



**Муниципальное казенное учреждение
Краснодарский научно-методический центр
Отдел анализа и поддержки воспитательного процесса**

Информационно-методическое пособие

СПРАВОЧНИК

**начальника лагеря, организованного
на базе общеобразовательной организации**



Краснодар 2025

Введение

В информационно-методическом пособии «Справочник начальника лагеря, организованного на базе общеобразовательной организации» рассматриваются вопросы организации деятельности лагерей, организованных на базе общеобразовательных организаций в летний период, разновидность детских лагерей, особенности программирования, примеры и нормы оформления документации лагеря.

Данное электронное издание адресуется широкому кругу педагогических работников: заместителям директора по воспитательной работе, педагогам-организаторам, учителям, педагогам дополнительного образования, начальникам и воспитателям лагерей, организованных на базе общеобразовательных организаций в каникулярный период.

Организация отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков является одним из приоритетных направлений государственной социальной политики по обеспечению защиты прав и законных интересов детей и подростков.

Федеральным законом от 02.12.2013 № 328-ФЗ «О внесении в статью 1 Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» установлено, что к организациям отдыха детей и их оздоровления относятся:

- организации сезонного действия или круглогодичного действия независимо от организационно-правовых форм и форм собственности, основная деятельность которых направлена на реализацию услуг по обеспечению отдыха детей и их оздоровления (загородные лагеря отдыха и оздоровления детей, детские оздоровительные центры, базы и комплексы, детские оздоровительно-образовательные центры, специализированные (профильные) лагеря (спортивно-оздоровительные и другие), санаторно-оздоровительные детские лагеря и иные организации);
- лагеря, организованные образовательными организациями, осуществляющими организацию отдыха и оздоровления обучающихся в каникулярное время (с круглосуточным или дневным пребыванием);
- детские лагеря труда и отдыха, детские лагеря палаточного типа, детские специализированные (профильные) лагеря, детские лагеря различной тематической направленности (оборонно-спортивные, туристические, эколого-биологические, творческие, историко-патриотические, технические, краеведческие и другие), созданные при организациях социального обслуживания населения, санаторно-курортных организациях, общественных организациях (объединениях) и иных организациях.

Летний лагерь - это не только форма занятости свободного времени детей, но и пространство для оздоровления, развития художественного, технического творчества и социально-практической деятельности. Классическими формами организации летнего отдыха детей на базе общеобразовательной организации являются лагеря с дневным пребыванием

и лагеря труда и отдыха.



Лагерь с дневным пребыванием является традиционной формой организации детского коллектива в общеобразовательной организации. Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым романтическим стилем и тоном. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей и активного взаимодействия с педагогами.



Лагерь труда и отдыха — распространенная форма организации летней занятости подростков. Воспитательная ценность лагеря состоит в том, что создаются условия одновременно для работы и отдыха учащихся, удовлетворение потребностей в новизне впечатлений, творческой и трудовой самореализации, общении и самостоятельности в разных формах.

Летний лагерь в общеобразовательной организации – это не только социальная защита, это еще и площадка для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка, что создает условия для социализации молодого человека с учетом реалий современной жизни. Как показывает практика, основное содержание работы лагерей составляет спортивная, познавательная, творческая деятельность.

Жизнь в лагере должна быть насыщенной, интересной, полезной, полной событий и безопасной. Чтобы её организовать именно так, необходимо, в первую очередь, решить вопрос о включении в Реестр организаций отдыха детей и их оздоровления.

Особенности организации работы лагерей отдыха и оздоровления с дневным пребыванием прописаны в следующих нормативных документах: СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28).

I. Нормативные документы, регламентирующие деятельность лагерей на базе образовательной организации



Подготовка оздоровительного учреждения лагеря с дневным пребыванием (лагеря труда и отдыха) к открытию смены осуществляется в соответствии с требованиями медицинского и санитарно-гигиенического обеспечения оздоровительного отдыха, пожарной безопасности, мерами безопасности по недопущению травматизма при организации культурно-досуговых и спортивных мероприятий, учебно-тренировочных занятий физической культурой. Деятельность лагеря с дневным пребыванием (лагеря труда и отдыха) должна осуществляться в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Распоряжение главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 29.09.2022 № 398-р «О внесении изменений в распоряжение главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 15 апреля 2014 г. № 120-р «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей в Краснодарском крае».

Муниципальная программа муниципального образования город Краснодар «Город детям», утверждённая постановлением администрации муниципального образования город Краснодар от 29.08.2014 № 6173.

Постановление администрации муниципального образования город Краснодар от 23.03.2023 № 1197 «О внесении изменений в постановление администрации муниципального образования город Краснодар от 08.02.2021 № 448 «Об организации отдыха и оздоровления детей в муниципальном образовании город Краснодар».

Конституция Российской Федерации.

Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989)

Федеральный закон от 16.10.2019 № 336-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей».

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 22.05.2017 № 978-р «Об утверждении Основ государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей».

Письмо Министерства просвещения РФ от 02.04.2025 № АБ-1204/06 «О направлении информации» Методические рекомендации по вопросам подготовки к проведению летней оздоровительной кампании 2025 года.

Закон Краснодарского края от 16.07.2013 № 2770-КЗ «Об образовании

в Краснодарском крае».

Закон Краснодарского края от 29.03.2005 № 849-КЗ «Об обеспечении прав детей на отдых и оздоровление в Краснодарском крае».

Закон Краснодарского края от 21.07.2008 № 1539-КЗ «О мерах по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних в Краснодарском крае».

Распоряжение главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 29.09.2022 № 398-р «О внесении изменений в распоряжение главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 15.04.2014 № 120-р «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей в Краснодарском крае».

Письмо министерства образования, науки и молодёжной политики от 27.02.2019 № 47-13-3488/19 «Об организации деятельности профильных лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха, палаточных лагерей».

Документация лагеря



1. Примерный перечень приказов ОО

1.1. О пропускном режиме на территорию лагеря, о парковке автотранспорта на прилегающей к нему территории.

Организация пропускного режима на территории лагеря и территории общеобразовательной организации осуществляется по тому же принципу, что и во время учебного процесса на основании приказа и положения о пропускном режиме данной общеобразовательной организации.

1.2. О мерах по обеспечению безопасности, предупреждению несчастных случаев с детьми и сотрудниками образовательной организации в период летней оздоровительной кампании.

1.3. О проведении учебной тренировочной эвакуации сотрудников, педагогических работников, детей, находящихся в лагере в случае возникновения террористической опасности, пожара или иной техногенной чрезвычайной ситуации.

1.4. Об организации работы лагеря с дневным пребыванием, в котором должны быть отражены следующие пункты:

- сроки работы лагеря;*
- количество детей, возрастная категория;*
- штат сотрудников лагеря (списочный состав);*
- назначение начальника, воспитателей и других работников лагеря;*
- ответственное лицо (лица) за сохранность жизни и здоровья детей, находящихся в лагере, за написание программы или плана работы лагеря, за утверждение должностных обязанностей;*

положение о лагере;

правила внутреннего трудового распорядка в лагере.

1.5. О зачислении детей в лагерь с дневным пребыванием.

1.6. О выбытии и замене детей из лагеря с дневным пребыванием.

1.7. О выезде за пределы образовательной организации, в связи с проведением мероприятий согласно плану работы лагеря.

В приказе указывается название мероприятия, дата, время, место проведения, количество детей, лицо, ответственное за сохранение жизни и здоровья детей, проведение инструктажа по технике безопасности.

1.8. О создании бракеражной комиссии во время работы лагеря.

1.9. О замене сотрудников, поощрениях и взысканиях.



2. Журналы

2.1. Журнал учета детей

« _____ ».

(полное наименование лагеря)

Начальник лагеря обязан вести ежедневный учёт детей (учёт чаще всего вменяется в обязанность отрядному воспитателю). В каждом отряде должен быть Журнал учёта детей, который имеет следующие графы:

№ п/п	Ф.И.О ребенка	Отметка о присутствии				
		28.05	29.05	30.05	02.06	03.06
		+	н	+	+	н
Итого:		29	28	27	30	26

В случае непосещения ребенком лагеря необходимо брать от родителей (законных представителей) заявление с указанием даты и причины его отсутствия в лагере.

В случае выбытия ребенка из лагеря по уважительной причине издается приказ о его выбытии и замене другим. В журнале учёта детей напротив фамилии выбывшего записывается слово «выбыл», дата и номер приказа. При замене другой ребенок также проходит медицинский осмотр, инструктаж по технике безопасности и записывается в журнал учёта детей, который находится в отряде у воспитателя.

2.2. Журнал движения детей « _____ ».

(полное наименование лагеря)

Журнал движения всех детей находится у начальника лагеря.

2.3. Журнал регистрации несчастных случаев, произошедших с детьми

« _____ ».

(полное наименование лагеря)

№ п/п	Дата, время происшедшего несчастного случая	Фамилия, имя, отчество пострадавшего, дата и год рождения	Отряд, группа	Место несчастного случая	Вид происшествия, приведшего к несчастному случаю	Краткие обстоятельства и причины несчастного случая	Дата составления и № акта о несчастном случае	Последствия несчастного случая	Принятые меры по устранению причин несчастного случая	Выздоровел	Установлена инвалидность	Летальный исход
-------	---	---	---------------	--------------------------	---	---	---	--------------------------------	---	------------	--------------------------	-----------------

Приказ Минздрава России от 20.04.2022 № 223н «Об утверждении Положения об особенностях расследования несчастных случаев на производстве в отдельных отраслях и организациях, форм документов, соответствующих классификаторов, необходимых для расследования несчастных случаев на производстве» (зарегистрирован Минюстом России 01.06.2022, регистрационный №68673).

2.4. Журнал регистрации выдачи актов о несчастных случаях родителям (законным представителям), произошедших с детьми « _____ ».

(полное наименование лагеря).

2.5. Журнал регистрации несчастных случаев и актов о несчастных случаях на производстве:

1 стр.

п/п	Дата. Время несчастного случая	Ф.И.О. пострадавшего	Профессия (должность) пострадавшего	Место, где произошел несчастный случай	Вид происшествия, приведшего к несчастному случаю
	2	3	4	5	6

2 стр.

Описание обстоятельства, при котором произошел несчастный случай	№ акта формы Н-1 о несчастном случае на производстве и дата его утверждения	Последствия несчастного случая (кол-во дней нетрудоспособности, инвалидный, смертельный исход)	Принятые меры по устранению причин несчастного случая
7	8	9	10

3. Журналы и инструктажи по технике безопасности и охране труда



3.1. Виды инструктажей:

вводный инструктаж;

инструктаж на рабочем месте;

внеплановый инструктаж (*проводится в случае непредвиденных обстоятельств: несчастный случай и*

т.п.);

целевой инструктаж (*перед проведением мероприятий согласно*

плану работы лагеря: спортивных соревнований, конкурсов, экскурсий и пр.).

Инструктажи проводятся для педагогических работников и детей, находящихся в лагеря.

3.2. Перечень инструкций для воспитанников и сотрудников лагеря с дневным пребыванием (лагеря труда и отдыха) по технике безопасности:

- инструкция №__ по пожарной безопасности;
- инструкция №__ по правилам дорожного движения;
- инструкция №__ по ТБ при перевозке детей автомобильным транспортом и городским общественным транспортом;
- инструкция №__ по правилам поведения при проведении экстренной эвакуации при пожаре или возникновении чрезвычайной ситуации природного, техногенного или криминогенного характера;
- инструкция №__ по охране труда при уборке помещений;
- инструкция №__ по охране труда воспитателя.

После проведения каждого инструктажа делается запись в журнале. Журнал должен быть пронумерован, прошнурован, скреплён печатью, иметь регистрационный номер по номенклатуре исходящей документации.

Заполняются все графы.

В журналах инструктажей для сотрудников ответственное должностное лицо, проводившее инструктаж, ставит свою подпись о проведении инструктажа напротив каждой фамилии сотрудника лагеря. Ниже указывается номер и название инструкции, по которой проводился инструктаж.

Инструктажи для педагогических работников осуществляют и регистрируют в Журнале инструктажа сотрудников лагеря начальник лагеря или специалист по охране труда (должны иметь удостоверение о прохождении курсов по ОТ).

3.3. Журнал _____ инструктажа _____ сотрудников _____

(полное наименование лагеря)

№ п/п	Дата проведения инструктажа	Должность пед. Работника в лагере	Ф.И.О.	Должность лица, проводившего инструктаж	Ф.И.О. лица, проводившего инструктаж	Подпись	
						инструктируемого	инструктирующего
		Воспитатель отряда		Начальник лагеря		Подпись	Подпись

Инструктажи для детей проводятся и регистрируются в «Журнале инструктажа детей, находящихся «_____» педагогическими

(полное наименование лагеря)

работниками (воспитателями) лагеря. Достаточным условием проведения инструктажа для детей, не достигших 14-летнего возраста, является отметка о его присутствии на инструктаже.

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	Отметка о присутствии				
		02.06	03.06	04.06	05.06	06.06
		+				
Инструктаж провела начальник лагеря «...»		Подпись	Подпись	Подпись	Подпись	Подпись

С детьми проводятся те же виды инструктажей, что и с работниками лагеря.



4. Перечень документов по организации воспитательного процесса

4.1. Положение о лагере с дневным пребыванием (о лагере труда и отдыха).

4.2. Программа воспитательной работы лагеря с дневным пребыванием (лагеря труда и отдыха).

4.3. Режим дня лагеря.

4.4. План мероприятий на каждую смену (*Чаще всего план мероприятий оформляется в виде плана-сетки*).

4.5. Планы работы отрядов.

4.6. Сведения о детях по категориям: *группа риска, состоящие на внутришкольном учете, состоящие на учете в ОПДН, детей из семей, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей из многодетных семей, детей, оставшихся без родительского попечения.*

4.7. Психолого-педагогическая характеристика на детей, требующих особого педагогического внимания.

5. Документация пищеблока



5.1. Журнал бракеража готовой кулинарной продукции.

5.2. Примерное меню.

6. Перечень кадровых документов



5.3. Личные медицинские книжки сотрудников лагеря (с данными о прохождении медицинского осмотра, флюорографии, профилактических прививках, гигиенического обучения).

5.4. Структура штата лагеря.

- 5.5. График работы сотрудников лагеря.
- 5.6. Должностные инструкции.



7. Финансовая документация

Копии документов по родительской оплате за организацию питания (*договор или контракт на предоставление питания*), на культурно-массовые мероприятия (*документы о перечислении родительских средств на внебюджетный счет ОО*).

Договоры с различными организациями, ведомствами на обслуживание лагеря.



8. Обеспечение санитарно-эпидемиологического благополучия

Санитарно-эпидемиологическое заключение о соответствии деятельности в сфере организации отдыха и оздоровления детей.

Результаты исследования лабораторно-инструментального контроля воды плавательного бассейна, при наличии бассейна в образовательной организации.

Медицинская документация для сотрудников лагеря (*санитарные книжки*).

Медицинская документация для детей (*медицинские справки на каждого ребенка, журнал регистрации детей, обратившихся за помощью*).



9. В помещении ОО должны находиться

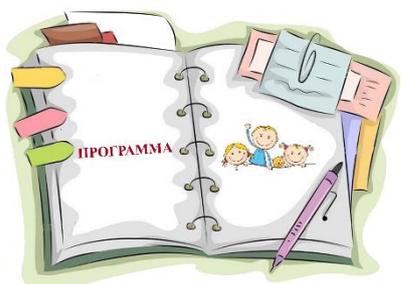
Уголок безопасности.

План эвакуации.

Место нахождения огнетушителя, пожарного щита, внутренних пожарных кранов, стационарный телефон.

10. Программа воспитательной работы лагеря

Важным инструментом реализации успешной деятельности является программа воспитательной работы лагеря. От того, насколько она педагогически грамотно



разработана, каким образом учитывается специфика детей, их потребности и интересы, принимаются ли во внимание стратегические направления воспитательной деятельности, как осуществляется непрерывное образование подрастающего поколения, зависит достижение целей и планируемых результатов.

Министерством просвещения Российской Федерации разработана «Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы» от 17.03.2025 № 209 (Зарегистрирован 31.03.2025 № 81693).

Целью программы является актуализация, формирование и внедрение единых подходов к воспитанию и развитию детей и молодежи в сфере организации отдыха и оздоровления детей в преемственности с единой системой воспитания и государственной политики в области образования подрастающего поколения в Российской Федерации.

Задачами программы являются:

разработка единых подходов к воспитательной работе педагогических коллективов организации отдыха детей и их оздоровления, а также иных организаций, осуществляющих воспитательные, досуговые и развивающие программы в сфере детского отдыха;

внедрение единых принципов, методов и форм организации воспитательной деятельности организаций отдыха детей и оздоровления в их применении к процессу воспитания, формирования и развития субъектности детей в условиях временных детских коллективов и групп;

разработка и внедрение единых подходов к развитию инструментов мониторинга и оценки качества воспитательного процесса при реализации Программы в организации отдыха детей и их оздоровления, а также в иных организациях, осуществляющих воспитательные, досуговые и развивающие программы в сфере детского отдыха.

Принципы реализации программы:

принцип единого целевого начала воспитательной деятельности;

принцип системности, непрерывности и преемственности воспитательной деятельности;

принцип единства концептуальных подходов, методов и форм воспитательной деятельности;

принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников и их групп;

принцип приоритета конструктивных интересов и потребностей детей;

принцип реальности и измеримости итогов воспитательной деятельности.

Структура программы лагеря должна выглядеть следующим образом:

I. Введение

1. Методологические основы разработки и реализации Программы

2. Принципы реализации Программы

II. Целевой раздел программы

1. Цель

2. Задачи

3. Возрастные группы детей

4. Целевые приоритеты

III. Содержательный раздел

1. Основные направления воспитательной работы

2. Содержание блока «Мир»

3. Содержание блока «Россия»

4. Содержание блока «Человек»

5. Инвариантные модули:

Модуль «Спортивно-оздоровительная работа».

Модуль «Культура России».

Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение».

Модуль «Детское самоуправление».

Модуль «Инклюзивное пространство».

Модуль «Профориентация».

Модуль «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых».

6. Вариативные содержательные модули:

Модуль «Экскурсии и походы».

Модуль «Кружки и секции».

Модуль «Цифровая и медиа-среда».

Модуль «Проектная деятельность».

Модуль «Детская дипломатия и международные отношения».

7. Уровни реализации содержания

IV. Организационный раздел

1. Тип организации отдыха детей и их оздоровления

2. Уклад: Быт, Режим, Корпоративная культура, Символическое пространство, Ритуалы.

3. Реализация включает в себя:

Подготовительный этап, Организационный период смены, Основной период, Итоговый период смены, Этап последствий, Анализ воспитательной работы.

4. Партнерское взаимодействие с общественными и молодежными организациями

5. Реализация воспитательного потенциала взаимодействия с родительским сообществом

6. Кадровое обеспечение

7. Методическое обеспечение

8. Материально-техническое обеспечение

9. Календарный план воспитательной работы

Тематические дни которые необходимо учитывать при составлении плана работы лагеря:

Июнь

1 июня: День защиты детей;

6 июня: День русского языка;

12 июня: День России;
22 июня: День памяти и скорби.

Июль

8 июля: День семьи, любви и верности.

Август

12 августа: День физкультурника;
22 августа: День Государственного флага Российской Федерации;
27 августа: День российского кино.

Указом Президента Российской Федерации от 16.01.2025 г. № 28 «О проведении в Российской Федерации Года защитника Отечества» и распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 29 августа 2024 г. N P-160 «Об объявлении 2025 года Годом детского отдыха в системе образования», необходимо включить в программу мероприятия, посвященные этим событиям.



Министерство просвещения Российской Федерации и Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение «Всероссийский детский центр «Орлёнок» разработали книгу вожатого (<https://img.orlyonok.ru/book/html/#page/3>)



Книга вожатого представляет собой методическое пособие, авторы которого постарались ответить на наиболее важные вопросы воспитания и организации жизнедеятельности детских коллективов: российские базовые ценности как нравственные ориентиры воспитания, знания о ребёнке, о профессии вожатого, о системности воспитательного процесса. Особое внимание уделено прикладным составляющим вожатской деятельности: как использовать в работе методику коллективной творческой деятельности, как выбрать эффективные формы воспитательной работы, как открыть для ребёнка разнообразные виды деятельности — игру, спорт, науку, искусство, танцы, музыку и др.

II. Рекомендации для организаторов отдыха и оздоровления детей.

Деятельность лагеря традиционно основывается на следующих принципах:

безопасность жизни и здоровья детей, защита их прав и личного достоинства;

приоритет индивидуальных интересов, личностного развития и самореализации ребёнка в сочетании с соблюдением социальных норм и правил учреждения;

гуманный характер отношений и оздоровительно-образовательных программ;

конфиденциальность в разрешении личных проблем и конфликтов детей;

единоначалие в сочетании с детским и педагогическим самоуправлением;

Основной структурной единицей лагеря был и остаётся отряд.



1. Отряд – это дети

Сплоченный и дружный отряд – один из факторов, влияющих на успешность проведения лагерной смены.

Вся энергия лагерных событий должна быть направлена прежде всего на ребёнка. И в этом году это вполне возможно сделать, ведь все события будут развиваться в отрядах, в которых, скорее всего, будет меньше детей и подростков, чем в прошлые года.

Отряд — это место открытия талантов и дарований, надо только подсказать ребёнку, где он может их реализовать. Очень важно определить, с какими ребятами комфортнее будет работать именно Вам? Для этого необходимо познакомиться с особенностями возраста. Итак, какие они, ребяташки?

Возрастные особенности детей

7-8 лет

Эти ребята очень активные и шумные. Нуждаются в постоянной деятельности. Лучше часто сменять вид деятельности, ведь они быстро утомляются.

Ребятушки этого возраста обладают естественным стремлением понять, что такое «добро» и «зло», поэтому их легче уговорить и повлиять на них. Также у них будет много вопросов – нужно обстоятельно отвечать на них. Ребятам многое вокруг интересно. Вы с лёгкостью можете добавить сказочный антураж в повседневную жизнь, в огоньки, игры.

Детям надо давать конкретные поручения. Да, сами они не смогут придумать номер для концертной программы, но будут выполнять действия, которые вы придумаете.

Ребята нуждаются в похвале и поощрении.

Любовь детишек будет безгранична. Ведь они стремятся к общению.

9-11 лет

Ребята стремятся к соревнованию, для них важны коллективные интересы. Поэтому они с удовольствием захотят выиграть у других отрядов.

Мальчики и девочки стараются действовать отдельно. Поэтому можно проводить мероприятия, где есть команда мальчиков и команда девочек.

Могут наблюдаться вредные привычки. В этом возрасте легче всего с ними бороться.

Отряд очень шумный и детей интересуют спортивные игры. Мальчишки могут часами проводить время на футбольном поле.

С вашей помощью и своими идеями они создадут номер для концерта.

12-14 лет

У мальчиков наблюдается коллективное поведение. Большое значение для подростков имеет мнение сверстников.

В этом возрасте ребята часто создают себе кумиров. Вожатому (воспитателю) просто необходимо знать актёров, музыкантов. Это поможет наладить контакт с детьми.

Девочки раньше мальчиков начинают интересоваться противоположным полом. В этом же возрасте возникают первая любовь и переживания, с этим связанные.

Также могут возникнуть проблемы с вредными привычками. Нужно на это обращать больше внимания.

Вожатому (воспитателю) стоит устраивать спортивные, а также ролевые игры.

Номера на концерты они могут делать самостоятельно, однако руководство не повредит.

С ребятами можно разговаривать «по душам» - им это нравится.

15-17 лет

Остро стоит проблема вредных привычек, а также разного рода влюблённости. За ребятами нужно присматривать особенно тщательно.

Девочки и мальчики беспокоятся о своей внешности.

Подросткам интересны тренинги, беседы на душевные темы, как индивидуальные, так и на огоньках.

Также в этом возрасте происходит выбор профессии.

Вожатый (воспитатель) должен свести к минимуму руководство детьми. Но нельзя пускать всё на самотёк. Нужно установить контакт с детьми и доверительное понимание. Здесь вожатый и друг, и наставник. В любом случае главное – понимание и любовь к детям!

2. Отряд – это вожатые



Одна лагерная смена - всего 21 день. А для детей — целая жизнь, а для вожатых — эпоха. Эпоха познания, испытания, утверждения. Познания детства и общения с

ним, испытания себя и своего мастерства, своей ответственности и своей любви к детям.

Этапы реализации программы:

подготовительный;

основной;

итоговый (анализ мероприятий);

этап последствий.

Подготовительный этап

Задачи подготовительного этапа:

встреча детей;

знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря;

определение содержания смены;

планирование;

подготовка необходимого оборудования;

проведение инструктивных занятий;

проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских способностей;

распределение обязанностей в отряде.

Основной этап

На реализацию основных мероприятий программы необходимо 21 день, в течение которых необходима ежедневная подготовка:

все мероприятия проводятся под руководством штаба (вожатых);

реализация основной идеи смены; вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел; работа творческих мастерских.

Итоговый этап

Финалом профильной смены будет заключительное заседание штаба, на котором будут подведены итоги проведенных мероприятий. Награждение победителей состоится на линейке закрытия лагерной смены.

Этап последствий

Выявленных проблем, над решением которых предстоит работать вожатско-педагогическому коллективу, корректировка программы на

следующий год.

Полезные советы вожатым от вожатых



БУДЬ В ЛАГЕРЕ САМИМ СОБОЙ. Не строй из себя того, кем ты не являешься. Раскрой свою душу, впускай туда людей. Дурачься, веселись, не бойся показаться глупым. Будь большим ребёнком. Дети почувствуют твою искренность и будут к тебе тянуться. Но не забывай, что ты вожатый, и, будучи даже большим ребёнком, выстраивай такие взаимоотношения в отряде, чтобы для детей ты был и своим, и тем, кого необходимо слушать и к кому прислушиваться.



БУДЬ НАХОДЧИВЫМ. Бывает такое, что в отряде у тебя 25 человек, а кисточек для рисования всего 6 штук. Дети начинают отбирать кисточки друг у друга. Чтобы не было таких ситуаций, не выдавай реквизит, а громко и радостно объяви: "Сегодня у нас мастер-класс по рисованию пальцами". Дети в восторге, вы счастливы, в штабе остались кисти.



ОБЕЗОПАСЬ СЕБЯ И ПОДПИШИ ФОРМУ, а на панамке сделай вышивку на самом видном месте, так ты точно не окажешься в конце смены с одной майкой и шнурком от толстовки.



НАУЧИСЬ ДЕЛЕГИРОВАТЬ. Не бери на себя все обязанности! Вас же двое или трое! Помнишь, как у Полины Гагариной? "Ты не один". От такой нездоровой самостоятельности ты быстро вымотаешься, и контроль, которого ты хотел/а добиться таким образом, вообще испарится.



ЭМОЦИИ. Положительные – детям, отрицательные - в лесу. Необходимо следить за тем, чтобы эмоции выплёскивались, иначе очень легко захлебнуться, потерять желание работать или начать срываться. Очень сильно помогают танцы, особенно вожатские, и если ты будешь выкладываться на полную, то будешь ложиться спать с прекрасным настроением даже после репетиций до раннего утра. Есть и более радикальный способ: покричать в лесу (желательно подальше от детей). Это очень частое и забавное явление, которое помогает вожатым уже не первый год. Попробуй, это помогает не только в лагере.



ТЫ НЕ ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ ВСЁ ЗА ДЕТЕЙ. Никто не сомневается в твоих талантах, но сейчас нужно предоставить возможность развиваться детям. Если ребёнок что-то придумал/сделал, он чувствует свою значимость и более заинтересован в том, чтобы участвовать и помогать тебе дальше. Если ты делаешь всё сам, детям это неинтересно, не улавливается вкус победы. Даже если идея твоя, пусть реализуют её дети. Это даст свои плоды, поверь.



ОГОНЁК - ЭТО НЕ ПРОСТО ЛЕГЕНДА. Огонёк – это особая атмосфера, благодаря которой вы сможете узнать ребёнка совершенно с другой стороны. Не стоит всё время только читать легенду под красивую музыку с гирляндами. Придумайте что-то новое: интерактивный огонёк с интересной короткометражкой и последующими высказываниями.



ПРОБЛЕМЫ С ИНТЕРНЕТОМ. Если с интернетом могут возникнуть проблемы, то заранее нужно позаботиться о программах на телефоне: тебе понадобятся приложения для всевозможных манипуляций с музыкой, видео и фото.



УЧИСЬ ЦЕНИТЬ СВОЁ И ЧУЖОЕ ВРЕМЯ, а чтобы наверняка – переведи часы на 5 минут вперёд. Так и отряд будет вовремя на мероприятиях и 25 человек на планёрке не будут ждать тебя одного.



ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ. Для прекрасного настроения ребёнка в этот день поможет только супер-весёлый день и радостные поздравления! Ты всегда можешь взять украшения из дома или сделать их сам. Ребята из отряда могут подготовить небольшие подарки. Необходимо украсить дверь именинника, пусть все знают, что сегодня праздник! Подготовьте интересный квест в честь именинника, а также коллективное поздравление отряда будет отличным завершением дня!



НАСТРАИВАЙ СВОИХ ДЕТЕЙ НЕ НА ПОБЕДУ. Повторяй с ними как мантру, что ваша основная задача – постараться. Победа станет весьма приятным дополнением к выполненной задаче! Выкладывайся по максимуму и от детей получишь ту же отдачу.



ПРИЧЁСКИ. Если в отряде много малышей, которым нужно заплетать косички каждый день – решение есть. Сделайте отдельный орган самоуправления для детей, который будет заниматься этим (в частности это касается старших). И сами не забывайте принимать участие, детям нравится, когда причёску делает вожатый.



РАЗ, ДВА, СТРОИМСЯ! Многие из новых вожатых спрашивают, как же быстро построить детей? Ответ очень прост – пусть они построят себя сами. Но для этого ты должен правильно выбрать органы детского самоуправления, тогда тебе надо будет только лишь направлять и помогать, а они всё сделают сами.



ПОРУЧЕНИЯ. У каждого ребёнка в отряде должно быть дело, за которое он будет отвечать. Например, человек, который будет следить за тем, чтобы все были в головных уборах; человек, который будет отвечать за время и за то, чтобы отряд не опоздал на мероприятие. Это упростит вам работу, и ребёнок будет понимать, что он действительно нужен в отряде, и тем самым вы будете воспитывать в нём ответственность.

3. Отряд – это настоящее дело

Ребёнок в лагере должен быть занят интересным, полезным делом, чтобы его неуёмная энергия была направлена на его развитие. Как показывает опыт педагогов, самый оптимальный выход - это мероприятия, или отрядные дела. В большом количестве и в ассортименте.

