

В ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ



ПОДСКАЗКИ
на любой случай

Сборник подготовлен Государственным бюджетным образовательным учреждением
“Центр творческого развития и гуманитарного образования “Дар” г. Москва. 2013 г.

Авторы- составители:

Фирсов Л.В., Лимонова Е.Ф., Ружникова В.О., Сиворонова Е.А., Поветкин А.А., Быстрыс Ю.О.,
Сухарева Н.В., Александрова А.В., Зотова Г.В., Пилер В.Р.

Вёрстка:

Пилер В.Р.

Департамент образования города Москвы
Западное окружное Управление образования
Государственное бюджетное образовательное учреждение
“Центр творческого развития и гуманитарного образования “Дар”

В ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ. ПОДСКАЗКИ НА ЛЮБОЙ СЛУЧАЙ.

сборник материалов для вожатых и
воспитателей оздоровительного лагеря

Москва
2013

*Стал вожатым? Не пищи!
Лёгкой жизни не пищи!*

Дорогой наш товарищ и коллега!

Ты решил стать вожатым, но ты ничего не знаешь? Ты ни разу не был в детском оздоровительном центре (лагере) и решил попробовать? Для тебя стать вожатым заманчиво, но ты не знаешь с чего начать? Ты задаёшь вопрос, что такое вожатый и что он должен уметь? Ты имеешь смутное представление о лагере? Тогда мы попробуем тебе рассказать об этом. Итак, начнём.



Немного истории.

Слово “вожатый” известно в русском языке с начала XVIII века. Тогда, правда, оно имело иной вид - “вожатай” - и употреблялось в значении “проводник, путеводитель, вожак”. Толковые словари русского языка XIX века приводят как равноправные варианты формы “вожатай” и “вожатый”. В XX веке “вожатай” выходит из употребления и остается единственная форма “вожатый”. С начала XX века у слова “вожатый” устаревает значение “тот, кто показывает путь, дорогу”. Слово “вожатый” в этом значении вытесняется словом “проводник”. Слово “вожатый”, сохраняя значение “вожак”, переосмысливается и начинает выступать в составе слов “пионервожатый” и “вагоновожатый”. Наряду со старым значением “вожак” у “вожатого” появляются еще два: “руководящий работой в пионерском отряде или дружине” и “водитель трамвая”.



В общении с детьми начинающие вожатые часто впадают в крайности, т.к. не знают, как себя вести, какую позицию по отношению к детям занять. Лучше всего встать в позицию старшего товарища. Не забывайте, что вы уже взрослый человек, просто очень молодой. Попробуем нарисовать портрет вожатого. Какой он настоящий вожатый?

Доброжелательный. Каждый ребенок в отряде должен быть уверен в хорошем к себе отношении. Ни в коем случае нельзя ‘воевать’ с детьми, уходить от конфликта вожатый должен всеми способами. И, конечно же, ребенок должен чувствовать со стороны вожатого уважение к себе.

Внимательный и тактичный. Как легко может обидеть ребенка взрослый человек недостаточным вниманием. Своим вожатым должен вас считать каждый ребенок в

отряде, а не только ваши любимцы. Постарайтесь уделить внимание каждому, независимо от ваших личных симпатий и антипатий. Но не стоит без приглашения вторгаться в жизнь ребенка, в его взаимоотношения с другими людьми, в его внутренний мир. Важнее заслужить это приглашение.

Требовательный. Не бойтесь требовать, если ваши требования разумны. Дети это поймут и примут. У 'добреньких' вожатых дешевый авторитет.

Справедливый. Не забывайте, что у ребенка есть своя точка зрения. Мало просто самому считать, что поступаете правильно и справедливо, надо, чтобы и ребенок это понимал. Убедите его в этом, и вам будут верить.

Искренний и честный. Степень откровенности с детьми вам поможет определить чувство меры и осознание разницы в возрасте. Но дети очень чутко чувствуют фальшь. Поэтому, если затрудняетесь ответить на какой-то вопрос или дать какое-либо обещание, лучше не делайте этого.

Бодрый и жизнерадостный. Ваши проблемы не должны касаться детей. Вожатый должен быть эмоциональным и энергетическим аккумулятором для своих детей.

