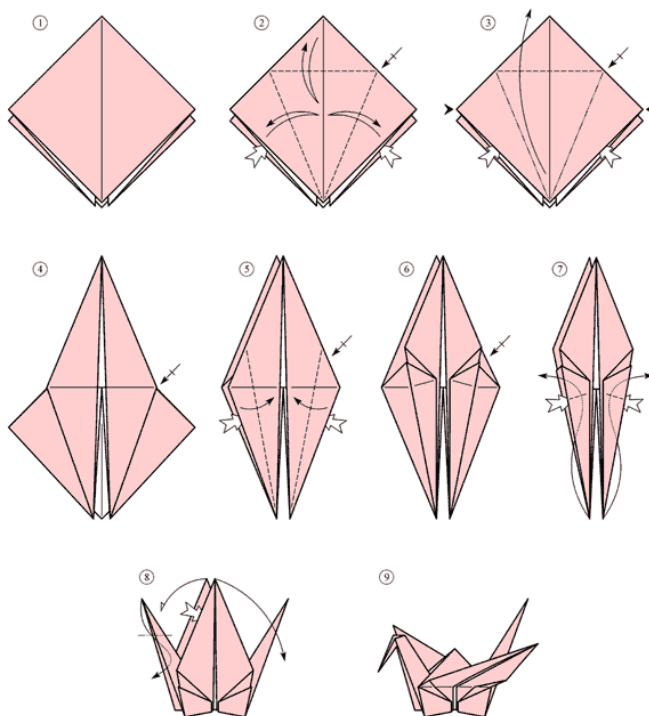


СХЕМА ОРИГАМИ «ПАРОХОД»

Порядок действий:

1. Складываем и разгибаем квадрат по его диагоналям;
2. Теперь загибаем к центру все углы фигуры;
3. Переворачиваем ромб другой стороной;

4. Загибаем к центру все его углы;
5. Загибаем к центру все углы получившегося квадрата;
6. Переворачиваем получившийся ромб другой стороной;
7. Разгибаем указанные слои бумаги;
8. Отгибаем два ромба в стороны и складываем фигуру пополам;
9. Дать кораблю имя и можно попробовать спустить его на воду.

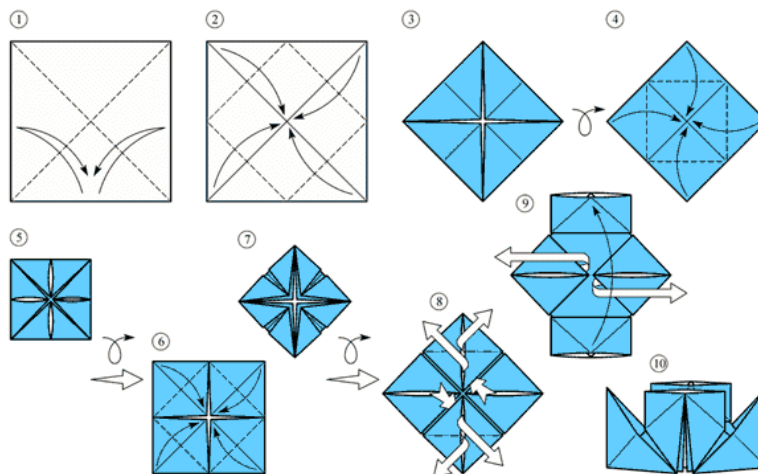


СХЕМА ОРИГАМИ «СТАКАН»

Порядок действий:

1. Сгибаем ромб по диагонали, получаем треугольник;
2. Раздвигаем слои бумаги и сгибаем и разгибаем лицевой слой бумаги;
3. Загибаем правый угол треугольника;
4. Загибаем левый угол фигуры;
5. Отодвигаем тыльную сторону образующегося стакана. Раздвигаем верхние слои бумаги, лицевой слой заправляем внутрь, а дальний загибаем назад;
6. Раздвигаем слои бумаги и сжимаем бока стакана;
7. Получаем симпатичный предмет обихода.

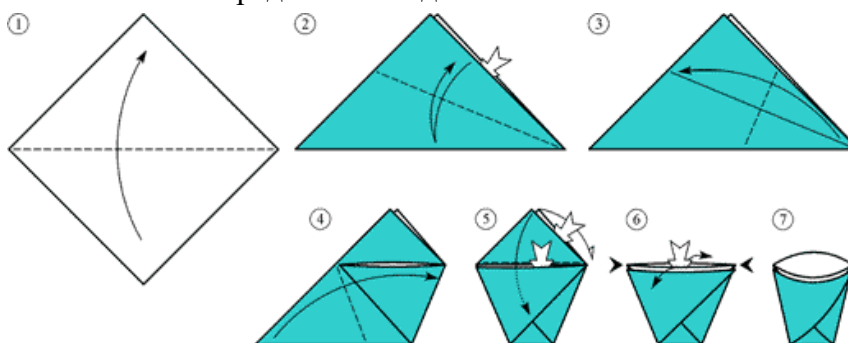


СХЕМА ОРИГАМИ «КОРОБОЧКА»

Порядок действий:

1. Складываем и разгибаем лист по центру, повторяем действие;
2. Делаем то же самое, по диагоналям;
3. Загибаем все 4 угла квадрата к центру;
4. Разгибаем две складки, получая нечто вроде конфеты;

5. Сгибаем бока, образуя два прямых угла. Аналогичным образом поднимаем вершину «конфеты»;
6. Загибаем книзу вершину «конфеты»;
7. Разворачиваем фигуру и повторяем со второй вершиной действия 5-6;
8. Лихорадочно придумываем, что бы сложить в нашу чудесную коробочку.

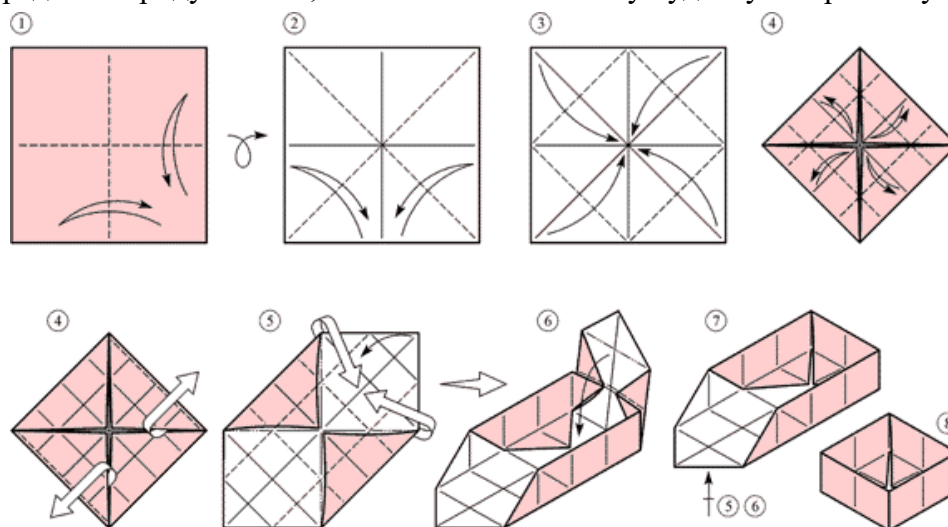
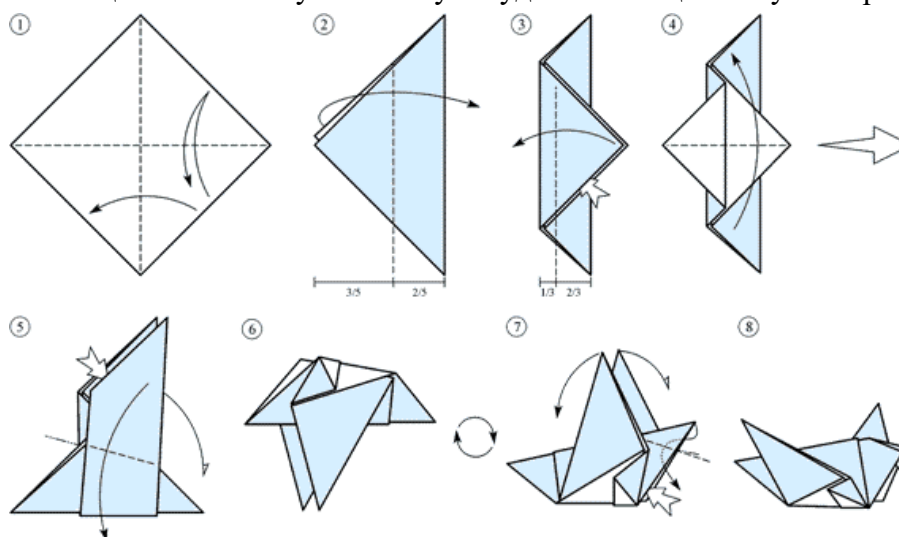


СХЕМА ОРИГАМИ «ГОЛУБЬ»

Порядок действий:

1. Сгибаем и разгибаем ромб по диагонали, затем сгибаем по другой и превращаем в треугольник;
 2. В указанных пропорциях загибаем верхний угол треугольника;
 3. В указанных пропорциях загибаем кверху верхний угол треугольника;
 4. Раздвигаем слои бумаги и сгибаем пополам фигуру, загибая наверх нижнюю половину;
 5. Опускаем вниз у почти птицы оба крыла;
 6. Поворачиваем птицу на 180 градусов;
 7. Загибаем оба крыла и выгибаем клюв;
- Голубь готов. Ещё бы оливковую веточку и будет настоящий голубь мира.





МАСТЕР – КЛАСС

«ОБЕРЕГ В НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЯХ»

ИСТОРИЯ ТРЯПИЧНОЙ КУКЛЫ

Традиционной игрушкой в быту русской деревни даже в самых бедных крестьянских семьях с давних времен была тряпичная кукла. В иных домах их до ста штук накапливалось.

Куклы были не только девчачьей забавой. Играли до 7-8 лет все дети, пока они ходили в рубахах. Но лишь мальчишки начинали носить порты, а девочки юбку, их игровые роли и сами игры строго разделялись.

Пока дети были маленькими, кукол им шили матери, бабушки, старшие сестры. С пяти лет такую потешку уже могла делать любая девочка.

Матерчатая кукла - простейшее изображение женской фигуры. Кусок ткани, свернутый в «скалку», тщательно обтянутое льняной белой тряпицей лицо, груди из ровных, туго набитых шариков, волосая коса с вплетенной в нее лентой и наряд из пестрых лоскутов.

Становясь старше, девочки шили кукол более затейливых, а иногда обращались к мастерице, бабе, у которой эти куклы получались больно хороши, и она делала их на заказ.

Лицо вышивали или карандашом наводили, а в более ранних куклах - угольком. Обязательно приделывали косу и ленту в нее вплетали, если шили девку, а если бабу, так прическу по-настоящему разбирали. Наряжали красиво, фартук повяжут и поясок поверх рубахи. Девицам - платочки, бабам борушку наденут.

Умение ребенка оценивали взрослые. Кукла рассматривалась как эталон рукоделия, часто на посиделки вместе с прялкой девочки-подростки брали повозку с куклами. По ним судили о мастерстве и вкусе их владелицы. В кукольных играх дети непроизвольно учились шить, вышивать, пряхсть, постигали традиционное искусство одевания.

Игрушки никогда не оставляли на улице, не разбрасывали по избе, а берегли в корзинах, коробах, запирали в ларчики. Брали на жатву и на посиделки. Кукол разрешалось брать в гости, их клали в приданое. Позволяли играть «молодухе», пришедшей в дом жениха после свадьбы, ведь замуж выдавали с 14 лет. Она прятала их на чердаке и тайком играла с ними. Старшим в доме был свекор, и он строго приказывал бабам не смеяться над

Как и у других народов, у русских в игрушку вкладывали определенный смысл. Она наделялась магической силой плодородия. Вот почему часто игрушка - свадебный атрибут. Куклы, наряженные в красные ситцевые лоскутья, украшали «жуличку» и «пряницу» (так назывался жертвенный хлеб в России).