Для начала определим формы отрядных дел. Они могут различаться:

1. По направленности:
 - Патриотические
 - Экологические
 - Экономические
 - Спортивные
 - Творческие
 - Интеллектуальные
 - Коммуникативные
2. По форме проведения:
 - Тематический день
 - Игры на местности
 - Деловые игры
 - Дискуссии
 - Тематические вечера
 - Конкурсные программы
 - Экспромт-дела
3. По срокам реализации и способу подготовки:
 - Отрядные дела организационного периода
 - Отрядные дела основного периода
 - Отрядные дела итогового периода.

Организуя дело, нужно иметь в виду, для кого оно проводится, кому принесет радость, и что получают для своего развития ребята. Для успеха любого дела вожатому (воспитателю) необходимо учитывать логику его организации, методы его подготовки.

Вожатый (воспитатель) определяет цель, задачи отрядного дела и прогнозируемый результат. Педагогический смысл любого отрядного дела — положительное развитие отряда, отношений и каждого в отряде.

С точки зрения педагогической эффективности отрядное дело должно быть: информативным (новизна, историческая справка, актуальность), воспитывающим, целесообразным, вдохновляющим, оптимистичным.

Основная мотивация для проведения дела должна быть — «Мы хотим!», а не «Мы должны!», «Нам интересно», а не «Мне интересно».



Предлагаем Вам некоторые события, занятия, ситуации, которые Вы

сможете организовать в отряде с целью непосредственного воспитательного воздействия на детей.

КОСМИЧЕСКИЙ ПАРАД

Ведущий: Представьте, что на Землю слетелись представители обитаемых планет нашей галактики – и по этому случаю объявлен парад.

Каждый детский микро-коллектив представляет планету. Ребята придумывают ей название, заодно придумывают, как будут звать жителей той планеты. Можно сделать элементы костюмов, каждой планете – свои. Детям предстоит придумать движения в строю, характерные для инопланетян; придумать команды, которые отдает инопланетный командир; придумать песню и т.д. Когда всё готово, можно начинать космический парад.

КОНКУРС БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Всем маленьким жителям нашей страны известен барон Мюнхгаузен. О нем написана книга, снят мультфильм. Он самый «правдивый» человек на свете. Предлагаем ребятам стать такими же «правдивыми». А для этого надо немного: всего лишь придумать и рассказать ещё одну историю, которая была бы достойна великого рассказчика. Рассказ можно вести от первого лица, можно от третьего, а можно даже начать так: «Однажды мы с братом Мюнхгаузенем...» Для большей достоверности рассказа можно использовать инсценировки, стихи, песни, привлечь «очевидцев». За самый яркий и «правдивый» рассказ победителю можно вручить треуголку барона Мюнхгаузена. А можно торжественно принять в члены «Клуба самых честных людей», вручив при этом красивую медаль «Лучшему ученику барона Мюнхгаузена».

ЦВЕТОЧНАЯ АЗБУКА

Азбука – это книга, которая знакомит детей с буквами. Каждой букве отводится своя страничка. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На странице с каждой буквой свой цветок. А – астра, Б – багульник, В – василек, Г – гладиолус и т.д. Здесь же можно поместить стихи о цветах. Предлагаем ребятам создать такую цветочную азбуку. Для этого понадобятся листы из альбома для рисования, карандаши, фломастеры. А ещё – знания цветов и фантазия. Разделите ребят на маленькие группы по 3–4 человека. Каждой группе достанется одна буква – одна страничка азбуки. Перед началом работы нужно будет вспомнить название цветка на доставшуюся букву, нарисовать этот цветок и сочинить о нём стихотворение.

Стихотворение аккуратно пишется на красиво оформленных страничках. А когда работа будет окончена, приколите готовые листочки на большой планшет – у вас получится выставка. Через три дня все работы можно снять, и сделать из них книжку. Не забудьте за самые интересные странички поблагодарить ребят.

СПОРТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Веселое многоборье между ребятами отряда – это наблюдательность и юмор, тренировка ловкости и силы.

Примерные задания «Веселых стартов»:

1. Мост. Команды стоят в колонну по одному. На стартовой – ласты и рюкзак. Расстояние от старта до финиша – 10-15 метров. На старте надеваются ласты и рюкзак, участник бежит к финишу, преодолевая «кочки» и «мост» (ими служат кирпичи и перевернутая гимнастическая скамейка). Там он снимает ласты и в рюкзаке приносит их на место старта. Через «мост» направляется в ластах следующий участник.

2. Поединок на ракетках. В игре участвуют двое. Каждый получает ракетку, на которой кубик или небольшая игрушка. Играющие, взяв ракетку в левую руку, отводят ее в сторону. По сигналу, свободно передвигаясь, они пытаются взять кубик с ракетки противника, не уронив и не отдав при этом свой.

3. Соревнование тройками. Все участники выстраиваются на линии старта. Каждая группа получает футбольный мяч. По сигналу один из участников тройки, поддерживаемый под локти двумя другими, встает на мяч и, переступая, катит его. Таким образом вся тройка движется к финишу. В пути участники тройки поочередно, не прекращая движения, сменяют игрока, стоящего на мяче. Группа, которая раньше подойдет к финишу, побеждает.

4. Наездники с мячом. На противоположных сторонах площадки устанавливаются жерди, на которых укрепляются обручи. Соревнуются две команды по четыре человека. Участники разбиваются по парам, один садится на плечи другому. Наездники выстраиваются в шеренгу. Надувной мяч они стараются забросить в обруч соперников. Игра продолжается две-три минуты.

5. Построй тоннель. Команды строятся в колонну по одному. Впереди (пять метров от старта) горка из десяти обручей. По команде первая участница бежит с теннисным мячом впереди, берёт обруч и бросает мяч следующему участнику. А сама, полуприсев напротив своей команды, держит правой рукой обруч, поставленный на бедро. Следующий участник, поймав мяч, бежит вперед, пролезает через обруч первого игрока, бросает мяч третьему, а сам быстро берёт следующий обруч, встает рядом с первым игроком и т.д. Так образуется тоннель из обручей. Эстафета заканчивается, как только последний участник, пройдя тоннель и взяв обруч, встает с ним в конце колонны и поднимает его вверх. Участники обязательно должны ловить мяч.

КОМИЧЕСКИЙ ЦИРК

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решить сами ребята, или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем это так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернём их трубочкой и вложим в еще ненадутые воздушные шары. Шары надуем и завяжем. Приготовим всё

это заранее. А теперь пришла пора получить задание: группы должны выбрать шар, сделать так, чтобы он лопнул, и вытащить записку с названием циркового номера.

Какие могут быть номера?

Дрессированные хищники.

Клоуны.

Фокусники.

Канатоходцы.

Жонглеры.

Собачки-математики.

Акробаты.

Верховые наездники.

Проведёт цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино. Не забудьте про цирковой оркестр. Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображает пианино, вторая – барабаны, третья – гитары, четвертая – трубы и т.д. В качестве победителя можно выбрать самый оригинальный или самый веселый номер.



В этой подборке предлагаем отрядные дела, которые потребуют более тщательной подготовки и оборудования.

ВЫСОТА

Цель: развитие навыков сотрудничества в микрогруппе; реализация творческого, интеллектуального, организаторского потенциала детей.

Задачи: мотивация на сотрудничество, выявление творческих способностей детей.

Технические средства и необходимые материалы: игровое табло-рисунок с изображением горы, флажки, магнитофон, музыкальные записи, банданы, рулоны гофрированной бумаги, призы, дипломы.

Ход дела: отряд делится на экспедиции (команды) по 5-6 человек, в каждой выбирается капитан, придумывается название.

Ведущий: Глядя на горы, все мечтают оказаться на самой вершине, чтобы с невероятной высоты увидеть мир. У нас трудная и увлекательная миссия – покорить высоту. Но для этого предстоит преодолеть много препятствий. Всё получится, если мы будем творческими, активными. На этой вершине никто не бывал, кроме одного человека – хранителя летописи. По легенде, на самой высоте хранится таинственный свиток. Говорят, тому, кто его обнаружит, всегда будет сопутствовать удача. Дорога будет трудной, но хранитель оставил подсказки на протяжении всего маршрута. Чтобы добраться до подсказок, нужно будет выполнить задания. Сейчас мы находимся у подножия горы. Старт для всех команд одновременный. У каждой команды есть флажок определенного цвета. Этим флажком будет

отмечаться маршрут, который уже преодолела команда (т. е. выполнила задание).

Какая вкуснотища!

Ведущий: На первом привале необходимо приготовить обед для всей команды. Повар должен показать, какое это блюдо с помощью мимики, жестов, пантомимы. Если команда угадывает, значит, она преодолела первое препятствие. Это отмечается на карте флажком.

Примеры заданий: манная каша, макароны с тушёнкой, яичница, картошка в «мундире», гороховый суп, уха, компот из яблок.

Байки у костра

Ведущий: Вот мы собрались у костра, чтобы немножко отдохнуть. Так хочется услышать интересную историю! Каждой команде нужно рассказать историю для своих соседей, а правдивую или вымышленную – решит жребий. Слушатели должны сказать, верят или нет.

Компас

Задание: команда выстраивается в шеренгу. У всех завязаны глаза. Каждый участник держится за пояс человека, стоящего перед ним. Впереди – капитан (без повязки). Его задача – провести всех между стульями, чтобы их не задеть.

Головастики

Ведущий: Участники экспедиций – любознательный народ. На очередном привале обменяемся опытом и знаниями. Командам необходимо ответить на вопросы.

1. В честь кого гора Джомолунгма получила свое второе название? (В честь английского исследователя Д. Эвереста.)

2. В какой стране находится город Караганда? (В Казахстане.)

3. Как коротко называют сразу и Бельгию, и Нидерланды, и Люксембург? (Бенилюкс – по первым буквам.)

4. Эта высочайшая точка современного Китая расположена на границе с Непалом. Назовите ее? (Джомолунгма.)

5. На каком материке расположены все природные зоны земли? (Евразия.)

Очумелые ручки

Ведущий: День такой солнечный, погода просто восхитительная! Всё вокруг невероятно красивое, тем более, если посмотреть с высоты. А не навести ли самим себе красоту, только очень оригинальным способом? Каждая команда должна украсить себя с помощью гофрированной бумаги.

Ведущий: Посмотрите вокруг! Даже дух захватывает от восторга! Пришло время открыть свиток. А сделает это команда, покорившая высоту первой! Подведение итогов, награждение.

Ведущий: Ну что ж, первую вершину мы преодолели, и на этом останавливаться не будем, другие высоты зовут нас!

ПО МОРЯМ, ПО ВОЛНАМ

Цель: реализация творческих способностей детей, развитие коммуникативных навыков.

Задачи: повышение уровня взаимодействия в группе, мотивация на сотрудничество.

Материалы: оборудование для воспроизведения музыки, (со звуками моря), банданы, бумага, фломастеры.

Ход дела

Ведущий: Вот уже несколько лет в нашем лагере именно в этот день происходят чудеса. Озеро становится необыкновенным, а воздух наполняется морским запахом. Давайте отправимся в путешествие по морям, по волнам! Чтобы его осуществить, необходимо тщательно подготовиться: сначала давайте разделимся на команды и назовём их по-морскому, выберем капитанов. А теперь – в путь! Своё путешествие мы будем совершать по-особенному. Поплывем мы с вами на кораблях, преодолевая множество трудностей (скорее всего – волшебных).

Задание первое Ведущий: Вот и первое задание, приплывшее к нам в бутылке: чтобы не натолкнуться на рифы, вам нужно проложить себе фарватер. Капитан вашей команды должен будет из вас построить «живой коридор», потом с завязанными глазами сам пройти сквозь этот коридор, никого не задев.

Задание второе Ведущий: Вы благополучно прошли первое препятствие. Чтобы путешествовать было веселей, давайте вспомним песни, в которых поётся о море, воде или морской тематике. Каждой команде по очереди нужно будет спеть строчку из песни.

Задание третье Ведущий: Какая «фирменная» одежда есть у каждого моряка?! Тельняшка! Вам нужно будет изобразить тельняшку из представителей своей команды.

Задание четвертое Ведущий: Давайте попробуем придумать как можно больше способов применения старых морских предметов: якорь, сломанная мачта, прохудившийся парус, старый капитанский китель, штурвал, ржавый компас.

Задание пятое Ведущий: Настоящий моряк знает, как завязать морской узел. Ваша задача будет сложнее: вам нужно его распутать. Каждая команда становится в круг, протягивает руки и закрывает глаза. Руки надо соединить с руками другого человека из круга. Открыв глаза, не разрывая рук, нужно «распутаться», образовав круг.

Задание шестое Ведущий: Все люди, связанные с морем, – настоящие романтики, поэты. Вы тоже сейчас попробуете написать стихи, а в них обязательно должны упоминаться такие рифмы: рифы – мифы, чайка – гайка, акваланг – бумеранг, море – на просторе, валуны – шалуны, пираты – акробаты. Кстати, сочинение стихотворения на заданные рифмы называется «Буримэ».

ШАРОМАНИЯ

Цель: развитие навыков сотрудничества в микрогруппе.

Задачи: выявление творческих способностей детей, уровня взаимодействия в группе, выявление лидеров.

Необходимые материалы и реквизит: оборудование для воспроизведения музыки («бодрая» музыка), воздушные шары, резиновые мячи, бумажные «снежки», бумага, фломастеры, нитки, банданы, заранее приготовленные медали «почётных шароманов».

Ход дела.

Ведущий: Ребята! Только что нами была получена загадочная телеграмма, в которой жители неизвестной до этого момента страны Шаромании предлагают подружиться и приехать к ним с дружеским визитом. Вы согласны? Замечательно! Страна эта волшебная, поэтому, чтобы туда попасть, мы должны пройти несколько «шароиспытаний».

Отряд делится на группы по 6-7 человек. Каждая группа придумывает себе название, в котором обязательно должна присутствовать «шарообразная», «круглая» тематика. Выбирается капитан, «главный шароман».

Задания – «шароиспытания».

Надуватели шаров. Представитель каждой команды надувает воздушный шар, задача – надуть и завязать его первым. Задача остальных представителей команды – поддерживать своего «надувателя».

Кругорисовалки. Команды должны нарисовать любого человека из отряда (или вожакого), но с условием: все черты должны быть выполнены из кружков. Другие команды должны догадаться, кто нарисован.

Построй круг. Отрядное место делится на сектора. Каждая команда имеет свой сектор. Капитанам команд завязываются глаза (детям говорится о том, что они должны быть очень внимательны и осторожны), остальные – вокруг них находятся в «броуновском движении». По сигналу ведущего все останавливаются и замирают. Задача капитана – построить из своей команды круг. При этом запрещено разговаривать.

Слова с «шариками». Команды должны назвать как можно больше слов, в которых есть корень слова «шар» (например, шариковая ручка).

Горячие снежки. Все команды находятся в своих секторах в кругу, руки за спиной. Они должны передать как можно быстрее снежок у себя за спинами. Команда, которая закончит последней, выставляет своего жонглера. Он выполняет фант: должен жонглировать всеми имеющимися снежками. Все остальные поддерживают и аплодируют.

Головомяч. Выбираются три самых отважных представителя от команд, которые тройками садятся на корточки, соприкасаясь головами, где находится резиновый мячик. Нужно его поднять и встать самим, ничем не помогая, сделать несколько шагов.

Ведущий: Ура! Вы достойно прошли все испытания! Слышите загадочные звуки – это открываются волшебные ворота сказочной страны! Поздравляем вас! Вы награждаетесь шаромедальями! С этого момента вы

считаетесь почетными шароманами и вам всегда рады в стране Шаромании! Каждому участнику торжественно вручается медаль. Отрядное место совместно украшается созданными шедеврами и шарами.

КРУГОСВЕТКА

Цель: создание условий для реализации творческого и интеллектуального потенциала детей.

Порт приписки (Вопросы «Дальше-дальше»)

Задача: за определенное время (например, за 2 минуты) правильно ответить на большее количество вопросов. Один правильный ответ – 1 балл).

1. Растение - заготовка для венка на голову римлянина? (Лавр.)
2. Животное, несовместимое с посудной лавкой? (Слон.)
3. Большая драка двух армий? (Сражение, битва.)
4. Во что вгоняют скромных девиц? (В краску.)
5. Последовательная дочь математики? (Алгебра.)
6. И конфета, и кислая ягода? (Барбарис.)
7. Ясельный начальник? (Воспитатель.)
8. Радостное чувство, от которого можно захлебнуться? (Восторг.)
9. Крутой американский овраг? (Каньон.)
10. Икорный овощ, именуемый на Украине «синеньким»? (Баклажан.)
11. Большой спорт Уимблдона? (Большой теннис.)
12. Ясный мужик высокого полета? (Сокол.)
13. Овощ на американском празднике? (Тыква.)
14. Установленный предел? (Лимит.)
15. Большая куча килограммов? (Тонна.)
16. Устройство, пропускающее по одному? (Турникет.)
17. Распорядок дня по-депутатски? (Регламент.)
18. Тихий коллектив, в котором жизнь замерла как в водоеме? (Омут.)
19. Напиток, рекомендуемый только по утрам? (Кофе.)
20. Проверка способностей? (Тест.)
21. Береговой светофор? (Маяк.)
22. О чем забывает человек, качающий свои права? (Обязанность.)
23. Высокое место раздачи пустых обещаний? (Трибуна.)
24. Нейтральная полоса в коммунальной квартире? (Коридор.)
25. Ничего не значащие мелочи, которые обычно опускают? (Подробности.)
26. Мешок для него ненадежный тайник? (Шило.)
27. Прикладное орудие воспитания? (Ремень.)
28. Трюкач, косящий под артиста? (Каскадёр.)
29. Кавказский невольник? (Пленник.)
30. Человек, совершенно не умеющий плавать? (Топор.)
31. Ограда, предназначенная для наведения тени? (Плетень.)
32. Нос – выключатель? (Рубильник.)
33. Надутый хозяин птичьего двора? (Индюк.)
34. Бьющий холод? (Озноб.)
35. Месиво, изготовленное потенциальными мужем и женой? (Тесто.)

36. Глуповатый разиня, которого все надувают? (Простофиля.)
37. Имя приятеля Геккельбери Финна? (Том Сойер.)
38. Будущие котлеты? (Фарш.)
39. Влага на траве? (Роса.)
40. Будущий муж? (Жених.)
41. Время, когда солнце еще не взошло, а ночь уже кончилась? (Рассвет.)
42. Самая свежая информация? (Новость.)
43. Собрание букв? (Алфавит.)
44. Серенадный инструмент? (Гитара.)
45. Зверское жилище? (Нора.)
46. Река, полная аллигаторов? (Нил.)
47. Вьющаяся длинная гибкая ветвь? (Лиана.)
48. Площадка для занятий теннисом? (Корт.)
49. Добыча рыбака? (Улов.)
50. Древний грек, пытавшийся достичь Солнца? (Икар.)
51. Плоский пресный кавказский хлеб? (Лаваш.)
52. Единица напряжения электричества? (Вольт.)
53. Суша устами моряка? (Берег.)
54. Религиозная диета? (Пост.)
55. Поющий коллектив? (Хор.)

Остров мелодии («Перепутанные слова песен»)

Задача: каждой команде предлагается отгадать, о какой песне идет речь (каждая команда получает свой вариант). Каждая угаданная песня – пять баллов.

1. Сразу одного показалось Пусть рискни с тобой Если не враг в связке он Там не разберешь в горы Друг одной а так хорош Вдруг парня поймешь И не вдруг то такой его тyani Если он или плох не бросай. «Если друг оказался вдруг...»

2. По-моему вижу в дурном Вечер виденье идет Даша Я помню обычный девочка То ли бродить питерский Как-будто зовут вдруг Настроенье серый нашел Виденье чей-то навстречу С ней был тогда знакомы Только был день рожденья даже. «Девочка-виденье»

3. Любя прохожих искала Теперь как прежде в толпе Года вспоминаю тебя уходишь Что сквозь в толпе тебя Думала только я но я ты Сколько с тобой не узнаю Навсегда буду тебя. «Позови меня с собой»

4. Не слышно найти оно Когда в какие позвонит Чтоб вряд ли и вновь города Уходит куда туда средства и Уйдет весь детство спит Нам попасть. «Куда уходит детство»

Море пантомимы («Изображение животных»)

Задача: вызывается по одному представителю от команды. Время – одна минута. Надо успеть показать животное. За каждое угаданное животное – один балл. Например: акула, белка, верблюд, дельфин, еж, жираф, змея, индюк, кенгуру, лев, муравей, носорог, обезьяна, павлин, рак, слон, тигр, утка, хомяк, цапля, черепаха, щука.

Земля обетованная («Цветочный поединок»)

Задача: цветы круглый год являются универсальным и приятным подарком для дамы. К сожалению, в наш век мы разучились понимать романтический язык букета, который так часто выручал влюбленных, но по-прежнему цветам всегда рады. Пускай же наши дуэлянты, подобно средневековым рыцарям, преуспеют в искусстве угождать дамам и сложат к их ногам все те цветы, которые им известны. Итак, участники дуэли поочередно произносят названия цветов, создавая, может быть, самый огромный и пестрый символический букет. Участвует по одному представителю от каждой команды. Каждый цветок – один балл.

Песенный пролив («Кольцовка песен о море»). Каждая песня – 1 балл.

Мыс ума («Обо всем на свете»)

Детям предлагается назвать любой номер с 1 по 18, таким образом, они сами выбирают свой вопрос.

1. Назовите все цвета радуги. (Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.)
2. Прибор для определения сторон горизонта? (Компас.)
3. К какому веку относится 2000 год? (XX.)
4. Какие растения названы именами людей? (Иван-да-Марья, Анютины глазки, Василёк, Лилия, Маргаритка, Вероника дубравная, Иван-чай, Роза.)
5. Какой цветок называют водяной красавицей? (Белую кувшинку.)
6. В каком месяце встречали Новый год в Древней Руси? (В начале марта, а по приказу Петра I стали встречать 1 января.)
7. Это африканское растение в народе называют столетник, так как раньше считалось, что оно цветёт раз в сто лет. Как его еще называют? (Алоэ.)
8. Что такое террариум? (Помещение для земноводных и пресмыкающихся.)
9. Как называется тропическое дерево, из плодов которого получают шоколад и какао? (Шоколадное дерево.)
10. Что будет изображено на картине, если это пейзаж? (Природа.)
11. Кто основал Санкт-Петербург? (Петр I.)
12. Какие овощи и почему называют растительным мясом? (Бобовые: фасоль, горох, бобы, так как они богаты белком.)
13. Сосну и ель называют вечнозелеными деревьями, но неужели они никогда не сбрасывают хвою? (Хвоя у них опадает незаметно для человека и постепенно, у сосны раз в три года, у ели – раз в десять лет.)
14. Аквариум, акваланг, акварель. Что общего во всех этих словах? (Корень «аква», все слова имеют связь с водой.)
15. Какая зима лучше для хлебного года: снежная или бесснежная? (Снежная. Снег укрывает землю, как одеяло и под ним тепло. От снега весной будет много влаги.)
16. А вы знаете, что кинология никакого отношения к кино не имеет? Что же тогда она изучает? (Это наука о поведении собак.)
17. Зачем кошки всё время умываются? (Они слизывают с себя свой запах, кошки – хищники, а для охоты очень важно остаться незамеченным.)
18. В Древней Руси вместо денег использовали серебряные бруски – гривны. Если вещь стоила меньше гривны, то от бруска отрубали половину. Как

называлась отрубленная часть серебряного бруска? (Рубль.)

Океан юности («Говорят дети»)

Задача: угадать с меньшего количества предложений. Оценка – от 1 до 7 баллов на уменьшение.

Текст № 1: Мама говорила, что это очень трудно. Они бывают разные. Это бывает не только в школе. Про них не слагают песен. Чтобы все было хорошо, нужно много знать. Когда это проходит, все вздыхают с облегчением. Почему-то всегда говорят про чёрта. (Экзамен.)

Текст № 2: Сейчас это некоторых раздражает. Многие это знают наизусть. Это есть даже на улице. В этот момент папа уходит пить чай. Раньше этого не было. С этим выступают даже артисты. Это прерывает некоторые передачи. (Реклама.)

Текст № 3: Их хранят в специальной коробочке. Некоторым они очень помогают. Теперь они дорогие. Чтобы это иметь, нужно обратиться к врачу. Некоторые без них как без рук. Когда ложатся спать, их снимают. Их одевают в солнечную погоду или когда плохо видят. (Очки.)

Текст № 4: Это есть у каждого ученика. Этим пользовались наши родители. Это всегда должно лежать на столе. Если его нет, то приходится объяснять, почему. У некоторых учеников из-за этого бывают неприятности. Про него спрашивают родители. С ним нужно выходить к доске. (Дневник.)

Текст № 5: Они бывают разные. Их нужно беречь. Об этом часто говорят по телевизору. Они бывают разного цвета. У пожилых людей этого мало. У меня были одни, стали другие. К ним ночью приходит кариес. (Зубы.)

Текст № 6: Им можно пользоваться в транспорте. Он дорого стоит. На нём есть кнопки. О нём мечтает каждый. По нему можно передать привет родным и близким. (Сотовый телефон.)

Континент загадок («Шарады»)

Задание: отгадать загадки:

1. Первое – нота, второе – тоже, а в целом на горох похоже. (Фа-соль.)
2. Дреmlют два предлога около порога, потому что тишь и не пискнетмышь. (К-от.)
3. Когда мы знаем человека, ему слог первый говорим. Второй – в прудах лягушки скажут летом, а целое в деревне мы едим. (Ты-ква.)
4. Я по России протекаю, я всем известная река, но лишь прибавишь букву с краю, свое значенье я меняю и птицей становлюсь тогда. (Волга – иволга.)
5. Предлог с игрой соедините, и чудо вдруг произойдет: цветок Египта знаменитый пред вами сразу зацветет. (Лотос.)

Порт приписки («Верёвочка»)

За определенное время участники команд должны связать наиболее длинную веревку, используя любые части одежды.

МАСТЕРСКИЕ

Цель: создание условий для реализации творческих способностей детей. Задачи: развитие детского воображения, фантазии.

Предполагаемый результат: демонстрация, реализация творческих

способностей детей; воплощение творческих замыслов.

«Визитка»

Предложите ребятам сделать визитки на дверь своей комнаты. Она может быть общая – обо всех жителях комнаты или каждый делает свою личную. Но лучше, чтобы работа проходила в небольших группах – творческое общение поможет лучше узнать друг друга. Если смена тематическая, например, как наша – «Город в подарок», то визитки можно оформить в виде домов, каждому дому дать своё название. Чтобы визитка смотрелась ярче и наряднее, используйте объёмную аппликацию, технику «коллаж», оригами. Не забудьте поговорить с детьми о том, что и как должно быть отражено в визитке – основная информация (имена) оформляется ярко и крупно; также важно, чтобы визитка смотрелась симпатично. Она должна быть оформлена в одном стиле, несмотря на то, что над ней трудятся несколько человек. Предоставьте возможность детям самостоятельно договориться о том, как должна выглядеть визитка их комнаты.

«Кляксография»

На глянцевой бумаге ставятся разноцветные кляксы. Сверху накладывается еще один лист (тоже глянцевой стороной). Когда они разъединяются, получаются очень красивые разводы. Внимательно в них всмотревшись, можно увидеть какое-нибудь изображение, и, когда клякса подсохнет, дорисовать его. Чтобы в бесформенных разводах разглядеть будущую картину, нужно применить фантазию и внимание. Потом можно провести аукцион названий этих картинок. И потом оформить выставку.

«Коллаж» Необходимые материалы: журналы, бумага А3, ножницы, клей, фломастеры. Коллаж – это создание из различных кусочков, вырезок единой картины с заданной тематикой при помощи фантазии. Всё это может быть сопровождено пояснительными надписями (или даже диалогами, репликами и т.д.). Ведущий мастерской может предложить создать свой шедевр на заданную тему, например: мой отряд, первый день в лагере, наша дискотека, я мечтаю..., девочки – это..., мальчишки – это..., вожатые – это..., а на самом деле мы такие... и др. Ребенок может выбрать свою тему. Составляя коллаж, ребенок не только воплощает свои творческие идеи, но и в какой-то степени отражает на бумаге свое отношение к некоторым вещам, будь то отряд или конкретная личность, жизненно важная проблема. Наблюдая за работой ребёнка и увидев её результат, педагог может провести диагностику, выявить интересы и приоритеты ребёнка как личности.

«Мой дом»

Перед началом мастерской поговорите с ребятами о том, что для человека значит дом, что они считают своим домом, каким будет их дом в будущем. Потом даётся большой выбор материала (различные виды цветной бумаги, картон, клей, краски и т.д.), и дети мастерят свой личный дом. Дом может быть нарисованным или объёмным, сделанным на основе геометрической фигуры (цилиндра, куба и т.д.). Можно подсказать, как сделать, чтобы окошки, дверцы были открывающиеся, как к нарисованному дому можно приклеить объёмную веранду или балкон с цветами. Когда дома

готовы, каждый выбирает место на карте Города и прикрепляет туда свой дом. Чтобы улицы не были пусты, ребята каждый вечер раскрашивают улицу, вспоминая, как прошёл день. Можно нарисовать улицы так, чтобы они выглядели как мощёные мостовые, тогда каждый ребенок может её закрасить в такой цвет, как он оценивает свое настроение (красный – восторженное, оранжевый – весёлое, жёлтый – хорошее, зелёный – спокойное, голубой – грустное, синий – плохое, фиолетовый – мрачное). Вы можете выбрать своё обозначение цветов. А, может быть, вашим ребятам понравится рисовать на улице себя в течение прошедшего дня. В результате у вас получится: красивое оформление отрядного места; необычная летопись того, что было на смене.

«Открытки»

Ребята изготавливают оригинальные, «эксклюзивные» открытки. Открытки могут быть объёмные. Большие и маленькие, простые и сложные. Название открытки можно придумать своё, например: «Приглашение на варенье», «С Днем хохота», «Любимой Кошке» и т.п., а потом можно сделать из них выставку – «витрину почты», или подарить подписанные от всего отряда открытки сотрудникам лагеря и отрядам, с которыми ваши дети чаще всего общаются.

«Подарок»

С помощью разных техник и материалов все изготавливают подарки. Вечером на огоньке подарки дарятся. Можно сделать так: каждый вытаскивает записку с именем кого-то из отряда и делает этому человеку подарок. Когда даришь, нужно объяснить, почему именно такой подарок решил сделать. Или второй вариант: каждый делает сколько угодно подарков и дарит их, кому хочет, и тоже объясняет почему. Но в этом случае может получиться так, что у кого-то будет много подарков, а кому-то, может быть, не подарят ни одного. (Это своеобразная социометрия. Вожатый (воспитатель) должен внимательно наблюдать и, может быть, незаметно записывать, кто кому дарит подарки. Таким образом, вы сможете лучше узнать о взаимоотношениях в вашем отряде). Чтобы не расстроились те, кому не подарили ничего, вожатый сам заготавливает подарки и дарит их этим детям. Конечно, нужно это делать очень тактично, потому что дети всегда чувствуют неискренность взрослого, а если непродуманно сделать акцент на тех, кому не подарили ничего, можно еще больше осложнить жизнь этих детей в вашем отряде.

«Рисуем свой город»

Проводится в несколько этапов:

- Разговор о своём городе – дети рассказывают, какие любят места в родном городе, какие знают памятники и музеи, какие интересные факты из истории города они знают.
- Рисование по памяти своих любимых мест в городе.
- После мастерской – выставка для всего лагеря.

«Сюрпризики»

Каждому человеку необходимо внимание, участие. А особенно важно

получать это от близких людей. Вспомните, как меняется настроение в положительную сторону от обыкновенного вежливого слова, от дружеской улыбки, от маленькой записочки с пожеланиями удачного дня. В свой день рождения мы получаем подарки, и порой больше нравится дарить их, чем получать. Но почему подарки дарят только на праздники и дни рождения? А ведь от простого разрисованного бумажного сердечка человек получит массу приятных эмоций. Давайте попробуем маленьким подарком-сюрпризом подарить радость другому человеку. Сюрпризик не обязательно должен быть с надписью или с указанием отправителя. Он может быть анонимным. Представьте, сколько удивления и восторга будет у получателя вашего сюрпризика!

Ребята учатся вырезать сердечки, цветочки из бумаги, наклеивать вырезки из журналов на маленький картон, делать из бумаги журавликов, ангелочков, красиво оформлять созданное и т.д. Дети на этой мастерской не только творчески реализуются, но и формируют понимание важности внимания к другим; задумываются об отношениях с близкими, друзьями.

ДВА КАПИТАНА

Отряд делится на две команды. В каждой команде выбирается капитан, который переходит в другую команду. Ему завязывают глаза и отводят в «плен», где он будет находиться, пока его не найдёт его команда. Когда капитана доводят до места, где он будет спрятан, ему предлагают продиктовать послание своей команде, в котором он может описать, каким путём его вели. После этого ему развязывают глаза.

Затем обе команды встречаются на том месте, где разошлись, и обмениваются письмами. Получив послание своего капитана, команда должна найти его, как можно скорее. Капитан, сидя в укрытии, не имеет права как-либо проявлять себя (кричать, махать руками). За этим наблюдают два охранника, которые с ним остаются.

Когда команда обнаруживает своего капитана, она его освобождает, и все возвращаются на место старта. Побеждает команда, которая вернулась на старт быстрее.



Огонёк (свечка) – особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать.

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

ОГОНЬКИ ЗНАКОМСТВА

Рассказ-эстафета.

Этап развития коллектива (при смене в 14 дней) – 1, т.е. 2-3 день.

Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет. Выговариваются сидящие в кругу по принципу: "все говорят, а почему бы и мне не сказать". Выговаривается вся группа.

Пакет откровений

Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами. Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

Музей любимых вещей

3-4 день смены. Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующем хозяина и демонстрируемом на огоньке.

Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.

Гороскоп

2-3 день смены. Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Перед высказыванием - краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей, форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать по сезонам года, цвету глаз и т.д.

Фонарищик

3-4-5 день смены. Эмоциональное представление легенды о маленьком фонаришке. Говорит тот, у кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение микро-группы.

Памятный день

2-3 день. Рассказывая о себе, ребёнок вспоминает самый яркий день в своей жизни. Это огонек-тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его запросам. Сам огонек проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ-эстафета.

ОГОНЬКИ - ОТКРОВЕНИЯ (КОНФЛИКТНЫЕ)

Письмо другу

Участники огонька устно "пишут" письмо другу, родным. (Принцип дневника). Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в их сочувствии.

Разговор в темноте

Матрац-холл. Полная темнота, дети в расслабленном состоянии. Эффект разгрузки отрицательных эмоций, выход детей на самостоятельное решение проблем, возникающих в отряде.

Разговор с игрушкой

2 этап (8-10 день). Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой). По принципу "письмо другу", но плюс

тактильный контакт.

Разговор с попутчиком

3 этап (12-13 день). Ситуация: заканчивается смена, нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных.

ОГОНЬКИ АНАЛИЗА

Машина времени

Игра - отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене, как будто они её уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей. Закрепление навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей.

Цепочка

Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведённом этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор.

Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения.

Свечка (анализ дня)

1) 1 этап.

Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу.

Высказывается каждый член отряда. Этот способ заставляет задуматься над проблемой каждого, но принцип добровольности сохраняется.

2) 2 этап.

Обсуждение ведётся по микро-группам, после чего выступает один представитель от микро-группы на общий круг, который решает общие вопросы.

Наиболее активное участие каждого члена микро-группы в обсуждении. Наиболее продуктивная работа по анализу, выведение лидеров в режим явного лидерования в микро-группе.

3) 3 этап.

Свободный микрофон. Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (по вопросам). Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации.

Появляется возможность для самореализации ребёнка, его укрепление в отряде, как личности; имеется возможность диалога.

ОГОНЬКИ-ТРЕНИНГИ

Загони джин в бутылку

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью “Джин” и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

Сказочная полянка

На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?

Конверт откровений

На предложенных листочках бумаги до начала "огонька" дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает своё отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Уже отмечалось, что анализ прожитого дня - один из основных элементов вечернего "огонька", но вечерний "огонек" - это не только анализ. Рассмотрим еще несколько возможных форм проведения вечерних "огоньков".

Нить рассказа

Инвентарь: Моток ниток.

Описание: Берёте обыкновенный моток ниток и, держа его конец, высказываете свое мнение; затем передаёте нить кому-то другому (лучше тому, кто не сидит рядом с вами), и так до тех пор, пока каждый не вплетётся в паутину. И помните: если хоть одна нить теряется, то порвётся вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

Шляпа

Инвентарь: Вопросы на бумажках, шляпа.

Описание: Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (о каше, уборке, удачах, проступках и т.п.). Ребёнок вытаскивает вопрос и говорит о своём отношении к нему.

Ниточки

Инвентарь: Разноцветные нитки.

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

ОГОНЬКИ АДАПТАЦИИ

Расскажи мне о себе.

О каждом участнике отряда высказываются мнения детей (1-2 человека). Принцип свободного микрофона. Взгляд со стороны на поведение ребенка и систему деятельности. Дает возможность вожатому корректировать эту систему в дальнейшем.

Позиция

Детям предлагаются различные сложные ситуации, в которых они могут оказаться. Ребята рассказывают, каким образом они смогли бы найти

выход из проблемной ситуации. Моделирование предположительного поведения ребёнка в социуме, его критическое конструирование. Это огоньк-тренинг выживания ребенка в социуме "большой земли" не теряя своих положительных качеств, полученных и закреплённых в лагере.

Живой уголёк

Самый последний разговор. В руках говорящего - свеча. Высказываются последние пожелания и «Живой уголёк» передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Ведёт к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему из общности отряда.

4. Каждый день в отряде новая игра.



Особое место в организации жизнедеятельности ребёнка должно уделяться игре, самой разнообразной: творческой, ролевой, познавательной, развивающей мыслительную и физическую активность ребенка.

Игра помогает ребёнку привыкнуть к новым для него условиям. В более широком смысле игру можно рассматривать как способ социализации личности ребенка и его социальной адаптации в обществе.

Игра - универсальный способ воспитания. Она выполняет коммуникативную функцию и учит детей общению между собой и со взрослыми. Наконец, игра - важнейшая потребность детей, которую можно реализовать в условиях детского оздоровительного лагеря.

Игры в первые часы

Вовлечение детей в игровую деятельность нужно начинать с первых минут знакомства с ними.

Угадалки

Предложите детям угадать ваше имя, а потом и имя вашего отца, из которого они выведут ваше отчество. А потом они могут попытаться угадать вашу любимую песню (назовите популярную и всем знакомую песню, чтобы у вас был шанс услышать ее исполнение по вашей просьбе), ваше любимое блюдо и т.д.

Собираемся в путешествие

«Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи». Побеждает тот, кто назовёт последним одну из самых необходимых вещей в путешествии. Замечания: Надо заметить, что эта игра

может затянуться на неопределённо долгое время. И всё из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т.д.

Тайный знак

Вожатый предлагает детям придумать фирменную систему тайных знаков для отряда. Это должны быть жесты, передающие какую-либо информацию, или скрывающие определенную команду. Вожатый предлагает примеры: поднятая правая рука – команда на установление тишины, щелчок пальцами – бурные аплодисменты, хлопок – дружный смех, открытая правая ладонь – приветствие члена отряда и др.

В парах ребята придумывают знаки, в четвёрках (с ближними соседями) уточняют. Далее четвёрки предлагают отряду по 1-2 знака, голосованием выбираются самые удачные. Далее вожатый может периодически показывать знаки, проверяя, как их все усвоили.

Трёхлитровая банка

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно-ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трёхлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов - выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

Что мы взяли с собой

Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаёте подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», «Глаза взяли?», «Жареного бегемота взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продаётся, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе. Только не превращайте свой комментарий из шуточного в язвительно-саркастический.

Игры на знакомство



***Я беру с собой в отряд (старший возраст),
разновидность игры «Снежный ком»***

Игрок, назвав своё имя, называет предмет,

начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в отряд. Например: «Меня зовут Катя, я беру с собой в отряд карандаши». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Вася, я беру с собой в отряд веселье, а ещё Катю с карандашами», и т.д.

Хлопочки (старший возраст)

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

Построения (средний возраст)

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например; «Постройтесь по цвету глаз от самых светлых - к самым тёмным»; «Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»; «Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имён» и др.

Барьер (младший возраст)

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

Кто есть кто (старший возраст)

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

Мы похожи (средний возраст)

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

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

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

Назови себя, назови меня (младший возраст)

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

Падающий листок (младший возраст)

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

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

Телефончик знакомства (средний возраст)

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

Шпиргалка-вспоминка (старший возраст)

Каждый игрок получает карточку со своим именем и фамилией. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посоветовавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить имя и фамилию каждого. За каждый правильный ответ команда получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

Это-я (средний возраст)

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

Трамвайчик (средний и старший возраст)

Участники игры сидят на стульях, расставленных по кругу. Есть один лишний стул, который находится рядом с ведущим. Ведущий пересаживается на пустой стул и произносит слова: «А я еду». Сидящий рядом с ведущим игрок пересаживается на освободившийся стул и произносит слова: «А я тоже». Следующий (третий человек) пересаживается на свободный стул и произносит: «А я зайцем!». Четвертый участник произносит фразу: «А я с...», называя имя любого играющего. Игрок, чьё имя произнесено, пересаживается на свободное место.

Игру продолжает тот человек, рядом с которым образует свободное место.

Кто меня позвал (младший возраст)

Один ребёнок отходит от группы на несколько шагов и поворачивается спиной к группе. Ведущий выбирает ребёнка, который должен громко позвать ушедшего. Ушедший возвращается и говорит, кто его позвал:

- Меня позвал ты, Антон.

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего. Первой реакцией детей обычно бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять. Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.

Почтальон (средний возраст)

Дети делятся на 2 команды. 1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имён. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

Вспомни имя (младший возраст)

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

Игры на сплочение



Путанка (любой возраст)

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

Художники

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

Голова, нос

Игра привезена из Польши. Произнесение польских слов сходно с русскими. Все слова повторяются участниками игры хором: - Голова - рамина - колина - пальцы - колина - пальцы - колина - пальцы - голова - рамина - колина - пальцы - очи - уста - уши - нос. Ударение во всех словах на первом слоге. Рамина - это плечи, колина - колени. В ходе игры нужно говорить слова и, соответственно им, обеими руками дотрагиваться до головы, плеч, коленей, глаз, ушей, носа и соединять пальцы рук. Постепенно темп игры увеличивается.

Человек к человеку (средний возраст)

Участники разбиваются на пары. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего - успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

Слон (младший возраст)

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

Атомы-молекулы (любой возраст)

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

Построение (любой возраст)

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

Объелись мёда (средний, старший возраст)

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

Гусеница (средний, старший возраст)

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит, как ест, как умывается, как делает зарядку и т.д.

Посиделки (любой возраст)

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой.

Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

Тихая почта (средний, старший возраст)

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано на его спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

Бегающий гномик (любой возраст)

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

Японский театр «Кабуки» (средний, старший возраст)

Описание: Театр кабуки — традиционный японский театр. Все участники делятся на две команды и выстраиваются в две линии параллельно друг другу. Команда договаривается, кого они будут показывать из

персонажей театра. По сигналу вожатого (на счет 3) команды одновременно показывают этого персонажа.

В раунде побеждает та команда, которая показала выигрышного персонажа (по принципу «камень-ножницы-бумага»).

Персонажи театра:

- Дракон (руками показывается раскрывающаяся пасть, рычание).
- Самурай (имитирует взмах меча и кричит, как самурай).
- Принцесса (держится за юбочку и произносит «а-ля-ля-ля-ля-ля»).

Выигрышные комбинации:

- Дракон убивает принцессу.
- Принцесса очаровывает самурая.
- Самурай убивает дракона.

Совет: Игра продолжается до 3-5 очков.

Передача чувств прикосновениями (средний, старший возраст)

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4-х чувств: страх, радость, любопытство, печаль. О том, какое именно чувство ему будет передано, участники сговариваются в тайне от водящего, задача которого – определить по прикосновениям, какое чувство ему передавалось.

Арам-шим-шим (любой возраст)

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «*Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!*», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперёд, поворачивается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спиной к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «*И раз! И два! И три!*». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в одном направлении, они пожимают друг другу руки. После чего водящий встаёт в круг, а вышедший становится водящим.

Колдуны (любой возраст)

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою

очередь, заколдовать всех.

Узелки (средний возраст)

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнёра по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнёра по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Тайный друг (средний и старший возраст)

Определяется день игры. Накануне распределяются тайные друзья. На отдельных листочках пишутся имена игроков, и каждый вытаскивает себе имя того или иного человека, чьим тайным другом он будет.

Задача друзей - сделать как можно больше приятного своему подопечному, а задача подопечного - догадаться, кто его тайный друг.

Коллективный счет (старший возраст)

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

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

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

Большая семейная фотография (любой возраст)

Эту игру лучше проводить в организационный период для выявления

лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

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

Гражданская оборона

Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по площадке, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза следующая: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или хулиганы, или Римские легионы, или вирусы гриппа, или маленькие зелёные человечки и т. д.).

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

Картина

Направлена на достижения групповой сплочённости, и ее основная цель - дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым.

Все сидят лицом в круг. Ведущий: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Я передаю эту картину тебе, ... (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину» и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовал ... (имя ведущего), рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину) и передаю эту картину тебе, ... (имя следующего по кругу участника)».

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

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

Правда или ложь?

Игра усиливает отрядную сплочённость и создает атмосферу открытости.

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

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

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

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

Капитан

Все выстраиваются на стульях. Выбирается капитан. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

Орлятский круг

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

Треугольник, квадрат...

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

Плеть

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

навстречу друг другу со словами:

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

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

Пройди в ворота

Двое детей образуют «ворота», держась одной рукой друг за друга, а пальцами другой руки показывая число от 1 до 5. Остальным детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

Игры для заполнения паузы

Съедобно – несъедобно

На площадке чертится круг, внутри которого находятся игроки. Один из игроков является водящим и находится в центре.

Водящий говорит: "Мы сегодня за обедом ели (называет съедобный или несъедобный предмет)". Если ведущий назвал несъедобный предмет, все игроки должны выпрыгнуть из круга. Тот из игроков, кто не выпрыгнул или выпрыгнул последним, становится ведущим. Игра повторяется.



Шуршунчик (средний и старший возраст)

Легенда игры: *В лесу живет очень странное необычное существо. Необычно оно тем, что невидимо и приобретает любой вид, размер, форму, вес.*

Ведущий говорит, что "Шуршунчик" находится у него в руках и начинает передавать его по кругу со звуком "пф-ф-ф" (как легкое дуновение на ладонь). Попадая в руки каждого, "Шуршунчик" может изменять свою форму, размер (можно раздувать его, уменьшать, делать тяжелым, легким). Передавая "Шуршунчик" следующему игроку, необходимо сопровождать своё действие соответствующими звуками и жестами, характерными для данного состояния "Шуршунчика".

Примечание: игра способствует снятию комплексов в общении, развивает фантазию и воображение, позволяет настроить ребят на восприятие другого человека.

Два медведя (младший и средний возраст)

На площадке отмечается место, где будет «берлога». Выбираются два водящих - «медведя».

Медведи, взявшись за руки, выходят из берлоги и, не расцепляя рук, стараются поймать остальных игроков. Если удалось, то пойманного игрока «медведи» отводят в «берлогу».

Игра заканчивается тогда, когда «медведи» поймают всех участников игры.

Крокодил (любой возраст)

Игроки делятся на две команды. Команды по очереди загадывают слово или фразу, затем вызывают одного или нескольких представителей другой команды, которым сообщают загаданное слово.

Этим игрокам при помощи жестов и мимики придётся изобразить загаданное слово своей команде. Команда должна догадаться, что загадали соперники.

Весёлые мартышки (младший и средний возраст)

Ведущий говорит слова. Игроки повторяют все слова и движения за ведущим.

Мы – веселые мартышки, мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем,

Надуваем щёчки, скачем на носочках,

И друг другу даже языки покажем.

Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску,

Оттопырим ушки, хвостик на макушке.

Шире рот откроем, гримасу все состроим.

Как скажу я цифру 3 – все с гримасами замри.

Шишки, жёлуди, орехи (средний возраст)

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто – «жёлудем», а кто - «орехом».

Игроки каждой группы в произвольном порядке встают друг за другом в колонну. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий.

Ведущий говорит, например, слово «орехи». После чего «орехи» должны поменяться между собой местами.

Ведущий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места – становится ведущим. Далее игра повторяется.

Гномики-домики (любой возраст)

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которой два человека изображают домик, подняв руки вверх, а третий – гномика, который живет в домике (находится под поднятыми руками своих друзей).

Ведущий говорит:

- Гномики меняются домиками!

После этих слов гномики покидают свой домик и стараются найти себе другой, но ведущий тоже старается занять один из освободившихся домиков. Если у него это получается, то он становится гномиком, а бездомный гномик – ведущим.

Игра продолжается. В своих тройках, до того как прозвучали слова ведущего, можно назначить нового гномика, чтобы все смогли побегать и чтобы дети сильно не устали.

У дяди Бена четыре сына (любой возраст)

Один из игроков – ведущий. Участники образуют круг. Все игроки повторяют слова и движения за ведущим:

*У дяди Бена четыре сына,
Четыре сына у дяди Бена.
Они не ели, они не пили,
И пели только один куплет.*

Ведущий вводит движения поочередно, по одному, при исполнении песенки. Например, вытянуть вперед правую руку и помахивать ею в такт песенки. Затем вводится следующее движение, но выполняется оно одновременно с первым. Например, игроки помахивают правой рукой и притопывают левой ногой.

Ведущий продолжает придумывать и предлагать всё новые и новые движения. В результате получается очень забавный танец из множества смешных движений, которые повторяют все игроки под общую песенку.

Летел лебедь (младший возраст)

Все игроки образуют круг. Участники держат руки ладонями вверх, левой рукой поддерживая руку соседа справа. Участники по очереди по одному слову произносят:

«Летел лебедь, считал число...»

или

«Летел лебедь по синему небу, читал газету номер...»

Игрок, которому не хватило слов, называет любое число, например, 10, (число больше 15 лучше не называть, так как игра затягивается), и все игроки, стоящие за ним, начинают по очереди громко считать:

«Один, два, три, ..., десять»

Когда участник игры произносит число, он хлопает левой ладонью по левой ладошке своего правого соседа. Задача участника, который говорит последнее число (в нашем случае 10) - быстро хлопнуть по руке следующего игрока, чтобы попасть ему по ладони. Но этот участник старается одернуть руку, чтобы предыдущий игрок ударил себя по своей руке.

Выигрывает либо тот, кто успел хлопнуть по ладони соседа, называя последнее число, либо тот, кто успел убрать ладонь до хлопка.

Проигравший выходит из круга. Таким образом, количество игроков постоянно уменьшается. Участники подходят ближе друг к другу, замыкают круг, и игра продолжается до тех пор, пока не останутся два участника, один

из которых становится победителем.

Если произносить слова:

*«Летели дракончики, ели пончики.
Сколько пончиков съели дракончики?»*,

То игра будет называться «Дракончики».

А можно произносить и другую считалку:

*«Жил был гном, звали его Том.
Он умел считать только до ...»*

Куда-куда (любой возраст)

Все ребята встают в круг, в середине – ведущий. Каждый ребёнок имеет свой порядковый номер. Ведущий называет два любых номера, обладатели названных номеров хлопают себя по коленкам со словами «куда-куда» и меняются местами. Ведущий пытается занять освободившиеся места. Оставшийся в центре становится водящим.

Варианты: «Фруктовый салат» – вместо номера раздаются названия фруктов (их число зависит от количества играющих). Водящий «смешивает» салат из 2-3 видов фруктов.

«Миксер» – водящий определяет признак, по которому ребята должны поменяться местами (например, те, у кого в имени есть буква «Н»; те, на ком надеты джинсы, и т.п.)

Золотые ворота (средний возраст)

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произносят считалочку:

Тра-та-та, тра-та-та -

Отворяем ворота,

Золотые ворота,

Поспешим мы все сюда.

Пропускаем раз,

Пропускаем два,

А на третий раз

Не пропустим вас!

Есть иной вариант считалки:

Золотые ворота,

Пропускают иногда:

Первый раз – прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз – не пропустим вас!

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произносятся самые последние слова считалки, «ворота закрываются» -

участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится всё меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

Игры на доверие



Данная группа игр помогает преодолеть замкнутость, недоверие, характерное для группы малознакомых детей. Способствует принятию ближнего, утверждению ценности взаимопонимания в отряде.

Человечки (старший возраст)

На асфальте проводится черта, по одну сторону от черты стоят играющие, по другую – разбросаны карандаши (человечки). Задача игроков, не используя никаких подручных средств и не заступая за черту, спасти человечков.

Падение и взлёт (старший возраст)

Все разбиваются на пары, образуя два круга: внешний и внутренний. По команде внутренний круг «падает» назад, а внешний ловит, потом совершается переход по часовой стрелке на одного человека.

Вожделение (средний возраст)

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – "ведомые". Вторые номера - "ведущие". "Ведущие" ведут "ведомых" через различные препятствия, которое показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 5–10 минут).

Контакт-слово (средний возраст)

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3-4-мя словами. Задача напарников – почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

Сидячий круг (средний, старший возраст)

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Все на борт (младший возраст)

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).
Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площадке меньшей величины.

Бревно (средний, старший возраст)

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

Игры на выявление лидера



Камушки

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладётся на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее даётся задание: молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию величины (составить из них букву, расположить от самого тёмного к самому светлому).

Многоугольник в тумане

Группа встаёт в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладётся верёвка, и даётся задание найти и поднять её. Когда все участники держат верёвку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: верёвку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Палатка

Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства даётся 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все её участники действительно помещаются в палатке.

Гомеостат

Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся игрой. Играющих просят встать в круг, вытянуть вперёд руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Понаблюдав за играющими, ведущий может выявить лидеров, под которых подстраиваются большинство игроков. Возможно, себя проявят стойкие “одиночки”, которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, успешно решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных.

Пчела

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Все начинают жужжать и двигаться в любом направлении. Затем даётся команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают лидерскими качествами. Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, дети не принятые коллективом.

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.

Игры в дождливый день



Робби

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то её выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мякнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остаётся последним.

Запомни вещи

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам даётся 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда. Выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Мешок

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берётся мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, сперва угадав их.

Дирижер

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторять за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трёх попыток, то становится в круг, а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать с двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

Салат

Хотя эта игра очень простая, но она может стать любимой детьми. Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один игрок остаётся в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берёт себе тоже название фрукта).

Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово "салат", то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

Передай другому

Для игры требуется две команды по 5-7 человек. Эта игра похожа на игру "Крокодил". Только здесь первая команда загадывает не одно слово, а целую историю. Затем первая команда вызывает одного игрока из второй команды и говорит ему то, что загадано. В отличие от игры "Крокодил" игроки второй команды в это время должны находиться в другой комнате. Они вызываются по одному.

Итак, первый игрок из второй команды узнал своё задание: изобразить, как Ной заводил зверей в ковчег. Вызывают второго игрока из второй

команды, которому первый игрок в пантомиме изображает загаданную историю. Он делает это всего один раз, а второй игрок только смотрит и ничего не спрашивает. Задача второго игрока - понять, что загадали, чтобы потом передать историю третьему игроку из своей команды. И так, вся история передаётся по цепочке от одного игрока к другому. Если отгадывающий узнал историю, ему будет не трудно самому изобразить её в пантомиме, но если же он не угадал, то начнёт показывать ему самому непонятные движения, от чего все другие будут просто в восторге

Последний игрок второй команды, просмотрев пантомиму, должен сказать, что это за история. Может случиться, что он назовёт совсем другую историю, чем вызовет общий смех, Тогда каждого начинают спрашивать, что он понял, и что он изображал. После этого команды меняются местами.

Колечко

Играют 8-20 человек. Для игры нужны нитка и кольцо. Нитку продевают в кольцо и завязывают концы. Все становятся в круг, держа обеими руками нитку перед собой. Нитка должна быть натянута. Один человек - в центре круга. Он должен найти колечко, которое остальные игроки всё время двигают по нитке. Следующим идёт в круг тот, у кого найдётся колечко.

Запомни детали

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстёгивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют причёску. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

Звонящий

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются, что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

Кого нет?

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить, как можно быстрее, кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

Игры перед закрытием смены



Ассоциация (старший возраст)

Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круге, и зовут водящего. Водящий задаёт вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

11 вопросов (старший возраст)

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трёх попыток должны назвать загаданного человека.

Когда я был маленьким (средний возраст)

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошёл с детьми и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передаётся теннисный мяч, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

Клубок (средний, старший возраст)

Дети садятся в круг. Ведущий берет клубок, наматывает кончик нити на ладонь, потом бросает клубок любому участнику со словами: «Ты мне нравишься, потому что...» или «Мне нравится, как ты...». Далее этот участник также наматывает нить на ладонь и бросает клубок другому человеку, продолжая фразу «Ты мне нравишься, потому что...».

5. Коллективные творческие дела в отряде. Определение КТД

КТД – коллективное творческое дело.

Методика КТД – деятельный, творческий и организационный механизм педагогики, которую назвали «педагогикой общей заботы». Дети и взрослые становятся хозяевами собственной жизни, создают то, на что способны, их дела – это искренняя забота об окружающем мире и развитии всех и каждого, это социальная активность и дух свободы.

КТД – это дела не только для детей, и не только во имя их воспитания, это дела самих детей, вернее коллектива, членом которого становится и взрослый.

Суть КТД, назначение

Суть каждого КТД – забота о своем коллективе, друг о друге, об

окружающих людях. Оно дело, но не простое дело, а жизненно-важное, общественно необходимое.

Оно **коллективное**, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается совместно с детьми и взрослыми, с ребятами и старшими товарищами как их общая забота.

Оно **творческое**, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается каждый раз в новом варианте. Оно творческое еще и потому, что не может превратиться в догму, делаться по шаблону, а всегда выступает в разных вариантах, всегда выявляет новые свои возможности.

Сила КТД в том, что оно требует общего поиска, дает ребёнку толчок и открывает для него широкий простор. Поэтому в каждом из таких дел – гибкая форма и богатое, разнообразное содержание, нестандартные варианты.

В каждом КТД решаются педагогические задачи, происходит развитие самостоятельности, инициативы ребят, самоуправления, активного отношения к людям и окружающему миру.

КТД, обогащая личность социально ценным опытом, позволяет каждому проявить и совершенствовать лучшие человеческие задатки и способности, потребности и отношения, расти нравственно и духовно.

Успех КТД, его воспитательно-развивающий эффект зависит от умелой организации дела, когда его создателем и участником становится каждый. Вот **основные этапы** технологии коллективной организаторской деятельности:

1) Выбираются первичные группы (по 5-6 человек) из отряда. Дается время для обсуждения поставленной проблемы (тема выступления, сюжет постановки и т.д.).

2) На общем сборе заслушиваются и обсуждаются все варианты (один из них отбирается для осуществления или создается сводный проект); выбирается совет дела из представителей каждой первичной группы.

3) Совет дела, опираясь на предложения первичных групп, разрабатывает избранный вариант, учитывая все условия, распределяет поручения в отряде, а затем сам же и руководит выполнением задуманного.

4) Проведённое дело обсуждается на общем сборе, причём каждая первичная группа высказывает своё мнение об удачах и недостатках, а затем обязательно вносит свои предложения на будущее.

Виды КТД



1) Трудовые

Трудовые КТД развивают в детях знания об окружающей жизни, воспитывают стремление вносить свой вклад в улучшение действительности, а также умение и привычку реально, на деле заботиться о близких и далеких людях, трудиться самостоятельно и творчески. В центре внимания

воспитателей – освоение трудовой культуры, развитие нравственного отношения к труду, собственности, материальным богатствам нашей страны, к таким сторонам окружающей жизни, которые нуждаются в практическом улучшении и которые можно усовершенствовать или своими силами, или помогая другим людям.

2) Познавательные

Познавательные КТД развивают у детей гражданское отношение к таким сторонам жизни, которые недостаточно познаны, полны загадок, требуют своего раскрытия в коллективном поиске. Важная роль познавательных КТД – формирование потребности в познании, сознательного, увлеченного, действенного отношения к непосредственным источникам открытия мира: к книге, учению, различным средствам самообразования.

В познавательных КТД школьники вместе с взрослыми и под их руководством применяют знания, умения и навыки, полученные ими в учебной работе, а также приобретенные с помощью самостоятельного чтения, полученные из ресурсов интернета, передач радио и телевидения, в повседневном общении со сверстниками и взрослыми.

3) Художественно-эстетические

Художественно-эстетические КТД самых разнообразных вариантов позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых, укрепляют тягу к духовной культуре, к искусству, и потребность открывать прекрасное людям, пробуждают желание испробовать себя в творчестве.

4) Спортивные

Спортивные КТД развивают отношение к спортивно-оздоровительной стороне жизни, к физической культуре, здоровому образу жизни. Спортивные КТД помогают выработать быстроту, ловкость, выносливость, находчивость и настойчивость, смелость и мужество.

5) Организаторские (Выборы, организация чередования поручений и ролей, участие в планировании деятельности, сборы отряда и др.)

Чередование традиционных поручений

Чередование традиционных поручений (ЧТП) – один из видов организаторской деятельности в коллективе. ЧТП представляет собой соединение различных видов деятельности: трудовой, спортивной, познавательной, художественно-эстетической и т. д.

Коллектив на общем сборе решает, какие поручения будут по очереди выполнять микро-группы, определяют функции каждого поручения, договаривается о сроках их выполнения. При определении поручений исходят из следующих задач:

1) Обеспечение выполнения необходимых ежедневных организационно-бытовых вопросов (уборка, проветривание, помощь водителю, дежурство в столовой и т.д.)

2) Организация полезных и радостных событий и моментов жизни коллектива (концерты, сюрпризы, газета, песни, игры и т.д.)

Усложнение деятельности ЧТП идет по линиям:

- увеличение количества функций внутри поручения;
- усложнение поручения по содержанию;
- рост уровня содержания при выполнении поручения.

Система ЧТП - одна из наиболее эффективных методик по формированию самоорганизации и самоуправления разновозрастных коллективов ребят. Результат достигается за счет того, что ребята свободны в выборе себе поручения, но при этом все поручения должны быть выполнены хотя бы один раз, что в ненавязчивой форме принуждает ребят к самостоятельному краткосрочному и долгосрочному планированию своей деятельности.

Система отрядных дел



Целью отрядных дел является развитие личности ребенка, формирование, укрепление и объединение отряда.

Проводя отрядное дело, мы решаем ряд задач:

- ✓ создание устойчивых межличностных отношений;
- ✓ проявление личностной позиции каждого члена отряда;
- ✓ достижение общих целей;
- ✓ организация досуга детей и подростков;
- ✓ более глубокое знакомство детей друг с другом;
- ✓ реализация потребности быть нужным для отряда;
- ✓ разрешение проблем внутри отряда;
- ✓ объединение детей.

Выбор темы, формы и содержания отрядного дела зависит:

- от программы профильной смены;
- от педагогической задачи работы с отрядом
- от эмоционального состояния отряда;
- от сложившейся ситуации в отряде;
- от заявленного интереса детей.

При этом вожатому необходимо учитывать:

- ✓ возрастные особенности детей;
- ✓ контингент детей;
- ✓ интересы детей;
- ✓ уровень и особенности сложившихся взаимоотношений;
- ✓ психологическое и физическое состояние детей.

Для эффективной организации КТД следует помнить следующие правила:

1. Главное – процесс подготовки, а не итог. Воспитывает не само дело, а подготовка к нему!

2. Вожатый непосредственно или опосредованно руководит, помогает в подготовке и проведении дела.

3. Чем больше ребенок делает самостоятельно, тем значимее для него дело. Нужно давать возможность ребенку быть творцом, а не просто исполнителем!

Предлагаем **примерный алгоритм проведения дела:**

1. Настрой: а) словесный; б) музыкальный; в) оформление; г) внешний вид.

2. Проведение дела. При проведении дела следует учитывать следующие моменты:

- ✓ логичность (экспозиция, завязка, развитие сюжета, кульминация, развязка, эпилог);
- ✓ смена деятельности;
- ✓ умение владеть вниманием аудитории;
- ✓ использование технических средств;
- ✓ занятость всех детей.

3. Итог (анализ) – поблагодарить (найти за что), выявить ошибки и неудачи.

Любая деятельность только тогда имеет продуктивный и значимый результат работы, когда она анализируется и в течение смены, и в отдельных делах отряда.

Обычно смена делится на три периода: организационный, основной и итоговый. Предлагаем краткое описание отрядного дела в различные периоды профильной смены:

1. Организационный период смены

Обычно в этот период проходят следующие дела и мероприятия.

Индивидуальные беседы. Цель: познакомиться индивидуально с каждым ребенком, с его средой общения (семья, школа, внешкольные учреждения), с его увлечениями, индивидуальными особенностями. Беседы проводятся в первый день оргпериода.

«Огонёк» знакомства – это первый откровенный разговор вожатого с отрядом. Его цель: сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде.

Хозяйственные сборы – обычно проводятся в первые дни смены одновременно во всех отрядах. Основная задача – предъявление детям единых педагогических требований, знакомство с законами и правилами, существующими в лагере.

КТД. Проводятся в отрядах с целью сплочения временного детского коллектива, выявления творческого, интеллектуального, спортивного потенциала детей, их возможностей.

Вечер знакомств. Одно из первых дел в смене, которое призвано задать тон общения на всю смену, показываются творческие визитки, происходит представление ребят отряда.

Все конкурсы – это повод не для соревнований, а для знакомства с детьми.

Организационный сбор отряда. Цель: организационное оформление отряда. На оргсборе, кроме выбора кандидатур в органы самоуправления, обсуждаются названия, девиз, атрибутика отряда, принимаются законы, традиции. Здесь же проходит введение детей в программу смены, дети узнают, чему они научатся за смену.

2. Основной период смены

Трудовые десанты. Общественно-полезная работа. Например: акция по уборке территории, помещений отряда, которая проходит в игровой форме.

Театральные подмостки. Это конкурсная театральная программа. Форма проведения этого мероприятия каждый раз разная.

Спартакиада. Соревнования по различным видам спорта между командами отряда. Кроме этого, проходят соревнования по индивидуальным видам спорта – шашки, шахматы и т.д.

Работа в органах самоуправления. В основной период в каждом отряде силами детей организуются и проходят отрядные дела. В отличие от КТД организационного периода они больше по продолжительности и сложнее по подготовке.

3. Итоговый период

Дела итогового периода направлены на проверку полученных в лагере знаний, умений, навыков, исходя из тематики смены.

Церемония награждения. Лучшие из лучших награждаются различными дипломами, грамотами, сертификатами, свидетельствами за активное участие в программе смены, за мастерство.

Концерт «Звездный дождь» - заключительное дело смены.

Прощальные «огоньки». Решаются две задачи – диагностика поставленных задач и анализ совместной жизни.

Главными в заключительный период смены становятся методические задачи – работа с органами детского самоуправления, подготовка к итоговым делам в отряде. В основе дел этого периода лежит нравственный заряд, ярче проявляется традиция доброго отношения к людям, к товарищам.

Выделяя три периода смены, следует учитывать, что они протекают не сами по себе, а во взаимосвязи и взаимозависимости друг от друга. Нельзя воспитывать человека по частям, на отдельных промежутках времени. Каждый период – это определенная основа для развития ребенка на последующих этапах. Приобретаемый воспитанником опыт самореализации, самоопределения обуславливает выбор педагогических методов, форм взаимодействия с ним в течение смены.

Методы подготовки КТД

Инициатива и самостоятельность ребёнка воспитывается, поддерживается, развивается при умелом руководстве педагога в повседневной коллективно-



творческой и организаторской деятельности, которые осуществляются разными способами, в зависимости от того, что организуется, и кто организует работу.

В каком случае отрядное дело будет по-настоящему интересным, полезным, значимым? Только тогда, когда его предложили сами ребята. Сами придумали, подготовили и провели. Именно при таком подходе реализуется один из главных принципов самоуправления: сами планируем, сами готовим, сами проводим и сами анализируем.

Как же поступать, чтобы в подготовке дела были задействованы все желающие ребята, чтобы всем было интересно? Чтобы не только вожатый или определенная группа активных ребят в отряде организовывали все дела? Чтобы все ребята принимали самое живое участие в реализации отрядных планов, подготовке и осуществлении задуманного? И практически каждый приобрел организаторский опыт?

Для этого существует несколько способов – **методов подготовки дел**. Каждый метод основывается на особом способе формирования групп организаторов отрядного дела и особом способе работы групп.

1. Инициативная группа – временный орган отряда, группа ребят, которые являются *инициаторами* и организаторами определенного дела. Эти ребята:

- сами предлагают провести отрядное дело;
- сами пишут сценарий дела и готовят всё необходимое (художественное и музыкальное оформление, реквизит, призы и подарки победителям и т.д.);
- сами проводят дело;
- анализируют дело сами и совместно с отрядом.

Таким образом, в инициативную группу по подготовке какого-либо отрядного дела входят ребята, которые предложили провести это дело, сами хотят принять участие в подготовке такого дела, интересуются этим вопросом, хотят больше узнать по тому или иному направлению, хотят поделиться своими знаниями с ребятами. При подготовке и проведении дела они никого не привлекают, всё делают самостоятельно.

В инициативную группу входят желающие: и те, кто достаточно грамотен в данном вопросе, и те, кто просто хочет принять участие в подготовке дела, попробовать себя. Поэтому вожатому необходимо помочь распределить поручения в группе с учётом знаний, способностей и возможностей каждого участника группы.

2. Творческая группа (творческое объединение) – группа наиболее подготовленных, грамотных (можно даже сказать, компетентных) в определенном вопросе ребят, регулирующая подготовку к какому-либо делу. Формируется, как правило, в тех случаях, когда нужно иметь способности, определенный опыт и специальные знания, а также уметь регулировать работу (например, подготовить туристическую тропу лучше всего смогут ребята, увлекающиеся туризмом и разбирающиеся в этих вопросах).

Творческой группе *поручается* от начала до конца разработать дело целиком или часть дела (как правило, само дело "берётся" из плана работы отряда на смену). Ребята могут привлекать к работе любого члена коллектива, по мере необходимости назначать репетиции, обращаться за помощью к специалистам или находить таковых. В этом состоит отличие творческой группы от инициативной группы.

Этапы работы творческой группы:

- группа разрабатывает подробный сценарий дела;
- распределяет поручения, задания микро-группам в отряде, отдельным ребятам по подготовке дела;
- корректирует действия ответственных за подготовку отрядного дела;
- проводит дело;
- анализирует дело, подводит итоги своей работы совместно со всеми ребятами отряда.

3. Совет дела – группа ребят, представителей микро-групп, работает как временный орган управления в отряде, организующий и координирующий коллективную работу по подготовке к отрядному делу.

В отличие от творческой или инициативной группы функции совета дела намного обширней и сложнее. Совет дела:

- привлекает к творчеству, проведению дела всех ребят отряда;
- разрабатывает конкретный сценарий дела;
- организует подготовку и проведение дела, распределяет поручения между всеми членами отряда;
- контролирует выполнение поручений, помогает тем, у кого сложнее всего идёт работа, рассказывает об интересных находках для того, чтобы уже в ходе подготовки совершенствовать задания;
- руководит выполнением задуманного, координирует действия ответственных;
- анализирует проведённое дело со всеми ребятами отряда.

При таком способе работы все ребята, члены микро-группы (а микро-групп в отряде, как правило, не менее 4-6), подчиняются тому, кого выбрали в совет дела и кто регулирует взаимодействие их группы с другими в коллективной деятельности. Одновременно может быть и другая работа, где член совета дела – рядовой участник и подчиняется в этом другом виде работы кому-то из ребят отряда. Таким образом, у подростков формируется демократическая культура, где существенным условием является умение организовывать и подчиняться.

Например, в плане работы отряда на смену есть такое дело – День закрытия смены. Вожатые могут объявить конкурс между микро-группами на лучшее предложение по проведению этого дня.

1. Разделите ребят отряда на команды по 5-7 человек. Пусть каждый подумает, как он хочет провести такой день, что это будет: театрализованное представление с чаепитием, встреча интересных людей, тематическая

дискотека с весёлыми конкурсами? А может, праздничный концерт? Сколько ребят в отряде – столько и вариантов.

2. На сборе микро-группы ребята делятся своими идеями. Необходимо внимательно выслушать все проекты. Каждый может высказать свои предложения. Всё обсуждается, и создаётся сводный проект микро-группы по проведению праздника.

3. Собираются представители (как правило, по одному человеку) от каждой микро-группы с предложениями своих групп. Это – совет дела. Его возглавляет либо вожатый отряда (который в этом случае работает наравне с ребятами), либо командир отряда, либо выбирается кто-то из ребят, пришедших на данную встречу.

4. Опираясь на предложения микро-групп, совет дела:

разрабатывает день в деталях;

распределяет поручения между микро-группами;

руководит выполнением задуманного: каждый член совета дела в своей группе.

Если в процессе подготовки дела появляются новые предложения и что-то требует замены, члены совета дела, периодически собираясь, координируют действия микро-групп, обмениваются находками, идеями, опытом, анализируют и т.д.

Проведённое дело обсуждается на общем сборе отряда, каждый имеет право и возможность высказать своё мнение об удачах и недостатках, свои пожелания.

«Сила» такого отрядного дела состоит в том, что

оно требует общего поиска;

даёт толчок творчеству ребят, выдумке, фантазии;

открывает возможность каждому проявить себя в творчестве, в осуществлении замысла, в анализе собственного опыта.

Таким образом, организованная общая работа отряда по подготовке дела позволяет всем ребятам думать, предлагать, планировать, претворять в жизнь, учиться анализировать (учиться на собственном опыте), оценивать.

Итак, совет дела представляет собой временное объединение представителей каждой микро-группы отряда, которое создается для проведения одного определенного творческого коллективного дела. Членом совета дела может быть любой ребенок, так как несёт мысли и предложения не только свои собственные, но и всей группы. В совет дела ребята входят по желанию, в зависимости от своих интересов, а временный характер поручения позволяет охватить большое количество ребят.

Совет дела даёт возможность каждому внести своё предложение в общее дело, каждому поучаствовать в исполнении, чем он и отличается от инициативной и творческой групп.

Обычно советы дел (так же, в принципе, как и творческие группы) выбираются, формируются на сборе-планировании отряда. Сколько дел ребята захотят провести в смене – столько может быть и советов, творческих групп, которые могут работать параллельно. По окончании дела совет,

творческая или инициативная группы прекращают свою работу.

В своей практической деятельности каждый педагог может использовать и другие варианты, способы подготовки дел. Но всегда нужно помнить:

общее мнение вырабатывается из предложений каждого;

соблюдение принципа "сами планируем, сами готовим, сами проводим, сами анализируем" даёт возможность развивать инициативу и самостоятельность детей и подростков;

отрядные дела могут быть самые разные, но все они должны соответствовать возрасту, знаниям и интересам ребят;

обязательным для каждого из вариантов подготовки дел должен стать анализ проведённого дела, когда все ребята отряда размышляют над удачами, ошибками и определяют для себя перспективы, планы на будущее, программу последствий.

Главное для вожатого – не просто обучить ребят, что делать и как, а воспитать уважение каждого к каждому, помочь осознать собственную ответственность за порученное дело, научить критически оценивать свои поступки.

Что необходимо организаторам (вожатому и ребенку) знать и учитывать при подготовке отрядных дел?

• Основные этапы организаторской работы (по подготовке любого отрядного дела):

- 1) получение задания, определение цели и задач проводимого дела;
- 2) обеспечение работы (условия, средства, исполнители);
- 3) планирование работы (творческой группы, инициативной группы, совета дела) и распределение обязанностей;
- 4) оперативное руководство подготовкой, координация действий;
- 5) анализ и подведение итогов проделанной работы.

• Необходимые компоненты успеха любого дела:

интересные задания;
красочное оформление;
музыкальное сопровождение;
находчивый ведущий;
компетентное жюри;
эмоциональные зрители;
исполнительные помощники;
подготовленные участники;
призы для победителей.

Как сделать так, чтобы КТД не были скучными?

Перед тем как в отряде начнут свою работу творческая, инициативная группы или совет дела будет правильно, если педагог научит ребят придумывать интересные дела, разрабатывать идею дела, содержание.

Для этого одни вожатые проводят обучающее занятие «Конструирование КТД», другие для своих ребят организуют дело «Конструкторское бюро», а кто-то использует тренинг «Конструируем КТД».

Но какой бы способ ни выбрали педагоги, это помогает им разрушить стереотип в сознании детей и подростков при выборе форм отрядной работы, формировать установку на творческий поиск, показать возможные пути такого поиска в ситуации конструирования новых форм. И в этом случае придуманные и разработанные ребятами отрядные дела не окажутся нетворческими, немассовыми, неинтересными.

Остановимся на форме обучающего занятия, в основе которого - тренинг, разработанный Е.В. Титовой¹, и практический опыт вожатых ВДЦ «Орлёнок».

Занятие состоит из нескольких этапов. Первый и второй являются своеобразной творческой разминкой, которая должна обеспечить атмосферу и игровой настрой участников, а также постепенность в усложнении творческих задач. Третий этап – основной, на котором и происходит разработка новых форм. Каждый этап отличается своей методической ценностью, так как обогащает участников конкретными идеями.