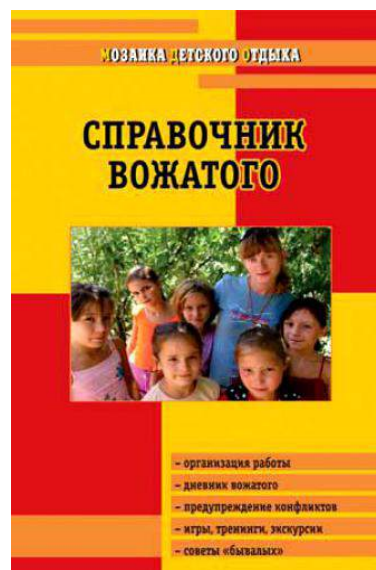
Терпеливый и сдержанный. Множество вопросов, детские проблемы, которые вам могут показаться несущественными, необходимость все повторять несколько раз - все это может вывести из себя, если себя не сдерживать. Вожатый не имеет права не срыв. Дети видят, слышат, думают, понимают и действуют по-своему. К этому надо приспособиться.

Талантливый. Это необъятность замыслов, интуиция, доброта и тактическая дальнорзоркость. Вожатый без воображения – ремесленник. И здесь мне хочется привести высказывание В.А. Сухомлинского: «*Наша задача - каждым делом удивить ребёнка*». Эта фраза, как нельзя лучше подходит к вожатому.

Универсальный и многогранный. Вожатый должен быть всемогущим – и мамой, и другом, и защитником, и хорошим организатором, и психологом, лидером детского коллектива, должен быть человеком талантливым, творческим, обязательно весёлым, общительным, и, конечно, добрым, честным, справедливым, внушать детям уверенность, быть целеустремлённым. Только вожатый способен без сна, без отдыха, а главное – бескорыстно, творить, отдавая всего себя детям. Известный педагог С.А.Шмаков сказал: «*Нужно вожатской работе отдать всё: ум, способности, силы, здоровье, годы. И вспоминать её с удовольствием. Но если от неё не защемит в груди – это была не твоя работа*».

Ответственный. Вожатый несёт ответственность за жизнь и здоровье детей. При устройстве на работу каждый сотрудник подписывает соответствующий приказ. Имейте в виду: если с ребёнком произошёл несчастный случай на ваших глазах - это несчастный случай, если вас рядом не было - это ваша халатность и это уголовно наказуемо.

Вот он какой, современный вожатый. И дети уважают и любят его, гордятся им и чувствуют себя рядом с ним свободно и уверенно. Симпатичная картинка!



РАЗДЕЛ 1 ДОКУМЕНТАЦИЯ ВОЖАТОГО И ЕГО ОТРЯДА

Дневник вожатого

Дневник относится к числу важнейших рабочих документов вожатого. Он помогает формированию умения управлять воспитательным процессом, является испытанным средством самоорганизации и самоконтроля.

В дневнике вожатый планирует работу и анализирует ее результаты, накапливает информацию, необходимую для организованной и слаженной работы лагеря.

В настоящее время не существует единой формы ведения дневника вожатого, тем не менее, существуют основные разделы, которые должны быть обязательно включены в дневник:

1. **Титульный лист** — Ф.И.О. вожатого
(допускается краткая информация о себе);
2. **Информация об отряде**
(номер и время смены, номер и название отряда, девиз отряда)
3. **Цели и задачи смены.**

Например:

Главные цели детского оздоровительного лагеря:

- а. оздоровление детей;
- б. создание у них хорошего эмоционального настроения;
- в. выявление интересов, увлечений детей;

- г. развитие желания приобрести новые знания, умения, навыки;
- д. обучение детей действиям в коллективе;
- е. приобщение к трудовым делам.

Воспитательные задачи:

- ё. Создать коллектив отряда, уделяя особое внимание развитию детского самоуправления и формированию организационных умений (выполнение трудовых, творческих заданий, поручений, умения отчитываться об их исполнении перед коллективом,)
- з. умения быть руководителем несложных общих дел и т. д.
- и. Привлечь каждого ребёнка к деятельности через систему поручений, содержание которых существенно отличается от школьных.
- к. Научить работать вместе всем отрядом, доводить начатое дело до конца, приобрести навыки самообслуживания.
- л. Привить детям санитарно-гигиенические навыки.
- м. Развивать волю, воспитывать дисциплинированность при выполнении режимных моментов.
- н. Воспитывать у детей доброжелательность, уважение к окружающим людям, поощрять их любознательность, развивать эстетические чувства и творческие способности.

4.Информация о детях. Данный раздел может быть представлен в виде таблицы:

№	Фамилия, имя	дата рождения	Домашний адрес, телефон	Ф.И.О. родителей, телефон	Рекомендации врача
---	--------------	---------------	-------------------------	---------------------------	--------------------

Данную таблицу можно дополнить и другими графами на усмотрение вожатого, например, умеет ли ребенок плавать, укачивает ли его в автобусе, интересы ребенка и т.д.