Конечно, обрядовые куклы нельзя считать детской игрушкой. Ведь традиционная тряпичная кукла безлика. Лицо, как правило, не обозначалось, оставалось белым. В деревнях объясняли это просто неумением красиво разрисовать лицо, да и красок таких не было. Но смысл намного глубже. Кукла без лица считалась предметом неодушевленным, недоступным для вселения в него злых, недобрых сил, а значит, и безвредным для ребенка. Она должна была принести ему благополучие, здоровье, радость. Много времени я посвятила изучению традиционной куклы в разных районах России. Посмотрела, как делают ее старушки в деревнях. Это было чудо: из нескольких тряпочек, без рук, без ног, без обозначенного лица передавался характер куклы. Кукла была многолика, она могла смеяться и плакать.

Итак, что нам с вами потребуется для изготовления куклы: ножницы, иголка, нитки, цветные лоскуты, белый кусочек ткани для изготовления туловища куклы, ее основы, которая называется «скалкой», маленькие пуговицы, цветная тесьма, нитки «мулине» для косы, бисер или мелкие бусинки.

Сначала изготовим «скалку». Плотнo скатаем кусок ненужной ткани и обoшьем его белой тряпицей, можно для этой цели воспользоваться старым журналом, скатав его в трубку и тоже обшив белым материалом. Зрительно делим «скалку» на пять частей, одну часть занимает лицо, остальное - туловище.

Теперь сошьем для куклы сарафан. Возьмем лоскут прямоугольной формы шириной приблизительно 2,5 объема «скалки», стачаем его и украсим тесьмой, как показано на рисунке. Затем верх сарафана наберем на двойную нитку, наденем на «скалку», затянем и завяжем узлом нитку. Сарафан готов. Сделаем к нему пышные рукава тоже из прямоугольных кусочков материи, стачав и собрав на нитку в двух местах: вверху и внизу. Рукава пришиваем в месте соединения сарафана и головы куклы.

Из ниток «мулине» сплетем косичку и прикрепим ее. Затем завяжем ленту вокруг головки куклы красивым бантом, а также подвяжем тесьмой сарафан. Наша кукла готова. Повесим ей на шею бусы. Посмотрите, какая получилась красавица!

Купавка

На праздник Ивана Купалы делали на крестообразной основе куклу Купавку, наряжали в женские одежды (рубаху, сарафан, пояс). На руки Купавки вешали ленточки - заветные девичьи желания, потом их отправляли плыть по реке. Ленточки, плывущие по реке, забирали с собой несчастья и невзгоды.

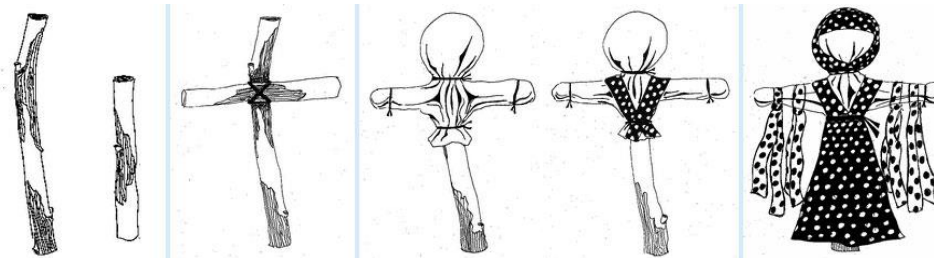
Купавка - кукла одного дня, бытовавшая в Рязанской, Тульской, Владимирской и Калужской губерниях. **Купавка олицетворяла начало купаний.** Ее сплавляли по воде, и тесемки, привязанные к ее рукам, забирали с собой людские болезни и невзгоды - такое значение придавалось очистительной силе воды. Это кукла праздников Аграфены Купальницы и Ивана Купала (6 и 7 июля нового стиля).

Кукла «Купавка» - это обрядовая кукла одного дня, бытовавшая в Рязанской, Тульской, Владимирской и Калужской губерниях. «Купавка» олицетворяла собой начало купаний. Ее сплавляли по воде, и тесёмки, привязанные к её рукам, забирали с собой людские болезни и невзгоды – такое значение придавалось очистительной силе воды. Эта кукла праздников Аграфены Купальницы и Ивана Купала. Порядок изготовления «Купавки» очень прост. Две палочки разной длины связывают крест – накрест. На верхней части креста укрепляют голову из светлой ткани, набитой ветошью, этой же тканью обтягивают руки куклы. Фиксируют ткань на шее, руках и поясе куклы. Привязывают лямки сарафана из яркой ткани. Надевают на куклу юбку, платок, повязывают пояс, а на руки привязывают тесёмки из ткани. Так как эта кукла летняя, её принято украшать травой, живыми цветами, зелёными веточками.

Технология изготовления

1. Подготовьте две палочки разной длины.
2. Свяжите их крест-накрест.
3. На верхней части креста укрепите голову из светлой ткани, набитой ветошью, этой же тканью обтяните руки куклы. Зафиксируйте ткань на шее, руках и поясе куклы.
4. Привяжите лямки сарафана из яркой ткани.
5. Наденьте на куклу юбку, платок, повяжите пояс, на руки привяжите тесемки из ткани.

кукла
принято
травой,
цветами,



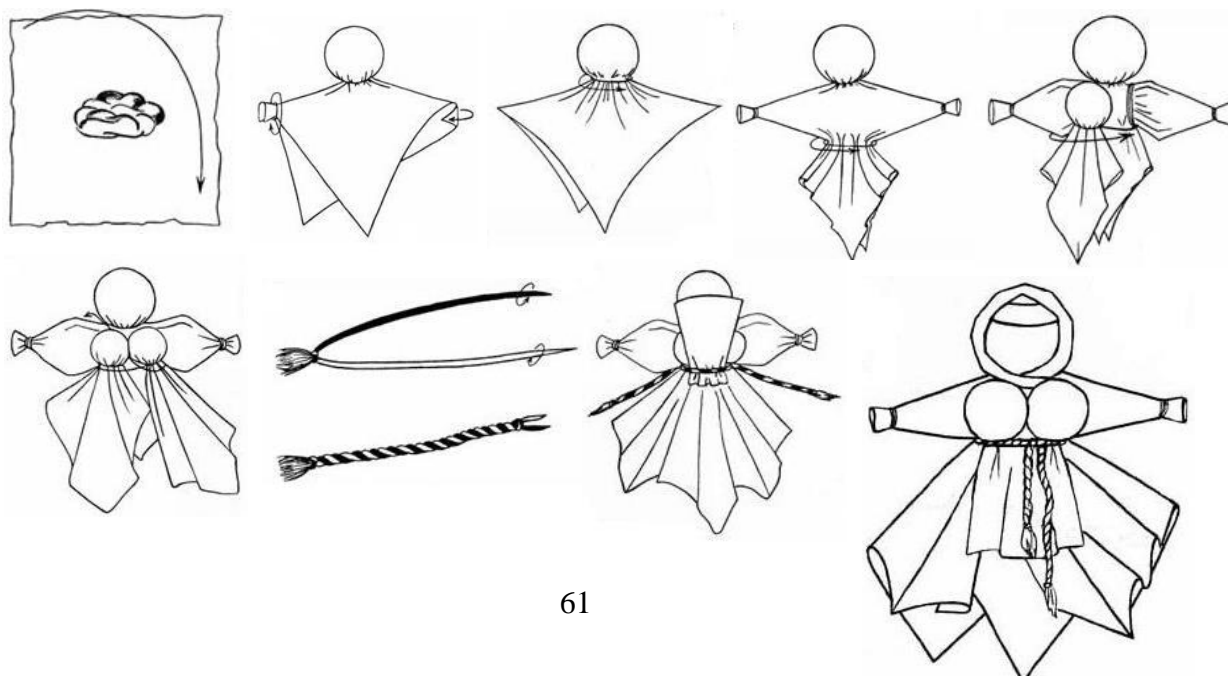
Так как
летняя, ее
украшать
живыми
зелеными
веточками.

Вепская кукла (капустка, рванка)

Из старых вещей женщины без использования ножниц и иглы делали «вепскую куклу», чтобы жизнь ребенка была «не резаная и не колотая». Кукла, которая сопровождала ребенка с самого детства и до тех пор, пока не «уходила», т.е. не рвалась, портилась. Это «вепская кукла». Найдена эта кукла была где-то под Прибалтикой. Делалась она из старых вещей матери, причем без использования ножниц и иглы. Почему так? Для того чтобы жизнь ребенка была не «резаная и не колотая». До рождения малыша, чтобы согреть колыбельку, в нее клали эту куклу. А после рождения кукла висела над колыбелькой и охраняла малыша от порчи. Когда ребенок подрастал, он с ней играл.

Делала эту куколку девушка, когда набирала охоту и силу выходить замуж, продолжать род, рожать детей. Ставила ее на окошко, и парни знали - можно сватов засылать. Такую куклу делали в разных местах России. У вепсов, живущих на Волге, она называется Кормилка, Капустка, а у нас, в Сибири, - Рожаница. Она несет в себе образ матери-кормилицы. Ее большая грудь символизирует способность прокормить всех.

Вепская кукла – это образ замужней женщины. Детали куклы не сшиваются между собой. Ее делают из обрывков изношенной одежды, из них же надергивают нити для путанки (моток из обрывков нитей или клок пеньковой или льняной кудели) и связывания деталей куклы. Потребуется лоскут отбеленной хлопковой или льняной ткани, 3-4 лоскута цветного ситца, разноцветные обрывки нитей. Смотрите схемы изготовления куклы:



МАСТЕР - КЛАСС «КВИЛЛИНГ»



Цель:

- Способствовать формированию представления о новом виде декоративно-прикладного искусства – квиллинге.
- Ознакомить с техникой выполнения квиллинга.

Квиллинг – основан на умении скручивать длинные и узкие полоски бумаги в спиральки, видоизменять их форму и составлять из полученных деталей объемные или плоскостные композиции.

На английском языке данный вид рукоделия называется «quilling» - от слова «quill» или «птичье перо». В отличие от оригами, родиной которого является Япония, искусство бумагокручения возникло в Европе в конце 14 - начале 15 века. В средневековой Европе монахи создавали изящные медальоны, закручивая на кончике птичьего пера бумагу с позолоченными краями. При близком рассмотрении эти миниатюрные бумажные шедевры создавали полную иллюзию того, что они изготовлены из тонких золотых полосок. К сожалению, бумага - недолговечный материал и мало что сохранилось от средневековых шедевров. Однако эта древняя техника сохранилась и до наших дней и очень популярна во многих странах мира. Бумагокручение быстро распространилось в Европе, но, потому, что бумага, особенно цветная и высококачественная, была очень дорогим материалом, бумажная пластика стала искусством для дам из богатых слоев общества.

В наши дни бумагокручение широко известно и популярно как хобби в странах Западной Европы, особенно в Англии и Германии. Но самое широкое распространение это искусство получило, когда оно «переехало» на Восток. Богатейшие традиции тончайшей графики и пластики, изготовления бумаги и работы с ней дали искусству бумажной пластики новую жизнь.

В Южной Корее существует целая Ассоциация любителей бумажной пластики, объединяющая последователей самых разных направлений бумажного творчества.

С бумагой у нас связано представление о непрочности и недолговечности. Но квиллинг опровергает это утверждение – на филигранную объемную подставку можно поставить, к примеру, чашку или положить тяжелый фолиант, и ни один завиток бумажного кружева при этом не пострадает. Можно собрать из бумажных элементов вазу для конфет и спокойно использовать ее по назначению – не развалится и не сломается. В общем, квиллинг – это возможность увидеть необычные возможности обычной бумаги.



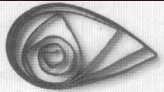




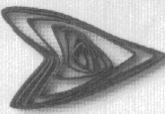



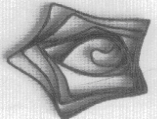
ИНСТРУМЕНТЫ

Существуют инструменты, приспособления и специальная бумага для квиллинга, но можно обойтись и тем, что обычно есть под рукой:

- листы цветной двусторонней бумаги (формат А4),
- деревянные зубочистки;
- металлическая линейка;
- канцелярский нож;
- карандаш;
- клей ПВА;
- линейка с круглыми отверстиями различного диаметра (офицерская);
- доска или коврик, на котором можно резать;
- любая подходящая бумага с красивой фактурой - для основ;

- нужна швейная игла среднего размера с длинным ушком. Аккуратно отламываем верхнюю часть ушка. Можно, например, зажать иглу в тиски так, чтобы только кончик торчал, и отколоть его молотком. Затем втыкаем иглу в колпачок от фломастера - готово.

ВАРИАНТЫ ФОРМ

	Скрутите ленту и приклейте кончик.
	Скрутите ленту, снимите спираль с иглы и, прежде чем приклеить, дайте ей распуститься.
	Сделайте свободную спираль и сожмите ее с одной стороны, чтобы она приобрела форму капли.
	Сделайте каплю и загните ее уголок.
	Сделайте свободную спираль и сожмите противоположные стороны, придав ей форму глаза.
	Сделайте свободную спираль, сожмите ее в виде глаза и загните уголки в разные стороны.
	Сделайте свободную спираль, сожмите ее в трех местах, чтобы получился треугольник.
	Сделайте свободную спираль, сожмите ее в виде треугольника. Два угла прижмите друг к другу - получится стрелка.
	Сделайте свободную спираль, сожмите два угла так, чтобы одна сторона заготовки была ровной, а другая – закругленной.
	Сделайте свободную спираль, сожмите два угла и загните заготовку в виде полумесяца.
	Закрутите тугую спираль в виде конуса, приклейте кончик ленты, затем снимите заготовку с иглы.
	Сделайте свободную спираль, зажмите 5 уголков с равными интервалами, чтобы получилась звезда.

Рассмотрим основы квиллинга на примере простого цветка для открытки.

Размечаем делениями по 3 мм короткие стороны листа цветной бумаги. Всегда начинаем отмерять с одного края, на случай если последнее деление получится меньше остальных.

Отрезаем канцелярским ножом под линейку полоски. Для экономии времени и сил можно резать несколько листов сразу, скрепив их скрепками или прищепками. Линейку нужно прижимать очень тщательно, нож должен быть острым. Отрезаем одним длинным движением, хорошо надавливая на нож и не порезав пальцы (и стол). Получаем разноцветные полоски бумаги шириной 3 мм и длиной примерно 30 см.

Для изготовления лепестка берём полоску нужного цвета и плотно наматываем на зубочистку. Кончик зубочистки можно расщепить, чтобы было легче фиксировать конец полоски.

Аккуратно снимаем рулончик с зубочистки и кладём в отверстие офицерской линейки диаметром 1.5-2 см. Отпускаем, бумага разворачивается до размеров отверстия. Не держите снятый рулончик долго в руках, иначе он потом будет плохо разворачиваться.

Подклеиваем внешний конец полоски и даём клею подсохнуть.

Вынимаем получившуюся спиральку и сильно защипываем пальцами с одной стороны. Вот мы и сделали один из базовых элементов квиллинга – «каплю» (или «слезинку»). Существует около 20 базовых элементов, но принцип остаётся тем же: сворачиваем и защипываем.

Точно так же делаем ещё 5 «капелек» - остальные лепестки цветка.

А теперь сделаем листочек. Повторяем пункты 3-5, затем вынимаем спиральку и защипываем одновременно с двух противоположных сторон. Этот элемент называется «глаз».

Для разнообразия используем ещё один элемент для второго листочка. Он так и называется – «лист». Для этого проделываем всё, как для «глаза», но после защипывания, не отпуская концы, сдвигаем их в разные стороны по отношению друг к другу.

Теперь изготовить серединку уж совсем легко: просто оставьте спиральку как есть, не защипывая. Сделайте серединку меньшего диаметра - воспользуйтесь меньшим отверстием в офицерской линейке (около 1 см). Кстати, этот элемент назовём «свободной спиралью».

Намечаем расположение элементов, аккуратно намазываем торцы клеем и наклеиваем на основу.



ИГРЫ

ДЛЯ ДЕТЕЙ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО



СНЕЖНЫЙ КОМ

Обычно в игре принимает участие 10-12 человек, но можно и больше (35-40).

Задача игры - поименно представить всех членов нового коллектива и постараться сделать так, чтобы ребята запомнили эти имена. Игра может проводиться на сборе-знакомстве во временном детском коллективе или в любой удобный момент. Для ее проведения участникам необходимо сесть или встать в круг. Игра проводится по часовой стрелке. Начинает игру ведущий. Лучше, если у него в руках будет находиться какой-нибудь предмет (значок, еловая шишка, морской камушек и т. д.).

Ведущий называет свое имя и передает предмет, находящийся у него в руках, игроку, сидящему (стоящему) слева от него. Второй игрок называет имя ведущего, свое имя и передает предмет дальше. Третий называет имена предыдущих игроков и свое и т. д. Труднее всего придется последнему игроку - он должен без ошибок произнести имена всех участников игры и не забыть сказать свое.

Замечания:

- Можно усложнить правила игры: если участник ошибается при повторении имен, попросить его назвать все имена сначала. Но подумайте, так ли уж это необходимо.
- Когда в эту игру играют младшие дети (7-9 лет), то им необходима помощь взрослого, так как они часто не способны самостоятельно справиться с заданием.

В конце игры необходимо всех поздравить со знакомством и обязательно поаплодировать друг другу.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ

Количество игроков от 10-12 до 35-40 человек.

Игра очень похожа на «Снежный ком» и может послужить ее логическим продолжением. Правила ее несколько усложнены: каждый участник называет не только свое имя, но и прилагательное к нему. Причем это прилагательное должно начинаться с той буквы, с которой начинается имя очередного участника. Например: великолепная Валерия; серьезный Сергей; очаровательная Ольга; героический Гриша и т. д.

Ведущим, как правило, выступает педагог или вожатый. Он объясняет правила игры и объясняет, что у ребят есть несколько секунд или минут (в зависимости от того, как далеко они сидят от первых участников), чтобы придумать себе подходящее, на их взгляд, прилагательное. Затем он называет свое имя и соответствующее ему прилагательное. Далее игра идет как в «Снежном коме».

Замечания:

- Иногда в детском коллективе встречаются ребята с одинаковыми именами. Это не значит, что и «их прилагательные» должны быть одинаковыми, ведь это абсолютно разные люди.
- Если вы проводите игру с маленькими детьми, нужно объяснить им, что такое прилагательное, иначе можно попасть в неловкое положение.

Нужно обязательно поблагодарить всех ребят за проявленную творческую смекалку. Имеет смысл сказать о том, что у всех ребят, помимо перечисленных достоинств и качеств, имеется еще много других, ничуть не менее значимых.

ОДЕЯЛО

Участники делятся на две команды, располагаясь напротив друг друга. Между ними натянута одеяло. Его держат вожатые. Из каждой команды к одеялу с разных сторон подсаживаются по одному человеку. Они не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал имя партнера, забирает его к себе в команду. Побеждает команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

Замечания. Вожатый должен следить за тем, чтобы игра не затянулась и не надоела, т. е. вовремя ее закончить, если дети устали.

ЗАЙМИ МЕСТО

Количество участников: от 12-14 до 20-25 человек.

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу; один стул свободный. Водящий становится в центре круга. Тот, кто сидит слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

АЯ-ЗАЯЦ! А Я-ЕДУ! А Я-ТОЖЕ!

Игра очень похожа на предыдущую, но проходит всегда более динамично и веселее. В игре обычно участвуют от 12-14 до 20-25 человек.

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место никем не занято. 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 - заяц!». Следующий игрок тут же занимает свободное место со словами: «А я - еду!». Третий участник занимает освободившееся место и говорит «А я - тоже!».

И тут в дело вступает четвертый игрок, который молча занимает свободное место и, ударя левой рукой по пустому стулу, называет имя одного из ребят, сидящих в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен быстро перебежать на пустой стул.

Задача водящего - успеть занять освободившийся стул раньше того, кого назвали. Если он это сделает быстрее, то новый «заяц» становится водящим. Игра начинается сначала.

МОЛЕКУЛА-ХАОС!

(вариант I)

Ведущий объясняет правила игры - надо образовать «соединения молекул», количество которых соответствует числу, названному им. Затем он командует участникам: «Молекула-хаос!». Игроки изображают беспорядочное движение молекул в рамках круга (его можно начертить заранее). Далее ведущий объявляет: «Молекула-2! (3, 4, 5 и т. д.)». Найдя необходимое количество

«молекул», участники «соединения» по очереди называют свои имена друг другу. При этом необходимо взяться за руки.

После того как нужное количество участников нашло друг друга, ведущий дает команду: «Молекула-хаос!», и игра начинается сначала. В конце игры ведущий может сказать: «Молекула-отряд!» При этом весь отряд (группа) должны встать в круг и взяться за руки.

Замечания. Еще один вариант этой игры будет рассмотрен в разделе, посвященном играм на взаимодействие. Имеет смысл обратить на этот вариант особое внимание.

МЯЧИК

Все передают мяч по кругу, называя при этом свое имя. Мяч должен побывать в руках у каждого и вернуться к первому участнику. Теперь, играя в мячик, знакомимся: тот, у кого находится мяч, будет кидать его в руки любому из стоящих в кругу и называть имя того, кому он бросает мячик. Тот, кто перепутал имя или не поймал свой мячик, называет имена всех участников.

В дальнейшем можно усложнить задание: мяч перебрасывается друг другу. Бросающий задает любой вопрос, обращаясь по имени к тому, кому бросает мяч. Тот, кто ловит мяч, должен при этом ответить на заданный вопрос.

Замечания. Эта игра предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Более старшие ребята предпочитают другие игры.

ПОСТРОЕНИЯ

Участники встают в круг. Ведущий предлагает им распределиться:

- по цвету глаз, волос (от самых светлых до самых темных);
- по дате рождения от 1 января до 31 декабря (отдельно мальчикам и отдельно девочкам);
- на «жаворонков» и «сов»;
- по типу темперамента - флегматик, холерик, сангвиник или меланхолик (если, конечно, дети знают об этих типах темперамента и могут отнести себя к какому-либо из них);
- в алфавитном порядке (по первым буквам полных имен);
- по росту (отдельно мальчикам и отдельно девочкам) и т. д.

Задача игроков - как можно быстрее выполнить задание.

Замечания. Эту игру уместно провести в том случае, если нужно поделить отряд на группы. Для этого лучше предложить детям разделить на группы по следующим критериям:

- время года, в которое родились;
- знак Зодиака;
- буква (литера) класса, в котором учатся («А», «Б», «В» и т. д.).

При проведении игры может возникнуть некоторая сумятица и неразбериха. Как правило, дети сами довольно быстро находят выход из создавшегося положения. Но иногда им все же необходима помощь педагога.

Эта игра носит еще и диагностический характер: при возникновении затруднительных ситуаций всегда находятся дети, которые берут на себя организаторские и распорядительские функции.

ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ

Для проведения игры необходимо сесть в круг (на отрядном месте, в холле и т. д.). Ведущий вместе с детьми произносит следующее четверостишие:

Шел по крыше воробей-бей-бей,

Собирал себе друзей-зей-зей.

Сколько здесь счастливых глаз!

Встаньте, Маши (Светы, Коли, Саши и т. д.) все сейчас!

Вставшие дети называют свои имена и фамилии, все приветствуют их, и они снова садятся на свои места.

Замечания. В эту игру можно играть в зале, с большим количеством детей. В этом случае третью строчку стихотворения следует заменить на следующую: «Сколько в зале нас сейчас?». После того как названные по именам дети встают, их нужно поприветствовать бурными аплодисментами.

КАКОФОНΙΑ

Группа играющих сидит или стоит в кругу. Выбирается водящий, который выходит на середину круга. По его команде все дети говорят:

Коли вышел братец в круг,

Отвечай - как нас зовут!

Все хором называют свои имена. Задача водящего - правильно назвать 3-5 любых имен и показать на ребят с этими именами. Если он все сделал правильно, то занимает место в кругу, а водящим выбирается другой игрок.

ЗАЙМИ МЕСТО

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника.

Задача водящего: занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Я ЗНАЮ 5 ИМЁН

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



ИГРЫ НА ЗАИМОДЕЙСТВИЕ

МОЛЕКУЛА-ХАОС!

(вариант II)

Правила этой игры уже были описаны в предыдущем разделе. Второй вариант игры заметно сложнее. Участникам необходимо соблюдать все правила, описанные ранее, но к ним

Для проведения игры необходимы следующие предметы: пластиковый стаканчик, резиночка, моток прочных ниток. К резиночке привязывают несколько ниточек (по количеству участников) длиной 30-80 см. Посередине круга ставят пластиковый стаканчик. Каждый участник берет в руки одну ниточку.

Задача участников - растянуть резиночку так, чтобы ее можно было надеть на стаканчик, затем переместить стаканчик на место, указанное ведущим.

Замечания:

Чтобы внести элемент азарта и соревновательности, можно предложить двум - трем командам выполнить упражнение на скорость.

Педагогу необходимо внимательно отслеживать проявление лидерских и организаторских способностей участников.

СКАЗКА С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Ведущий начинает рассказывать какую-нибудь неизвестную детям сказку или историю. После 6-7 первых предложений он прерывает свое повествование и передает слово следующему участнику.

Задача игрока - придумать небольшое продолжение сказки (3-4 предложения). Каждый участник вправе изменить сюжет сказки, ввести в нее новых персонажей или, наоборот, кого-то исключить. Перебивать говорящего запрещено. Он имеет полное право сочинять свой отрывок так, как считает нужным.

Когда все участники круга примут участие в сочинении сказки, слово вновь переходит ведущему, и он заканчивает рассказ.

Замечания. Будьте готовы к тому, что повествование будет развиваться не так, как хотелось бы вам, а как решат рассказчики.

А именно: ваших подсказок начать перебирать имена всех, кто сидит рядом.

СВЕЧА

Участники рассаживаются по кругу. Лучше, если в комнате будет полумрак или полная темнота. В центре круга стул с горящей свечой. Любой желающий может сесть на стул, взять свечу в руки и смотреть на нее, поднеся к глазам. Остальные задают вопросы. Вопросы касаются личностных качеств, увлечений, черт характера участника, который отвечает на них. Ответы должны быть по возможности искренними, а вопросы — глубокими и душевными.

Можно провести эту игру несколько иначе — вопросы всем детям задает тот, кто сидит на стуле. Эти вопросы должны быть примерно такими: каким видит вся группа этого члена коллектива, как она его воспринимает, какое впечатление он производит и т. д. Желательно, чтобы как можно больше детей приняли участие в ответах на вопросы.

Замечания:

Эту игру можно проводить, если в детском коллективе уже сформированы более-менее дружественные, доверительные отношения.

Не допускаются провокационные вопросы (в том числе связанные с интимной, личной жизнью человека). Это условие необходимо заранее оговорить с участниками.

САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО

В игре участвуют от 15 до 40 человек. Все стоят в кругу, повернувшись друг к другу лицом. Один из игроков вызывается за круг. В это время оставшиеся в кругу незаметно для него выбирают «заводилу», и игра начинается.

Все начинают хлопать в ладоши и в такт повторять: «Сантики-фантики-лимпопо!». Водящий приглашается в круг. С этого момента время от времени «заводила» меняет движения (шагает на месте, потирает живот, хлопает себя по животу, щекам, показывает дразнилку руками и т. д.).

Задача игроков - повторять за «заводилой» все его движения. Задача водящего - угадать, кто же является «заводилой». Если «заводилу» вычислили, то он становится водящим и выходит за круг. Игра начинается сначала.

УЗЕЛ

Дети встают в круг и берутся за руки. Водящий выходит за рамки круга и отворачивается в сторону. В это время первый участник начинает «запутывать узел», т. е., продолжая держаться за руки, с другими участниками перекручивает руки, перешагивает через них ногами, пропускает между ног других и т. д.

Все участники активно помогают ему и сами тоже «запутывают узел». Когда «узел завязан», вызывается водящий. Его задача - правильно «распутать» завязанный «узел».

АРАМ-ШИМ-ШИМ

Разновидность известной игры в «бутылочку». Кстати, и взрослые, и дети играют в нее с удовольствием. Все встают в круг. Выбирается водящий. Он становится посреди круга, закрывает глаза и вытягивает руку вперед. Стоящие в кругу начинают движение по часовой стрелке, проговаривая слова:

*Арам-шим-шим,
Арма-шим-шим!
Арамия-Гульсия,
Покажи-ка на меня!*

Тот, на кого показала рука водящего, выходит на середину круга. Водящий открывает глаза. Стоящие посреди круга встают спиной друг к другу. Все вокруг начинают счет; «Раз, два, три!».

По команде: «Три!» водящий и его напарник поворачивают голову или налево, или направо. Если их головы повернуты в разные стороны, они пожимают друг другу руки. Если же головы повернуты в одну сторону - целуются. Водящий покидает центр круга и занимает место игрока. Игрок же становится водящим. Игра продолжается.

Замечания. Как вариант, можно заменить поцелуй похлопыванием друг друга по плечу.



ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Данные игры способствуют укреплению отношений между детьми на социальном уровне и социализации личности ребёнка наиболее приятным для него способом.

УЗНА, КОГО НЕТ

Все участники закрывают глаза, а в это время ведущий трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовёт отсутствующего игрока, тот и выигрывает.

СЛОН

Все участники за ограниченное время (1-2 мин.) должны выложить на полу из подручного материала и других мелких предметов изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

СЧЁТ ДО 10

Все участники сидят по кругу с закрытыми глазами.

Задание. Посчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один (не договариваясь между собой). Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счёт начинается заново.

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ И УПРАВЖНЕНИЯ



ПРОВОДНИК

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи впереди стоящему. Вожатый объясняет простые правила:

- В группе на время проведения игры вводится запрет на разговоры.
- У всех детей, кроме стоящего последним, закрыты глаза (лучше - завязать).
- Последний ребенок - машинист поезда. Его задача - провести «состав» так, чтобы ни один «вагон» не встретился с препятствием. В то же время необходимо указать детям, что скорость выполнения данного задания тоже имеет значение.
- Для управления составом разработана система специальных команд:
 - хлопок по левому или правому плечу - поворот в соответствующую сторону,
 - хлопок по обоим плечам - движемся вперед,
 - хлопок по обоим плечам двойной - движемся назад,
 - хлопок по обоим плечам дробью - стоп.

Машинист должен провести «состав» через несколько поворотов. После чего последний ребенок, тот, кто был машинистом, становится впереди всех и игра повторяется. Лучше, если все дети из группы попробуют себя в роли машиниста. Совершенно очевидно, что игра должна проводиться или на открытой местности, или в достаточно просторном помещении.

МАЯТНИК (ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА)

Игра на создание атмосферы доверия и поддержки в группе. Встать всем в круг вплотную друг к другу (плечо к плечу), лицом в центр круга. Один участник входит в круг, закрывает глаза и расслабляется. Остальные, вытянув руки перед собой, покачивают стоящего в центре участника из стороны в сторону своими ладонками, не давая ему упасть (1-2 минуты). Пусть через процедуру пройдут все.

Так же, как и в предыдущем упражнении, необходимо сделать последующий анализ. Вопросы для анализа: Кто смог расслабиться, снять зажимы? Кто не боялся упасть? Кто полностью доверился участникам игры? Оцените степень своего доверия по десятибалльной шкале. Оцените характер прикосновений (жесткие, мягкие, грубые и т. д.). Высказывают свои ощущения и чувства все желающие.

ГУСЕНИЦА

Для проведения игры понадобится несколько воздушных шаров (на один меньше, чем число играющих детей). Все становятся в колонну, глядя в затылок друг другу и положив руки на плечи впереди стоящих ребят. Воздушные шары зажимаются между животами и спинами участников. Дотрагиваться до шариков или поправлять их нельзя. Цель игры – пройти по заданному маршруту так, чтобы ни один шарик не выпал из общего строя. Если такое случилось, то группа выполняет задание сначала. На пути можно поставить различные препятствия: стулья, натянуть верёвки, положить на пол какие – либо предметы и т.д.

ОТТЕНКИ ВОСПРИЯТИЯ ПАРТНЕРА

Вариант 1

Участники закрывают глаза и осторожно идут навстречу друг другу. Можно аккуратно брать за руки, ощупывать, стараясь узнать друг друга. Нужно запомнить особенно приятные прикосновения.

Были ли такие люди, прикосновения которых даже в таких условиях показались приятными? Какие прикосновения вызывали напряжение? Упражнение нужно анализировать деликатно. Свои ощущения (обязательно в доброжелательной форме) высказывают только желающие.

Вариант 2

Все участники встают плотно друг к другу, образуя круг - «заросли». Каждому по очереди предлагается пробраться сквозь эти «заросли» (все стоят лицом к преодолевающему препятствие). Для перехода к последующей рефлексии полезно упражнение «Послушаем себя» (полное молчание в течение одной минуты).

ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА

Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита (если играет меньше тридцати трех человек, можно исключить редко встречающиеся буквы и подобрать слова, где они не используются). Ведущий предлагает представить всем, что они клавиши печатной машинки. Чтобы на этой удивительной машинке печатать слова, «клавиши» должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово «дом». Чтобы его «напечатать», должен вначале хлопнуть человек, у которого буква «Д», затем тот, у кого буква «О», и наконец тот, у кого буква «М». Чем быстрее участники справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные слова и даже предложения.

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Участники делятся на пары. Они обнимают друг друга так, чтобы свободными оказались правая рука одного и левая рука другого. Таким образом, они как бы «срослись» наподобие сиамских близнецов. В таком положении им даются простейшие, с точки зрения нормального человека, задания, которые они должны выполнить. Например, зажечь свечу с помощью спичек, вырезать ножницами кружок из бумаги, завязать шнурок на ботинке, нарисовать солнце (или что-то другое) на листе бумаги, вставить стержень в шариковую ручку и т. д.

БИП!

Играющие дети (от 10-12 человек до целого отряда) рассаживаются в круг. Ведущий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь на колени к играющим. Его задача - угадать, к кому он сел. Садиться необходимо спиной к играющему, как на стул. Ведущему не разрешается прибегать к помощи рук. Тот, к которому ведущий сел на колени, должен громко сказать: «Бип!». Причем желательно сказать «не своим» голосом так, чтобы ведущий не узнал, к кому на колени он сел. Если ведущий угадал игрока, на чьих коленях он сидит, то они меняются ролями, и игра начинается. Если не узнал - водит дальше.



МАССОВЫЕ ИГРЫ С ЗАЛОМ

ДВА ПРИТОПА, ДВА ПРИХЛОПА

Проводится так же, как и предыдущая игра, но с другими словами:

Два притопа, два прихлопа,

Шарики, шарики.

Мы играем, мы танцуем,

Рукавички, валенки.

Два притопа, два прихлопа, Пальчики, зайчики. Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе! Девочки!

Мальчики!

Замечания. Слова игры могут быть и такими:

Прибежали, прибежали Ежики, ежики. Наточили, наточили Ножики, ножики.

Берегите, берегите

Пальчики, пальчики.

Ну-ка дружно, ну-ка вместе!

Девочки!

Мальчики!

ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР БОЛЬШОЙ

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова:

Летит, летит по небу шар, По небу шар летит.

И знаем мы, что этот шар До неба долетит!

Постепенно слова заменяются движениями рук: сначала заменяется слово «шар», потом слова «небо», «летит», «мы». Таким образом, слов почти не остается, а показываются только одни движения.

В конце игры, когда почти все слова заменены на жесты, остаются только слова «по», «и знаем», «что этот», «до». Соответственно заменяемым словам подбираются движения рук:

- «шар» - круг руками в воздухе;
- «небо» - палец вверх;
- «летит» - руки в стороны;
- «мы» - ладонью показывают на себя, прижав ее к груди.

КОЛПАК МОЙ ТРЕУГОЛЬНЫЙ

Проводится таким же способом, как и предыдущая игра, но с другими словами и движениями: Колпак мой треугольный, Треугольный мой колпак, А если не треугольный, То это не мой колпак!

Постепенно слова «колпак», «мой», «треугольный», заменяются на движения:

- «колпак» - правая ладонь подносится к макушке;
- «мой» - левая рука подносится к груди;
- «треугольный» - руки изображают треугольник.

ЗВЁЗДНЫЙ ДОЖДЬ

Игра является прекрасным средством установить тишину в зале и привлечь внимание детей к тому, что происходит на сцене. Ведущий говорит примерно такие слова: Дорогие ребята! Посмотрите на небо (на потолок тоже можно)! Вы видите, какие тучи нависли над нами?! Сейчас пойдет дождик! Вот уже упала...

Одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем).

Две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами).

Три капельки (все хлопают по ладони тремя пальцами).

Четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами).

Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши).

И посыпался «звездный дождь» (бурные аплодисменты стоя).

Затем все повторяется в обратном порядке и наступает тишина (дождь прекращается).

КУПИЛА БАБУШКА КУРОЧКУ

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова. Ведущий произносит их и показывает движения. Все вместе повторяют после каждой строчки слова и движения:

Купила бабушка себе курочку (повторяется два раза; дети изображают курочку на насесте).

Курочка по зернышку: «кудах-тах-тах» (дети показывают руками, как клюет курочка).

Купила бабушка себе уточку (повторяется два раза; дети изображают, как плавает уточка).

Уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах» (слова сопровождаются теми же движениями).

Купила бабушка себе индюшонка (повторяется два раза).

Индюшонок: «фалды-балды» (на слово «фалды» - рука вправо, на слово «балды» - влево).

Уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе кисоньку.

А кисуня: «мяу-мяу» (дети показывают, как умывается кошка).

Индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе собачонку.

Собачонка: «гав - гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе поросенка.

Поросенок: «хрюки - хрюки» (показывают рукой пяточек поросенка).

Собачонка: «гав - гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе коровенку.

Коровенка: «муки-муки» (показывают руками рога у коровы).

Поросенок: «хрюки-хрюки», собачонка: «гав - гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах» и т. д.

Замечания. Возможные дополнительные варианты: лошаденка: «скоки - скоки», телевизор: «время - факты», дикторша «ля-ля-ля-ля» и т. д.

ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ - ДЕЛАЙ ТАК!

Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют их.

Первая строчка повторяется дважды. После повтора каждой строчки надо выполнить одно из четырех движений:

похлопать в ладоши;

пощелкать пальцами;

похлопать по коленям;

потопать ногами.

Куплет повторяется четыре раза с изменением движений. Исполняя куплет пятый раз, игроки заменяют слова «делай так» на «делай все!» и повторяют все четыре движения друг за другом:

Если весело живется - делай так!

Если весело живется - делай так!

Если весело живется - мы друг другу улыбнемся.

Если весело живется - делай так!

Замечания. Повторов и движений может быть и больше — все зависит от фантазии ведущего.

МОЛЬ

Ведущий просит зал повторять, всего лишь одну строчку «Моль, моль, моль», а далее сам допевает строчку:

*Моль, моль, моль – это маленький букашка,
Моль, моль, моль - ядовитый таракашка,
Моль, моль, моль - это маленький жучок,
Который поедает все вдоль и поперек.
Моль, моль, моль - съела папины штанишки,
Моль, моль, моль - съела мамино пальто,
Моль, моль, моль - съела плюшевого мишку,
Оделась и потопала в кино.*

Я, ТЫ, ОН, ОНА

Ведущий проговаривает слова и показывает движения. Зал повторяет и слова, и движения:

В этом зале - все друзья! Я, ты, он, она - вместе дружная семья! Посмотрите на себя, на соседа справа, на соседа слева. В этом зале все друзья! Я, ты, он, она:- вместе дружная семья! Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.

В этом зале - все друзья! Я, ты, он, она - вместе дружная семья! Обними соседа справа, обними соседа слева.

В этом зале - все друзья! Я, ты, он, она - вместе дружная семья. Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева.

В этом зале - все друзья! Я, ты, он, она - вместе дружная семья! Улыбнись соседу справа, улыбнись соседу слева! В этом зале - все друзья! Я, ты, он, она - вместе дружная семья! Посмотрите на себя - вместе мы сто тысяч «Я»!

НА БЕРЕГУ БОЛЬШОЙ РЕКИ

Так начинается речитатив перед песней «Землю обмотали». Дети повторяют за ведущим каждую строчку, после чего поется песенка:

На берегу большой реки

Пчела ужалила

Медведя прямо в нос

Ой - ой - ей - ей!

Вскричал медведь,

И начал петь.

Начинается первый куплет «Землю обмотали».

ПУТЕШЕСТВИЕ НА САМОЛЕТЕ

Весь зал делится на четыре команды: Индия, Россия, Чукотка, Япония.

Каждой стране соответствуют определенные восклицания и движения.

Индия - «Джимми, Джимми, ача-ача!» (проговаривая эти слова, поднять кисти рук, имитируя движения индийского танца);

Россия - «У-уух, ты, елы-палы!» (нужно почесать затылок);

Чукотка - «Хайя-хайя-хайя-хо!» (нужно поднять согнутые в локтях руки с открытыми ладонками и сделать покачивающиеся движения влево-вправо - наподобие танца из мультфильма «Чунга-чанга»);

Япония - «Канитива!» (нужно сложить ладони у груди и сделать полупоклон, наподобие того, какой делают японцы при приветствии).

Задача команд заключается в том, чтобы хором выкрикнуть свою фразу, когда будет произнесено название «их» страны.

РЫБАЛКА

Левая рука ведущего изображает море (держится на уровне груди, согнутая в локте), правая рука - рыбку, которая, плавая в море, периодически выпрыгивает, а зал «ловит» ее хлопками - хлопок, как только «рыбка» появилась над поверхностью моря. Темп зависит от частоты появления «рыбки». Когда «рыбка» плавает «под водой» (ниже уровня руки), зал молчит. Как только она показывается на поверхности воды (выше уровня руки) или выпрыгивает «из воды», зал хлопает. Если «рыбка» задержалась в воздухе, то раздаются аплодисменты.

ИППОДРОМ

Ведущий: «Представим, что мы все на ипподроме. Вы будете левой трибуной (левая половина), а вы - правой (правая половина). Ну-ка, проверим, как вы умеете свистеть. Хорошо! Ваша задача - изображать бег лошадей в соответствии с моей командой».

Каждому слову соответствуют свои движения: Лошадей выводят на старт (цок-цок-цок).

Приготовились! На старт! Внимание! Марш!

Лошади побежали! (топают ногами).

Зашумели болельщики левой трибуны (свистит левая половина зала).

А теперь правой трибуны (свистит правая половина зала).

Барьер! (хлопокруками).

Лошади бегут быстрее! (топают ногами сильнее).

Еще барьер! (хлопокруками)

Лошади бегут по мостовой (топают ногами).

Барьер! (хлопокруками).

Бегут дальше (топают ногами).

По щебенке, по мостовой.

Затяжной барьер! (несколько быстрых хлопков руками).

Вот уже виден финиш!

Зашумела правая трибуна, левая, теперь обе засвистели! Финиш!

ГОЛ - ШТАНГА - МИМО

Зал делится на две команды: команда правой и команда левой руки. Одна команда кричит «Гол!», когда ведущий показывает правой рукой в ее направлении. Другая команда кричит «Штанга!», когда ведущий показывает левой рукой в ее направлении. Все кричат «Мимо!», когда ведущий показывает двумя руками на обе команды.

Замечания. Можно обмануть команды (проверить их бдительность и внимание) показывая, например, правой рукой не в ту сторону, в которой сидит нужная команда.

ИГРЫ - ЗАБАВЫ, ИГРЫ - ШУТКИ,



ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

СТОРОЖ И МОШЕННИКИ

На небольшом коврике сидит ребенок, играющий роль Сторожа. Глаза у него завязаны. Вокруг него на коврике раскладываются предметы (игрушки, сладости, книги и т. д.). Мошенники (два-три человека) тоже с завязанными глазами по команде ведущего должны попытаться незаметно «похитить» призы так, чтобы Сторож их не задержал (осалил). Предметы и сладости становятся собственностью Мошенников, если их не поймали.

ТЕЛЕФОНИСТЫ

Две-три команды по 5-10 человек строятся в шеренгу или садятся друг за другом - каждая в один ряд. Ведущий подбирает какую-либо не очень сложную скороговорку и сообщает ее на ухо впереди сидящему (капитану). По сигналу капитаны передают скороговорку на ухо своим соседям, а те - дальше по ряду. Последний в ряду должен произносит вслух переданную ему скороговорку.

Побеждает та команда, которая раньше завершит передачу и не исказит переданный текст.

Примеры скороговорок:

На дворе трава, на траве дрова.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Сыворотка из-под простокваши.

Карл у Клары украл кораллы.

Три свистели еле-еле свистели на ели.

Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.

Наш Полкан попал в капкан.

От топота копыт пыль по полю летит.

Шел Шура по шоссе к Саше в шапки играть.

Архип осип, Осип охрип.

Коси коса пока роса, роса долой, и мы домой.

Лавировал-лавировал, да не вылавировал.

Рапортовал, рапортовал, да зарпортовался.

ХОТИТЕ ВЕРЬТЕ, ХОТИТЕ ПРОВЕРЬТЕ

Объявите присутствующим, что вы любого из них можете поставить так, что он не поднимет своей ноги. Желающего опровергнуть ваше заявление поставьте плотно к ровной стене так, чтобы его пятки касались стены. Желательно, чтобы она была без плитусов. Если такой стены нет, используйте для этого дверь, дверцу шкафа и т. д. Предупредите, что никаких покачиваний тела не было. При таком условии все попытки поднять ногу будут безуспешны. В таком положении никто не сможет поднять ногу, если не перенесет тяжесть тела на другую ногу.

С КОНЦА ДО НАЧАЛА

Две группы соревнующихся читают друг другу одинаковый по объему и сложности веселый текст. Но читается он с конца до начала (не предложениями, а словами). Задача группы -

пересказать текст, правильно уловив его смысл и, по возможности, передать его как можно ближе к содержанию.

СТАТУЯ ЛЮБВИ

Для проведения этой игры необходимо выбрать три пары участников (мальчик - девочка). Они удаляются за пределы игровой площадки.

Затем ведущий приглашает двух желающих из оставшихся ребят для того, чтобы они помогли начать игру. Они встают рядом, изображая знаменитую скульптуру «Рабочий и Колхозница». Вызывают одного из ушедших. Ему предлагается представить себя в роли скульптора, которому необходимо из имеющейся скульптуры создать «статую любви» и как-то назвать ее.

После «внесения изменений» ведущий предлагает самому «скульптору» занять место одной из «статуй» (соответственно рабочего или колхозницы, в зависимости от пола). Затем вызывается другой участник (противоположного пола). Игра продолжается до тех пор, пока все скульпторы не «изваяют» свои «статуи» и сами не побудут «статуями».

Замечания. Участникам нельзя сообщать друг другу, что их ждет впереди. Следит за игрой ведущий, он же дает комментарии происходящего. Зрители могут выражать свои эмоции и приветствовать участников аплодисментами. Еще раз напоминаем, что очередность участников должна быть следующей: мальчик - девочка - мальчик - девочка.

КАРАСИ И КАРПЫ

Игра проводится на мелководье (вода должна быть не выше колена). В ней участвуют две команды - «Караси» и «Карпы», построенные в две шеренги спиной друг к другу, на расстоянии 1-1,5 м. В каждой команде должно быть одинаковое количество игроков.

По сигналу ведущего игры («Караси!» или «Карпы!») названная команда убегает не далее ранее отмеченной границы (примерно 8-10 м). Игроки второй команды стараются догнать и «запятнать» (дотронуться) убегающих. «Осаленные» игроки (те, кого коснулись) пересчитываются и возвращаются на свои места.

Игра проводится несколько раз; количество сигналов ведущего одинаково для обеих команд. Побеждает из них та, где оказалось меньше «осаленных» за всю игру.

Замечания. Вариант проведения игры подразумевает переход «осаленных» детей в другую команду. В этом случае после серии игр ведущий подсчитывает количество игроков в командах. Побеждает та команда, в которой оказалось больше игроков.

ЛУНОХОД

Все дети встают в круг, выбирают водящего < >м становится на четвереньки и начинает передвигаться по кругу, повторяя фразу «Я - луноход-один, я – луноход-один». Подходя к какому-либо из игроков, он может остановиться около него и повторять эту фразу. Тот, кто засмеялся или отвернулся, также становится на четвереньки и пристраивается за первым игроком (водящим). Он теперь «луноход-два». В конце концов собирается целая колонна «луноходов».

Замечания. Поначалу может показаться, что нормальные дети в нее играть не будут. Но стоит хоть раз попробовать, и впечатление изменится.

ГОРИ, ГОРИ ЯСНО

Выбирается водящий. Все участники ветки парами, лицом друг к другу. Они держатся за руки и хором говорят:

Гори, гори ясно!

Чтобы не погасло!

Глянь на небо — Птички летят,

Колокольчики звенят.

С этими словами последняя пара размыкает руки, и каждый бежит вправо или влево, стремясь сделать круч побольше и снова соединить руки с товарищами. Л водящий, который стоит перед всеми парами, стремится дотронуться до кого-нибудь из этих двух ребят. Если это не удалось, победители становятся в первую пару, в водящий остается на своем месте. Если же он поймал одного из бегущих, тот, кого коснулись, становится водящим, а второй в паре с прежним водящим встает перед колонной и игра повторяется сначала.

ДА – НЕТ - ДА

Игра-шутка, пользующаяся неизменной популярностью. Так же, как и в предыдущей игре, с игровой площадки уходят две-три разнополых пары. Ведущий вызывает из зала одного из детей (противоположного пола) и просит помощь ему вести игру. Он объясняет ему правила: «Сейчас я буду задавать тебе вопросы. Твоя задача – независимо от их содержания, отвечать на них в следующей последовательности: да, нет, да, нет и т.д.».

Между игроком и ведущим происходит следующий диалог:

Ты знаешь, что это такое? (*Ведущий показывает на свою лодонь.*)

- Да!

А ты знаешь, для чего это?

- Нет!

Хочешь, покажу для чего?

- Да! (*Ведущий пожимает руку участника и показывает на своё плечо.*)

Ты знаешь, что это такое?

- Да!

А ты знаешь, для чего это?

- Нет!

Хочешь, покажу для чего?

- Да! (*Ведущий обнимает участника за плечо и показывает на свои губы.*)

Ты знаешь, что это такое?

- Да!

А ты знаешь для чего это?

- Нет!

Хочешь, покажу для чего?

При всём своём смущении участник должен сказать «да», после чего ведущий подносит палец к губам и играет на них.

Далее он объясняет участнику, что он должен провести точно такую же игру с тем, кто удалён за пределы игровой площадки. При этом следующий участник должен быть противоположного пола.

НАЙДИ СВОЕ МЕСТО

Все играющие становятся в круг. Ведущий выходит за круг с платочком в руке. Пробегая мимо стоящих в кругу, ведущий кладет на плечо платок любому играющему и бежит. Тот, кому дан платок, бежит навстречу ведущему. Пока они бегут, их места заполняют следующие в кругу ребята. Ведущий и игрок с платком должны найти себе место. Кто остался без места, продолжает игру.

ЧИРИКАНКАРА

Очень веселая, подвижная игра, которая не только развеселит и порадует детей, но и поможет им сплотиться. Все встают друг за другом и берутся за пояс стоящего впереди человека. Главное в этой игре - запомнить слова и правильно выполнять соответствующие движения.

Итак, когда все встали и готовы к игре, необходимо всем вместе сказать: «Чириканкара, чириканкара! Э, ю, я!».

На слове «Чириканкара» все одновременно делают шаг (предварительно договорившись о том, с какой ноги они пойдут).

На звук «Э!» - все вместе делают прыжок влево.

На звук «Ю!» - прыжок вправо.

На звук «Я!» - прыжок вперед.

Таким образом необходимо пройти 20-25 метров, не расцепившись. Казалось бы, простое задание, но попробуйте-ка его выполнить!

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА



БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ

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. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр».

ВЕРЕВОЧКА

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, 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 продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т. д.

НАПИШИ ЗВЕРЯ

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга).

Позволяет выявить оппозицию, явных и теневого лидеров.

ПАЛЬЦЫ

На счет «три» все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

ЕХАЛИ ЦЫГАНЕ

Продолжительность игры. 10 -20 минут.

Количество игроков: две группы по 10 человек.

Ведущий предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3-5 минут. Интерпретация:

Кучер - на данный момент главный лидер - организатор

Стены и крыша - те, на кого можно положиться, хорошие исполнители

Колеса, телега, лошади - те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.

Жеребенок – «выпавший», но с претензиями на лидерство.

Пассажиры - основная масса.

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

ИНДИКАТОР

У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. (Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется).

ИСКРА

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

КАРАБАС

Для проведения игры детей рассаживают в круг. Руководитель (игротехник) предлагает условия игры: *«Я покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев».*

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа ребят, которая не встает вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Играющие парами встают в круг (лицом в центр круга). Выбираются двое водящих - один убегает, другой догоняет (если осалит, то они меняются ролями). Убегающий может пристроиться сзади любой пары, при этом тот кто стоит впереди становится ведущим и начинает убегать. Вариант этой игры – **«Заяц без логова»**. Пары встают лицом друг к другу - это «домики». «Заяц» убегает от «охотника» и может прятаться в домике. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем.

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК?

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встаёт в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: *«Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, как услышишь «Скок, поскок», (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок».* Водящий открывает глаза и отгадывает, кто сказал «Скок, поскок». Если это удаётся, он меняется с говорившим местами. Можно дать три попытки.

ВОДЯНОЙ

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: *«Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку».* Круг разбегаются (на несколько шагов) и все останавливаются. «Водяной», не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

ЖМУРКИ

Водящему завязывают глаза, и он на ограниченной территории пытается коснуться кого-нибудь из играющих, если это удаётся, то водой становится тот, кого осалили. Все играющие издают какие-либо звуки (например хлопают в ладоши), чтобы вода мог ориентироваться на слух.

ШИШКИ, ОРЕХИ, ЖЁЛУДИ

Все ребята встают в круг в рядки по три человека. Первые- шишки, вторые - орехи, третьи - жёлуди. Водящий произносит одно из слов: «шишки», «орехи», «жёлуди». Те кого он назвал должны поменяться местами. Пока это происходит, водящий старается занять чье-нибудь место. Тот кому места не хватило становится водящим.

ПЛАТОЧЕК

Дети стоят в кругу. Водящий обходит круг сзади. Он незаметно подкладывает платок за кем-нибудь из круга. Тот, кому подложили платок, хватается и догоняет водящего, а водящий старается оббежать круг и занять свободное место. Если водящего успели догнать и осалить раньше, то платок кидают и бегут дальше - на своё место. Если нет, то водящим становится опоздавший игрок.

КОШКИ-МЫШКИ

Ребята встают в круг и держатся за руки. Двое водящих: кошка и мышка. Кошка догоняет, мышка убегает. Когда кошка догнала, она становится мышкой, а новая мышка выбирается из круга. Круг может поднимать и опускать руки, чтобы помочь мышке проникать в круг и за его пределы, и наоборот мешать кошке догнать мышку.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА

Ребята выстраиваются в цепочку, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый - голова дракона, его задача - поймать хвост (последнего), задача хвоста - убегать. Туловище дракона не должно разрываться. После поимки хвостом становится бывшая голова.

КУРИЦА И КОРШУН

В цепочке первый – «курица-наседка», остальные «цыплята». Водящий – «коршун» старается унести последнего цыплёнка (осалить). Задача курицы и цыплят помешать этому. Когда коршун осалит последнего цыплёнка, он сам становится в конец цепочки, а курица становится коршуном.

СЕТИ

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки - они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть, если рыбка всё же попала, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.

САЛКИ

На ограниченной площадке водящий догоняет остальных игроков. Тот кого осалили становится водящим.

КОЛДУНЧИКИ

Один или несколько человек на ограниченной территории селят остальных игроков. «Заколдованные» остаются на месте и кричат «Чай, чай, выручай». Их могут расколдовать другие игроки дотронувшись рукой (или пролезая между ног - Американские колдунчики). Игра идёт до тех пока останется один - самый ловкий.

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.

ПРЯТКИ

Водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это менто называется «кон». Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определённой территории. После окончания счёта водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждёт окончания игры. Водящий должен «застукать» как можно больше игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое брёвнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться в «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

На площадке на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин. Между домами, под горой живёт волк - водящий. Хозяини гуси ведут между собой диалог: *«Гуси, гуси. Га-га-га. Есть хотите? Да-да-да. Так летите! Нам нельзя: серый волк под горой не пускает нас домой.»* После этих слов гуси стараются перебежать к хозяину, а волк их ловит. Пойманный игрок становится волком.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две линии - это линии старта. От них отмеряется 4-5 метров (в каждую сторону) и чертятся ещё две линии - «это домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Одна команда - «воробьи», другая - «вороны». Ведущий встаёт между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьёв, которые пытаются убежать в домик. Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи догоняют ворон.

СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров. Играющие стоят за одной линией. Водящий в центре, спиной к играющим. Водящий загадывает цвет, если этот цвет присутствует в одежде играющего, он беспрепятственно проходит мимо ведущего за другую линию, если нет, то водящий может осалить в пространстве, очерченном линиями. Осаленный становится ведущим.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто, это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: *«Тише едешь, дальше будешь. СТОП!»* На слове «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придётся уходить назад, за черту (либо по решению играющих сделать назад определённое число шагов). Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеялся также отправляется за черту.

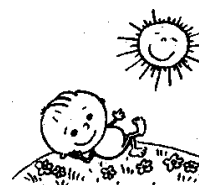
СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается и прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держаться за него руками. Эта команда - слон. Вторая команда должна взобраться на слона: первый играющий встаёт со стороны слоньего хвоста, разбегаётся и, оттолкнувшись о спину последнего игрока, делает как можно больший прыжок на слонью спину. Он должен приземлиться так, чтобы не упасть со спины и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают остальные игроки из второй команды. Если кто-то из них не удержался и свалился со слона, то игра прекращается и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно и никто не упал, то слон должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это слону удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая - помешать (с завязанными глазами). «Замок» - дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды. Задача первой команды - бесшумно пробраться через ворота и дотронуться до «замка», задача второй команды осалить тех, кто движется к замку. Осаленные выбывают из игры. По окончании игры команды меняются.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



ГУСИ - ЛЕБЕДИ

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят из дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

Гуси – гуси!

Га – га – га!

Есть хотите?

Да – да – да!

Гуси – лебеди! Домой!

Серый волк под горой!

Что он там делает?

Рябчиков щиплет.

Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый становится волком.

Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может их ловить только после слов: «Ну, бегите же домой!»

ГОРЕЛКИ

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,
Чтобы на погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле, едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
-Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь.*

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает в нем впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

ЗАРЯ

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – «заря» - ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

ДЯДЮШКА ТРИФОН

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

*У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.*

*Они не тили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!*

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

КОРШУН

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные – цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

*Вокруг коршуна хожу,
По три денежки ношу,
По копеечке,
По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

Коршун, коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою.

На что тебе ямка?

- Копеечку ищу.

На что тебе копеечка?

- Иголочку куплю.

Зачем тебе иголочка?

- Мешочек сшить.

Зачем тебе мешочек?

- Камешки класть.

Зачем тебе камешки?

- В твоих деток кидать.

За что?

- Ко мне в огород лазят!

*- Ты бы делал забор выше,
коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «*Ши, ши, злодей!*». Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

МАЛЕЧЕНА - КАЛЕЧИНА

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

*Малечина – калечина,
Сколько часов*

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три... Десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).

ШЛЕПАНКИ

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку:

Петушок, петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять...

Невозможно сосчитать!

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

ПАЛОЧКА - ВЫРУЧАЛОЧКА

Дети выбирают водящего считалочкой:

Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку – выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 – 60 см, диаметром 2 – 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла ... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли,

может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: *«Палочка-выручалочка, выручи меня»* – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки – выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

СПОРТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

СПОРТИВНАЯ ИГРА «ЗОВ ДЖУНГЛЕЙ»



Игра проводится на открытой спортивной площадке или в случае плохой погоды в спортивном зале. В игре участвуют две команды (из двух соседних отрядов) в составе 10 человек (5 мальчиков и 5 девочек). Одна команда носит название «Хищники», другая «Травоядные». Команда «Хищников» состоит из следующих представителей фауны: рысь, лев, куница, волк, тигр, ягуар, леопард, гиена, крокодил, пантера. В состав команды «Травоядных» входят: буйвол, антилопа, слон, носорог, газель, зебра, жирафа, верблюд, кенгуру, коала. Каждому участнику обеих команд на грудь прикрепляется табличка с названием и изображением (рисунок) того животного, роль которого он играет. За каждый конкурс команда получает соответствующие баллы. При этом для «Хищников» одно очко соответствует одной кости, для «Травоядных» - одному банану. Для этого заготовлены по 30 экземпляров макетов костей и бананов (они сделаны из картона). В начале состязания ведущий игры представляет всех членов команд.

Конкурс 1 «Лежащая добыча»

Каждый участник, как команды «Хищников», так и команды «Травоядных» получает свой порядковый номер от 1 до 10. Далее все участники обеих команд встают друг напротив друга по кругу, лицом в центр (диаметр круга 3 метра). Так напротив первого участника команды «Хищники» встает первый участник команды «Травоядные», напротив второго участника - второй и т.д. В центре круга находятся кости и бананы, каждого по три экземпляра. Ведущий называет какой-нибудь номер от 1 до 10 и те участники, которым соответствует данное число, должны обежать один круг вокруг всех участников (по часовой стрелке) и забежать в круг в том месте, где они недавно стояли, схватив соответствующий команде предмет (кость или банан). Побеждает тот, кто сделает это быстрее. Победившая команда забирает выигранный предмет себе в корзину. Если два участника одновременно схватили предметы, то есть произошла ничья, обе команды забирают свои предметы. Далее ведущий продолжает конкурс и называет другие номера до тех пор, пока какая-нибудь команда не выиграет все три своих предмета.

Конкурс 2 «Бой петухов»

В данном конкурсе участвуют только мальчики. Участники выстраиваются друг за другом в одну шеренгу по разным сторонам круга, друг напротив друга. В круг входят первые участники конкурса. Они, стоя на одной ноге, пытаются вытолкнуть соперника из круга. Победивший участник остается бороться со вторым участником побежденной команды и т.д. Победившая команда получает столько баллов (костей или бананов), сколько непообежденных участников осталось в команде (от 1 до 5).

Конкурс 3 «Охота»

Все члены команды становятся в затылок к друг другу, держась за пояс впереди стоящего участника. К спине последнего участника (хвост) прикрепляется предмет противоположной команды (например «Хищникам» - банан). Участнику команды, стоящему впереди, необходимо после сигнала начала конкурса поймать хвост команды соперников и забрать свой предмет. При этом команде не будет засчитана победа, если в процессе конкурса она расцепится. Конкурс проводится до трех побед какой либо команды.

Конкурс 4 «Залезь на лиану»

Всем участникам команд поочередно предлагается залезть по канату до определенной высоты (3 - 4 метра, в зависимости от возраста участников), где приколоты бананы и кости (по 5 экземпляров), и, взяв свой предмет, спустится в низ. Каждый участник имеет по одной попытке.

Конкурс 5 «Капкан»

Эстафета с обручем. Сначала бежит первый участник команды, затем в обруч влезает еще один участник и они бегут двое. Так продолжается до тех пор пока вся команда не окажется в обруче. Если вся команда не помещается внутри обруча, то остальные участники держатся за его края. Победившая команда получает четыре балла, проигравшая два.

Конкурс 6 «Прыжки по кочкам»

По прямой линии перед каждой командой раскладываются кочки (10-15 штук). Кочки изготовлены из кусков фанеры или плотного картона, размером 30 см. - 30 см. Кочки расположены друг от друга на разном расстоянии (максимальное расстояние между кочками 1 метр). Участники команды по сигналу начинают перепрыгивать с «кочки» на «кочку», не касаясь при этом земли. Обратный участник бежит простым способом и передает эстафету следующему участнику. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая три. Если в процессе передвижения по кочкам команда три раза коснется земли (участник прыгнет мимо кочки), она штрафует на один балл.

Конкурс 7 «Бег с препятствиями»

Вдоль прямой перед командой ставятся 4 невысокие лавочки (на расстоянии 1,5 - 2 метра друг от друга). Задача участников команды пробежать вперед, перепрыгивая через лавочки, добежать до пальмы, дотронуться до нее и возвратиться назад, обжав лавочки «змейкой», передать эстафету следующему участнику. Победившая команда получает пять баллов, проигравшая три балла.

Далее подсчитывается общий итог игры, после чего происходит награждение победителей и проигравших.



Место проведения: футбольное поле.

Задания отрядам:

1. Собрать команду, состоящую из 10-и человек.
2. Подготовить кричалки, плакаты и т.д., для болельщиков.

Ход мероприятия: Отряды играют по круговой системе: 1 - 2; 2 - 3; 3 - 4; 4 - 5; 5 - 6; 6 - 7; 7 - 8; 8 - 9; 9 - 1 отр.

Каждая команда играет два раза. Один раз в поле, другой раз в деревне. Команда состоит из 10 человек.

1-ая команда играет в поле.

2-ая команда играет в деревне.

Игроки из 2-ой команды стоят, друг за другом, за полем. 9-ть игроков из 1-ой команды находятся в поле. 10-ый игрок из 1-ой команды стоит за полем и подкидывает мяч 2-ой команде. Игрок из 2-ой команды должен отбить мяч, перебежать на другую сторону поля и вернуться обратно. В это время, игроки из 1-ой команды должны поймать этот мяч и, по возможности, обдать мячом «бегущего». Если человек в поле поймал мяч (свечку) - 1-ин балл 2-ой команде. Если обдают «бегущего» - 1-ин балл 1-ой команде. Если игрок из 2-ой команды перебежал поле туда и обратно, и его не обдали мячом, - 1-ин балл 2-ой команде. Если игрок из 2-ой команды был обдан мячом, то этот человек возвращается за поле в конец строя.

Длительность одной игры - 10 минут.

Команда, набравшая наибольшее количество очков, становится победителем дневного мероприятия. НО!!! На исход игры могут повлиять болельщики.

Если судьи оценивают поддержку болельщиков как удовлетворительную, отряд получает - 0 баллов.

Если судьи оценивают поддержку болельщиков как хорошую, отряд получает дополнительно - 1 балл.

Если судьи оценивают поддержку болельщиков как отличную, отряд получает - 2 балла.

Оборудование: мяч(2-е шт.), бита, разметка поля



СПОРТИВНАЯ ИГРА «STAR – СТАРТ»

Игра проводится для двух команд в составе 14 человек (7 мальчиков и 7 девочек). Все конкурсы оцениваются по двухбалльной шкале, команда, завершившая эстафету первой, получает два балла, второй один балл.

Эпизод 1 «Эстафета с мячом»

Первый участник команды по сигналу ведущего бежит до противоположного конца зала, ведя перед собой баскетбольный мяч. Коснувшись стены зала, он возвращается обратно обычным бегом, держа в руках мяч и передает эстафету следующему участнику.

Эпизод 2 «Эстафета на велосипеде»

Участникам предлагается, сидя на велосипеде, объехать змейкой стоящие впереди на расстоянии 1 метр друг от друга кегли (5 кегль), далее проехать по доске размером 10 см × 2,5 метра, ни разу не соскользнув с доски, далее два раза объехать какой-либо предмет и вернуться назад обычным способом, передав эстафету следующему участнику.

Эпизод 3 «Перетягивание каната»

В данном конкурсе участвуют только мальчики. Каждая команда становится с разных концов каната и пытается перетянуть на свою сторону команду соперников.

Эпизод 4 «Эстафета со скейтом»

Первый участник команды ложится грудью на скейт и по сигналу ведущего, отталкиваясь от пола только руками, передвигается вперед и, объехав впереди стоящий предмет, берет скейт в руки и возвращается к своей команде, передавая эстафету следующему участнику.

Эпизод 5 «Прыжки через скакалку»

В данном конкурсе участвуют только девочки. Две девочки крутят большой длины скакалку, а остальные все вместе должны прыгать через нее.

Эпизод 6 «Эстафета с клюшками»

Первый участник команды по сигналу начинает перемещать вперед теннисный шарик с помощью клюшки, обводя по дороге стоящие кегли (5 штук). Обойдя последнюю кеглю, он возвращается назад по прямой, продолжая перемещать теннисный мяч с помощью клюшки. Добежав до своей команды, он передает эстафету.

Эпизод 7 «Эстафета на роликах»

Все участники команды одевают на ноги роликовые коньки. Участники команды парами, взявшись за руки, начинают передвигаться до противоположного конца зала, объезжая при этом, змейкой, поставленные по пути препятствия (лавочки). Коснувшись противоположной стены зала, они возвращаются назад обычным способом и передают эстафету следующей паре участников.

В конце игры подсчитывается общий итог и происходит награждение участников.

ПЕСНИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ И
ВОЖАТЫХ

КАК ЗДОРОВО!

Слова и музыка О. Митяева

1. Изгиб гитары желтой ты обнимаешь
нежно,

Струна осколком эха пронзит тугую высь,
Качнется купол неба – большой и звездно
– снежный ...

Как здорово, что все мы здесь сегодня
собрались!

2. Как отблеск от заката, костер меж сосен
пляшет.

Ты что грустишь, бродяга, а ну – ка
улыбнись!

И кто – то очень близкий тебе тихонько
скажет:

Как здорово, что все мы здесь сегодня
собрались!

3. И все же с болью в горле мы тех
сегодня вспомним,

Чьи имена, как раны, на сердце запеклись.
Мечтами их и песнями мы каждый вдох
наполним ...

Как здорово, что все мы здесь сегодня
собрались!

4. Изгиб гитары желтой ты обнимаешь
нежно,

Струна осколком эха пронзит тугую высь,
Качнется купол неба – большой и звездно
– снежный ...

Как здорово, что все мы здесь сегодня
собрались!

МИЛАЯ МОЯ

Слова и музыка Ю. Визбора

1. Всем нашим встречам разлуки, увы,
суждены.

Тих и печален ручей у янтарной сосны.
Пеплом несмелым подернулись угли
костра.

Вот и окончилось все – расставаться пора.

Припев:

Милая моя,
Солнышко лесное,
Где в каких краях
Встретишься со мною?

2. Крылья сложили палатки – их кончен
полет.

Крылья расправил искатель разлук –
самолет,

И потихонечку пятится от крыла –
Вот уж, действительно, пропасть меж
нами легла.

Припев.

3. Не утешайте меня, мне слова не нужны,
Мне б отыскать тот ручей у янтарной
сосны –

Вдруг сквозь туман там краснеет кусочек
огня,

Вдруг у огня ожидают, представьте, меня!

Припев.

ПЕСНЯ О РОССИИ

Слова и музыка Ю. Тарана

1. Хохлома, хохлома,
Волжский плес, волжский плес.
Ширь полей, ширь полей,
Плач берез, плач берез –
Это ты, это ты,
Родина моя, Родина моя!
Это ты, это ты,
Россия, Россия.
Купола, купола,
Неба высь, неба высь,
Для тебя, для тебя
Наша жизнь, наша жизнь.
Это ты, это ты,
Родина моя, Родина моя,
В мире нет, в мире нет
Красивей, красивой.

Припев:

Россия, Россия, ты моя звезда,
Россия, Россия, ты моя судьба,
Россия, Россия, повторю я вновь,
Россия, Россия, ты моя любовь.

2. Журавли, тополя,
Хлеб да соль, вид Кремля –
Это ты, Родина моя,
Это ты, Россия.
Детский смех, перепляс,
Доброта синих глаз –
Это ты, Родина моя,
В мире нет красивой

Припев.

АЛЫЕ ПАРУСА

(на повторение)

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

Припев:

Алые паруса, алые паруса,
Алые паруса, паруса.

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

Припев.

3. И вечером поздним,
Когда все уснули,
На небе зажглись
Миллионы огней.
На свете свершилось
Великое чудо:
Тот парень приехал
К девчонке своей.

Припев.

АЛЫЕ ПАРУСА

Слова и музыка В. Ланцберга

1. А зря никто не верил в чудеса ...
Но вот однажды, летним утром рано,
Над злой Каперной алые взметнулись
паруса
И скрипка разнеслась над океаном.
2. Глаза не три, ведь это же не сон,
Ведь алый парус, правда, гордо реет
Над бухтой, где отважный Грэй нашел
свою Ассоль,
Над бухтой, где Ассоль дождалась Грэя.
3. А рядом корабли из дальних стран
Тянули к небу мачты, словно руки,
И в кубрике на каждом одинокий капитан
Курил, вздыхал и думал о подруге.
4. С любимой легче волны бороздить,
И соль морскую легче есть на пару.
А без любви на свете невозможно было б
жить,
И серым стал бы даже алый парус.

ТЫ, ДА Я, ДА МЫ С ТОБОЙ...

**Слова В. Потоцкого,
музыка В. Иванова**

1. Ты, да я, да мы с тобой. Ты, да я, да мы
с тобой.
Здорово, когда на свете есть друзья.
Если б жили все в одиночку, то уже давно
на кусочки
Развалилась бы, наверное, Земля.
2. Ты, да я, да мы с тобой. Ты, да я, да мы
с тобой.
Землю обойдем, потом махнем на Марс.
Может, у оранжевой речки, там уже
грустят человечки
Оттого, что слишком долго нету нас.
3. Ты, да я, да мы с тобой. Ты, да я, да мы
с тобой.
Нас не разлучит ничто и никогда.
Даже если мы расстаемся с вами,
дружба все равно остается с нами,
Дружба остается с нами навсегда.

СОВЕРШИТЕ ЧУДО

**Слова М. Пляцковского,
музыка Е. Птичкина**

1. Землю обмотали тоненькие нити,
Нити параллелей и зеленых рек ...
Совершите чудо: руку протяните –
Надо, чтобы в дружбу верил каждый
человек!

2. Обогрейте словом, обласкайте взглядом

—
От хорошей шутки тает даже снег.
Это так чудесно, если с вами рядом
Станет добрым и веселым хмурый
человек!

3. Мы не зря мечтали о волшебном чуде,
Хоть планету кружит всемогущий век.
Совершите чудо: путь выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди
человек!

ПЕРЕВАЛ

Слова и музыка Ю. Визбора

1. Видно, нечего нам больше скрывать,
Все нам вспомнится на Страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполненье надежд.
Видно, прожитое – прожито зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Видишь, падают дожди октября,
Видишь старый дом стоит среди лесов.

2. Мы затопим в доме печь, в доме печь,
Мы гитару позовем со стены.
Все, что было, мы не будем беречь,
Ведь за нами все мечты сожжены.
Все мосты, все перекрестки дорог,
Все прошептанные тайны в ночи ...
Каждый предал все, что мог, все, что мог,-
Мы немножечко о том помолчим.

3. И слуга войдет с оплившей свечой,
Стукнет ставня на ветру, на ветру.
О, как я тебя люблю горячо –
Это годы не сотрут, не сотрут.
Всех друзей мы позовем, позовем.
Мы набьем картошкой старый рюкзак.
Люди спросят: «Что за шум, что за гром?»
Мы ответим: «Просто так, просто так!».

4. Видно, нечего нам больше скрывать,
Все нам вспомнится на Страшном суде.
Эта ночь легла, как тот перевал,
За которым исполненье надежд.
Видно, прожитое – прожито зря,
Но не в этом, понимаешь ли, соль.
Видишь, падают дожди октября,
Видишь старый дом стоит среди лесов.

ЛЕНИНГРАДСКАЯ

Слова и музыка М. Бесчальник

1. Все расстоянья когда – нибудь в круг
замыкаются,

Все из разлук обязательно встречей
кончаются.

Должны, проплыв вокруг Земли,
Вернуться в гавань корабли.
Все поезда в свои вернуться города.

2. Шумный вокзал то встречает друзей, то
прощается –

Мы расстаемся и снова назад
возвращаемся,

Чтоб снова встать в Орлятский круг,
И снова знать, что рядом друг,
И песни петь, чтоб больше не было
разлук.

3. Все расстоянья когда – нибудь в круг
замыкаются,

Все из разлук обязательно встречей
кончаются.

И через год, и через пять

Мы с вами встретимся опять:

Ничто не в силах нашей дружбе
помешать.

ФИЛОСОФЫ В ТРИНАДЦАТЬ С ПОЛОВИНОЙ

Слова В. Белякова, музыка П. Кайро

1. Перелистав известные тома,
Мы научились говорить красиво,
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,
Но ведь не только в этом наша сила.

Припев:

И каждый час, и каждую минуту
О чьих – то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому – то –
Такая, брат, у нас с тобой работа.

2. Они порою знают больше нас –
Философы в тринадцать с половиной.
Мечтая, забывают все подчас,
Присев с свечой у теплого камина.

Припев.

3. А если не решается вопрос,
Они спешат к тебе, ища подмоги,
Устраивают жизненный допрос,
Хоть мы с тобой, старина, не боги.

Припев.

4. Перелистав известные тома,
Мы учим их словами и делами.
Мы знаем, наша помощь им нужна,
Ребятам с любопытными глазами.

Припев.

ЛОЖКА В БАНКЕ

1. Этот день был очень грустным а – а – а.

Начался он с огорченья у – у – у.

Утонула ложка в банке а- а- а

Земляничного варенья у – у – у.

2. Искупать хотел котенка а – а – а,

Уронил кастрюлю на пол у – у – у.

Ничего не получилось а – а – а.

Только руку исцарапал у – у – у.

3. Даже новые ботинки а – а – а.

Что так весело скрипели у – у – у,

Вымокли в огромной луже а – а – а

И бормочут еле – еле у – у – у.

4. Лежа вечером в постели а – а – а,

Глядя из – под одеяла у – у – у.

В небе звездочку заметил а – а – а

И она тот час упала у – у – у.

Очень грустным был тот день.

ГОЛУБЫЕ ПАРУСА

1. Голубые паруса,

Вы хозяева морей.

Голубые паруса,

Вы надежды кораблей.

И зовут в дорогу вас

Чаек звонких голоса.

Так летите ж по волнам,

Голубые паруса.

Припев:

Торопитесь, торопитесь к причалу,

Вам надо ночью отдохнуть, а на рассвете,

Когда чайки проснутся,

Ударят волны, и снова в путь.

2. Голубые паруса,

Вы хозяева морей.

Голубые паруса,

Вы надежды кораблей.

Голубые паруса,

Ветры песни вам поют.

Голубые паруса,

Вас в порту девчонки ждут.

Припев.

А ВСЕ КОНЧАЕТСЯ

Слова и музыка В. Канера

Припев:

А все кончается, кончается, кончается,
Едва качаются перрон и фонари.
Глаза прощаются, надолго изучаются –
И так все ясно, слов не говори!

1. А голова моя полна бессонницей,
Полна тревоги голова моя.
И как расти не может дерево без солнца,
Так не могу я жить без вас, мои друзья!
Спасибо вам – не подвели, не дрогнули,
И каждый был открыт таким, как был ...
А дни короткие за сердце тронули –
Спасибо вам, прощайте – до Курил!

Припев.

2. Мы по любимым разбредемся и по
улицам,
Наденем фраки и закружимся в судьбе –
А если сердце заболит, простудится,
Искать лекарство станем не в себе.
Мы будем гнуться, но, наверно, не
загнемся,
Не заржавеют в ножнах старые клинки.
И мы когда – нибудь сюда еще вернемся
И станем снова с вами просто мужики.

Припев.

НИЧЕГО НА СВЕТЕ ЛУЧШЕ НЕТУ

1. Ничего на свете лучше нету,
Чем бродить друзьям по белу свету.
Тем, кто дружен, не страшны тревоги,
Нам любые дорогие дороги! (2 раза)

2. Мы своё призванье не забудем –
Смех и радость мы приносим людям!
Нам дворцов заманчивые своды
Не заменят никогда свободы! (2 раза)

3. Наш ковёр – цветочная поляна.
Наши стены – сосны – великаны.
Наша крыша – небо голубое.
Наше счастье – жить такой судьбою! (2
раза)

ЦАРЕВНА НЕСМЕЯНА

1. Ты стоишь у окна.
Небосвод высок и светел.
Ты стоишь и грустишь
И не знаешь от чего.
Потому, что опять
Он прошёл и не заметил,
Как ты любишь его,
Как тоскуешь без него.

2. Ты скажи – Расскажи,
Разве в нём одном отрада.
Может просто тебе
Стало холодно одной?
Может просто тепла
Твоему сердечку надо,
Чтоб не ждать, не страдать
И не плакать под луной.

3. Всё пройдёт, всё уйдёт.
Станет поздно или рано
Тихим сном, дальним сном
Этот вечер голубой.
Не грусти и не плачь.
Как царевна Несмеяна.
Это чудное детство
Прощается с тобой.

ПЕСНЯ ПРО ОВЕЧКУ

1. Протекала речка, через речку мост.
На мосту овечка, у овечки вост.

Припев:

А ну – ка раз, два, три, четыре, пять,
шесть, семь.

Семь, шесть, пять, четыре, три, два, один.

2. Осушили речку, поломали мост.
Умерла овечка, отвалился хвост.

Припев.

3. Обводнили речку, построили мост.
Ожила овечка, ей пришили хвост.

Припев.

4. Не было бы речки, не было б хвоста,
Не было б овечки, не было б хвоста.

Припев.

ДЫМ

Слова и музыка Иващенко

1. Ночью костёр
Ласково светится,
Звёздный простор
Медленно вертится.

Припев:

Стелется дым, дым, дым.
Куда теперь денешься?
Станешь седым, как дым,
Но не изменишься.

2. Ночь без костра –
Грустная женщина.
Как пустота,
Ледовая трещина.

Припев.

3. Любовь не пройдёт
Берёзкою тонкою.
К костру подойдёт
Тихо сторонкою.

Припев.

4. Переживём
С этой ночёвкой,
Пережуём
Всё втихомолку мы.

Припев.

КРУЖИТСЯ ЧАЙКА

Слова и музыка И. Грибулиной

1. Кружится чайка в медленном танце над
водой.
Вот и настало время расстаться нам с
тобой.

Припев:

Будем идти мы, с ветрами споря, за
мечтой.
Верную дружбу, светлые зори мы унесем
с собой.

2. Как часовые, сосны застыли вдалеке.
Сложатся буквы в чье – нибудь имя на
песке.

Припев.

3. Песня по морю парусом белым
поплывет.
Прямо в ладони звездочка с неба упадет.

Припев.

4. Доброе лето песнею стало звонких
дней.
Ждет нас немало новых причалов и путей.

Припев.