Во вводной части занятия вожатому необходимо настроить ребят на активную работу, рассказать о методических особенностях коллективно-творческого дела, предложить им привести соответствующие примеры коллективно-творческих дел, либо назвать подобные дела самому.

Всех участников занятия нужно разделить на небольшие группы, численностью от 3 до 7 человек.

1 этап. «Опыт».

Ребятам предлагается для начала обратиться к своему опыту и вспомнить те КТД, которые им уже известны.

Задание группам. За 3 минуты составить общий перечень известных КТД. Затем огласить его и сдать вожатому (или его помощнику), ответить на вопросы других групп.

Через 3 минуты группы по очереди оглашают свои перечни. Все участники записывают новые для себя формы и возникающие по ходу ассоциативные идеи. Группы могут задавать друг другу вопросы о содержании и особенностях проведения названных дел.

Вожатый внимательно следит за тем, какие дела называют дети, с целью уточнения может сам задавать вопросы. Он имеет право исключить из перечня просто названия событий, не обозначающие никакой формы и содержания (например, биологическая неделя), а также родовые названия форм без

1. Титова Е.В. Если знать, как действовать: Разговор о методике воспитания: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1993. – С. 118 - 122.

конкретного уточнения их вида (например, фестиваль, праздник, вечер и т.п.).

Группы, отвечая на вопросы участников и вожатого, должны кратко охарактеризовать предлагаемые формы.

Помощники вожатого (или же он сам) могут фиксировать количество дел, названных каждой группой, и начислять им очки (по одному за каждое). Этот прием создаст ситуацию творческой конкуренции и позволит активизировать участников.

При перечислении дел вторая и последующие группы не называют те, которые уже прозвучали, но сообщают, сколько дел было первоначально в их перечне и сколько осталось после исключения уже названных. (Первая цифра нужна для подсчета заработанных группой очков, вторая – для подсчета общего количества дел, названных всеми участниками). После выступления всех групп вожатый может предложить участникам дополнить общий перечень, если по ходу удалось вспомнить что-то еще (каждое дополнение приносит группе одно очко).

Таким образом, на этом этапе в определенном смысле организуется обмен опытом между ребятами - участниками занятия.

2 этап. «Вариация».

Вожатый объясняет, что некоторые формы КТД могут иметь множество различных вариантов. Например, такие, как путешествие, турнир, пресс-конференция, фестиваль и т.п.

Задание группам. За одну (или две) минуту предложить, как можно больше различных вариантов одной из форм КТД. Всем группам может быть дана одна и та же форма либо каждой группе своя. Предлагать уже прозвучавшие на 1 этапе дела группы не должны.

Количество названных группами вариантов опять фиксируется. Набранные очки прибавляются к заработанным на предыдущем этапе. Группы также имеют право задавать друг другу вопросы о том, как может выглядеть то или иное предлагаемое дело.

На этом этапе уже могут «родиться» совершенно новые идеи творческих коллективных дел, никогда и никем ранее не проводившихся. На такие идеи вожатому следует обратить внимание участников. Абсолютно нереальные, на первый взгляд, идеи не стоит сразу отвергать, предложите их развить.

Этот этап, по существу, упражнение на вариативность мышления и поиск оригинальных вариантов.

3 этап. «Идеи» (или «Защита идей»).

Вожатый объясняет, что принцип разработки новых дел лучше всего освоить на примере сюжетно-ролевых КТД. Их отличительными признаками являются:

- наличие сюжета, по которому развиваются «события»;
- роли, выполняемые участниками;
- правила игрового поведения.

Чтобы разработать новую форму дела, надо, прежде всего, найти и развить подходящий сюжет. Что может стать основой для выбора сюжета,

послужить импульсом идеи для его разработки?

Можно предложить, по крайней мере, три пути для поиска.

Во-первых, основой для идеи игрового сюжета могут стать существующие в реальной жизни учреждения или их комплексы. Например, мастерская, академия, город и т.п. Чтобы разработать сюжетно-ролевое КТД, надо представить себе, как можно «сыграть» в это учреждение. Например, возьмем такое учреждение, как аптека. В аптеку приходят люди за лекарствами. Работники аптеки предлагают лекарства, дают советы по лечению и профилактике заболеваний. Роли «работников аптеки», «больных», «болезней», «лекарства» могут с успехом сыграть ребята даже младшего возраста. А если пофантазировать, то можно придумать аптеку не простую, а, скажем, «зелёную», где «живут» препараты лекарственных растений, которые готовы помочь человеку и сразиться с его недугами. Но и они, в свою очередь, обратятся к нему за помощью и защитой. Рассуждая аналогичным образом, используя знания о различных учреждениях, можно придумать множество разнообразных сюжетно-ролевых КТД.

Во-вторых, основой для разработки сюжета могут стать события реальной жизни. Например, фестиваль, пресс-конференция, путешествие и т.д. Традиционный ход этих событий в жизни подскажет общий замысел КТД.

В-третьих, основу сюжета можно найти и в каких-либо предметах. Например, шкатулка. Она может быть, скажем, музыкальной. Открывая её, знакомишься с музыкальными произведениями различных жанров. Или журнал, перелистывая страницы которого узнаёшь много интересного.

После такого рассказа ребята получают творческие задания. У водителя должны быть заготовлены карточки, на которых написаны слова, обозначающие или учреждения, или события, или предметы. Примерный набор карточек может быть таким (каждый ряд слов можно написать на карточках определенным цветом):

1 – академия, аптека, почта, цирк, музей, клуб, ателье, мастерская, фабрика и т.п.;

2 – путешествие, экскурсия, экспедиция, эстафета, телемост, аукцион, суд, фестиваль, защита, турнир, парад и т.п.;

3 – газета, книга, журнал, шкатулка, словарь, часы, цветок, портфель, азбука, машина и т.п.

Карточки раскладываются на столе обратной стороной кверху.

Задание группам. Выбрать по одной карточке из каждого ряда (выбирает представитель группы). Разработать новое КТД и подготовить его защиту. При защите необходимо отразить следующее:

назвать форму, указать возраст и количество возможных участников;
сформулировать задачи дела, объяснить, чем это дело может быть интересно и полезно ребятам;

изложить замысел-сюжет, примерное содержание дела;
охарактеризовать возможные способы подготовки дела.

Время на подготовку групп – 20 минут.

Чтобы ребятам было легче выполнять задание, придумывать «новое КТД»,

можно предложить им следующий алгоритм деятельности:

1. Выбрать в каждой карточке по одному слову, обозначающему предмет, событие и учреждение. (Можно и не раздавать группам готовые карточки, а попросить ребят самих придумать слова – ассоциации к словам «учреждение», «событие», «предмет».)

2. К выбранным словам нужно придумать по три-пять слов – ассоциаций.

3. Составить предложение из слов-ассоциаций (взять по одному из каждого ряда) или несколько предложений.

4. В группе (до этого момента ребята могут работать индивидуально) из всех предложений выбрать наиболее понравившиеся и составить из них связный рассказ (сказку, историю и т.д.). По сути, рассказ уже является сюжетом, идеей дела.

5. По составленному рассказу определить название дела.

6. Ответить на вопросы:

- Что? (Какое будет дело, его форма.)
- Где? (Место проведения дела.)
- Когда? (Время проведения.)
- Для кого? (Аудитория, предполагаемые участники дела.)
- Зачем? (Полезность дела для ребенка и вожатого.)
- Как? (Метод подготовки дела.)

По истечении отведенного времени вожатый объявляет порядок защиты: представитель группы называет все три карточки, говорит, какую группу выбрала для разработки, и излагает родившиеся идеи. Затем участники занятия могут задать группе вопросы, а потом высказать свои суждения, мнения о предложенной идее. После чего группы оценивают её с помощью, например, цветowych карточек, представляющих шкалу оценок, по каждому из параметров: возможность воплощения на практике, оригинальность замысла и т.д.

Пока идёт защита, помощники вожатого (или он сам) фиксируют все оценки, полученные каждой группой, подсчитывают их сумму. По окончании защиты подводятся итоги: называется «группа-лидер» каждого этапа занятия и «абсолютный чемпион»; обращается внимание участников на общий перечень дел, составленный в ходе занятия; акцентируется внимание на особо интересных идеях и предложениях, рекомендуется воспользоваться ими на практике.

Затем вожатый проводит коллективный анализ занятия.

На общее обсуждение выносятся вопросы:

- есть ли у ребят удовлетворение от проделанной работы;
- чем было интересно и полезно данное занятие, что нового узнали и открыли для себя ребята в ходе его проведения;
- кого из своего отряда ребята лучше узнали или увидели с необычной стороны, кого можно отметить, поблагодарить;
- что можно было бы сделать по-другому и т.д.

Необходимо помнить, что, каким бы оригинальным и привлекательным

ни был замысел-сюжет дела, коллективным творческим оно становится только в том случае, если его участники будут в полной мере его создателями (соавторами) на всех стадиях – от замысла и выдвижения идеи до анализа и оценки результатов.

Вожатый должен понимать, что одно дело – создавать план работы, другое – выполнять его. Он должен ясно представлять себе, как должна быть разделена работа между всеми ребятами отряда. Плох тот вожатый, который всё делает или пытается делать своими собственными руками. Величайшее искусство вожатого – лидера, организатора, руководителя состоит в том, чтобы ребята, выполняя его задания, делали это как бы по своей инициативе, а возможно, были убеждены, что они сами, а не вожатый нашли выход из положения.

В качестве примера организации коллективного творческого дела можно привести следующее:

ОПЕРАЦИЯ «Ы»



Цель: реализация творческого потенциала; развитие детского воображения, фантазии.

Задачи: создание атмосферы праздника, знакомство со спецификой проведения и организации праздников, мотивация на создание подарка другому человеку.

Необходимые материалы: цветная и рулонная бумага, фломастеры, краски, ножницы, скотч, клей, шары, конфетти.

День рождения – долгожданный праздник, полный сюрпризов, радости, тем более, если его встречать в лагере. Если в вашем отряде у кого-то день рождения, у вас есть уникальный шанс подарить ребенку самый незабываемый, удивительный день!

Подготовка ко дню рождения начинается накануне. Именинник «нейтрализуется» на некоторое время путем «отправления» в методический кабинет для подготовки отрядной игры или получает другое задание, выполнить которое может только он.

Отряд делится на следующие микро-группы:

«Режиссеры» – инициативная группа, которая пишет сценарий всего дня, организует, планирует, координирует действия остальных групп.

«Оформители» – готовят творческое оформление: рисуют плакаты, открытки, готовят оформление отрядного места, праздничного стола в столовой.

«Суперагенты» – готовят разные «феерические сюрпризы», например, расклеивают сердечки, готовят записки, которые именинник будет находить в самых неожиданных местах. То есть, эта группа самых оригинальных почтальонов, осуществляющих «опеку» над именинником.

Группа «Икс» – эта группа готовит весёлые и шуточные испытания для именинника.

«Тамада» – готовит тосты в честь именинника на все приемы пищи.

«Сочинители» – придумывают оды, поздравлялки, кричалки.

«Непоседы» – готовят творческий сюрприз (сценку, песню и т. п.).

Вот все приготовления завершены, остаётся ждать наступления торжественного дня! Поздравления начнутся с самого пробуждения именинника, и он целый день будет купаться во внимании, улыбках. И получит удовольствие не только он, но и те, кто устраивает этот праздник!



Вопрос: какие тематические дни необходимо учитывать при составлении плана работы лагеря?

Ответ:

Июнь

1 июня: День защиты детей;

6 июня: День русского языка;

12 июня: День России;

22 июня: День памяти и скорби.

Июль

8 июля: День семьи, любви и верности.

Август

12 августа: День физкультурника;

22 августа: День Государственного флага Российской Федерации;

27 августа: День российского кино.

Вопрос: Нужен ли в лагере медработник?

Ответ: В лагере организуется медпункт или медицинский кабинет, изолятор для больных.

Возглавляет медпункт врач. До того как принять детей в лагерь, медицинский работник проводит подготовительную работу:

комплектует медпункт лекарствами и медицинскими изделиями. Их примерный перечень приведен в приложении 3 к Порядку, утвержденному приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 13.06.2018 N 327н;

проверяет медицинские документы каждого работника лагеря;

участвует в комиссии по определению готовности лагеря к приему детей, к организации оздоровления, питания, физического воспитания; осматривает детей в первый день, проверяет их медицинскую документацию;

участвует в распределении детей по отрядам, группам, командам с учётом возраста и состояния здоровья;

информирует руководителя медицинской организации, которая закреплена за лагерем, о результатах осмотра детей.

После того как дети поступили в лагерь, медработник:

- наблюдает за состоянием здоровья детей;
- информирует работников лагеря о состоянии здоровья детей;
- рекомендует режим дня детей с отклонениями в состоянии здоровья;
- выявляет заболевших детей, своевременно их изолирует;

- оказывает первую медицинскую помощь при травмах, несчастных случаях;
- информирует родителей о направлении ребёнка на стационарное лечение;
- регистрирует инфекционные заболевания, необычные реакции на прививки, сообщает в уполномоченные органы о случаях инфекционных заболеваний среди детей и работников лагеря;
- проводит иммунопрофилактику;
- контролирует режим дня, качество продуктов, условия и сроки их хранения, технологию приготовления блюд, качество готовых блюд, витаминизацию пищи;
- отбирает суточные пробы готовой продукции;
- ежедневно осматривает работников пищеблока;
- контролирует санитарное состояние и содержание помещений и территории лагеря, соблюдение правил личной гигиены детьми и работниками;
- сопровождает детей во время спортивных соревнований, походов, купаний, экскурсий;
- собирает, хранит и уничтожает медицинские отходы.

Вопрос: Как зачислять детей в лагерь?

Ответ. Зачисляются в лагерь дети с учётом требований федерального и регионального законодательства. Учредитель образовательной организации в пределах своих полномочий может принимать нормативные акты, которые регулируют деятельность организаций отдыха детей и их оздоровления.

В лагерь зачисляются дети по заявлению родителей на основании договора об организации отдыха и оздоровления ребёнка. В заявлении полезно отразить согласие родителей:

- на обработку персональных данных родителя и ребенка;
- участие ребенка в физкультурно-спортивных и культурно-массовых мероприятиях.

Вопрос: Кого можно и нельзя принимать в лагерь с дневным пребыванием?

Ответ: В лагерь принимаются дети с 7 до 17 лет, в том числе дети-инвалиды и дети с ОВЗ, которые учатся в образовательных организациях. Иными словами, эти лагеря не предназначены для детей, которые обучаются в форме семейного образования и самообразования.

Первоочередное право приёма в лагерь, который функционирует за счёт бюджетных ассигнований, – у обучающихся из семей, которые находятся в трудной жизненной ситуации. Детей в лагерь принимают при отсутствии медицинских противопоказаний, которые установил пункт 2 Порядка, утвержденного приказом Министерства Здравоохранения Российской

Федерации от 13.06.2018 № 327н «Об утверждении порядка оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха». Их отсутствие подтвердит медицинское заключение.

Дорогие друзья! Главная задача нашего сборника состоит в том, чтобы помочь педагогам интересно, содержательно, продуктивно и в правовом поле организовать отдых детей в лагере с дневным пребыванием или в лагере труда и отдыха. Желаем вам так провести летнюю кампанию, чтобы каждый день приносил ребятам что-то новое, чтобы воспоминания о летнем времени, играх, прогулках, праздниках, полезном труде, интересных эпизодах еще долго радовали их.



Директор МКУ КНМЦ

А.В.Шевченко