5. Информация о лекарствах, которые принимает ребенок. Часто так происходит, что в лагерь попадает ребенок, который нуждается в медикаментозной поддержке (например, дети с хроническими заболеваниями). Вожатый должен изъять все лекарства, имеющиеся у детей, и выдавать их ребенку по мере необходимости. Такая предосторожность связана с тем, что ребенок, имеющий при себе лекарства, может забыть их принять вовремя или же отдать их другим детям.

- 6. Информация о распорядке (режиме) дня** (подъем, зарядка, завтрак ...)
- 7. Распорядок работы кружков** (время, место, руководитель)
- 8. Распределение обязанностей среди детей** (коллективные творческие дела (КТД) и чередование традиционных поручений (ЧТП))
- 9. План работы отряда на смену**

Вожатый должен избегать излишней перегрузки детей организационными мероприятиями. Но он обязан знать, где дети находятся, чем занимаются, с кем общаются. Он отвечает не только за воспитание каждого ребенка, но и за жизнь. Поэтому план работы вожатого на день должен содержать не сам по себе перечень мероприятий и дел, а предусматривать участие в этих делах каждого ребенка определять его активную позицию в коллективе. Осуществляя свою роль организатора-воспитателя, вожатый отражает в плане, кто из ребят, как, когда, к чему привлекается, как осуществляет проверка данным детям поручения, кому и в чем надо помочь, чем заняться самому вожатому, какие вопросы с кем решить и т.д.

10. Анализ прожитого дня (когда, что проводилось, конфликты, поведение детей, что получилось, что нет, что мешало, что помогало)

11. Анализ смены:

- Какие воспитательные цели и задачи ставились в начале смены и как они достигались.
- Какие коллективные творческие дела (КТД) были проведены в течение смены, как повлияли на детей.
- Какие межличностные отношения в отряде сложились к концу смены.
- Какие отношения сложились между лидерами и остальными детьми.
- Как работали органы самоуправления.
- Стал ли коллектив отряда значимым для ребят.
- Как изменились ребята в течение смены. (В личностном плане.)
- Выводы. («Считаю, что смена прошла...»; «Сделал...»)

Саморефлексия:

- Какие сложились у вас взаимоотношения с детьми.
- Что мешало в работе с детьми. (Опыт работы?)
- Что мешало в работе, чего не доставало. (Сложились ли отношения с детьми / начальством лагеря? Опыт отсутствовал?)
- Как вы изменились за смену.

12. Страницы для записок

На УСМОТРЕНИЕ ВОЖАТОГО в дневник можно включать и другие разделы, например:

1. Первичная характеристика ребенка и отряда в целом

(сильные и слабые стороны, наличие группировок, лидеров и т.д.) - данный раздел является очень трудоемким по заполнению, тем не менее, он очень полезен для вожатого, т.к. позволяет быстро сориентироваться и включиться в жизнь лагеря и детей, а также распределить обязанности среди детей, согласно их возможностям.

2. Памятка об отрядном уголке:

- Эмблема, название, девиз отряда, песня;
 - План работы на смену;
 - Сегодня в отряде;
 - «Наши песни»;
 - «Поздравляем», «С днем рождения»;
 - Спортивные достижения отряда;
 - Награды отряда;
 - Лауреаты отрядных конкурсов;
 - Пожелания на будущее;
 - Лист («почтовый ящик», тумба) — «правилка»;
 - Цветопись настроения.
3. Перечень спортивного инвентаря, книг, методических материалов, находящихся в отряде.
 4. Краткая характеристика возраста детей, с которыми работает вожатый (Для детей 7-8 лет характерно...)
 5. Памятка по должностной инструкции вожатого
 6. Памятка об администрации лагеря
 7. Список и описание различных игр
 8. И пр.

По форме дневник может быть самым оригинальным. Встречаются: дневник— повесть, с картинками - образами состояния и картинками — иллюстрациями событий,



с фотографиями и продуктами детского труда; дневник в письмах, с выводами—афоризмами, с эпиграфами дня, с текстом из газетных заголовков, с описанием событий от лица отдельных детей (каждый день — новый герой дня, и все события — через его поведение; дневник, где впечатления детей затем (не для детей!) комментирует вожатый.

При заполнении дневника рекомендуется придерживаться определенного порядка в целях удобства дальнейшей ориентировки в записях.

СТРУКТУРА СМЕНЫ

Дорога в лагерь.

Итак, вы уже видели детей на медосмотре. И, может быть, даже кого-то из них сможете узнать. И теперь со своей сумкой и яркой табличкой с номером отряда вы стоите у автобуса или у электрички и ждете прихода детей. Вы правильно сделали, что пришли раньше назначенного времени. