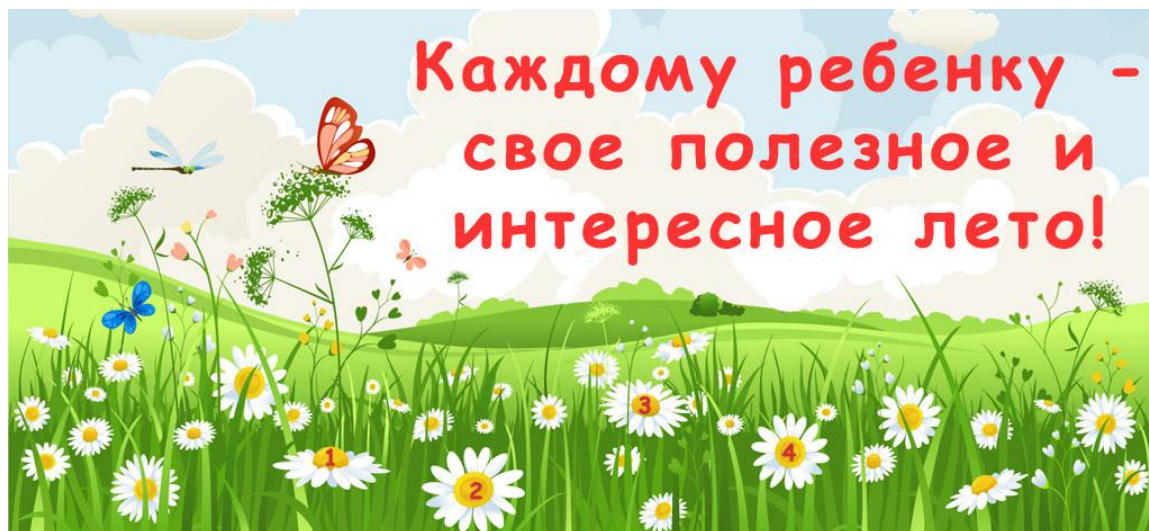


Департамент образования
администрации муниципального образования город Краснодар
Муниципальное казённое учреждение
«Краснодарский научно-методический центр»



**БИБЛИОТЕЧКА
ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ
ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ**

Выпуск 2

«Отряд – это настоящее дело»

Краснодар, 2020

Наша задача – каждым делом удивить ребёнка.

В.А.Сухомлинский



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 ГРАДОСТРОИТЕЛЕЙ ИЗ ПЕСКА

Ребятам предлагается построить песочный город и придумать о нём легенду. Песочный город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать необычные по архитектуре здания, башни, арки, мосты и т.д. Как у каждого большого города, у песочного должен быть свой герб. И должна быть легенда города, лучше всего таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная. Конкурс заканчивается экскурсией по городу (во время которой звучат легенды) и награждением самых талантливых песочных архитекторов.

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 тушенкой, 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 вожатого), 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 шаромедалями! 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. Выющаяся 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 тяни 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 вспоминая 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. Дремлют 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 значение 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..., девчонки – 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-сюрпризиком 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.

Фонаричик

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)

а) 1 этап.

Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу.

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

в) 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 лидирования в микро-группе.

с) 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 джина 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. Даёт возможность водителю 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 огонек-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.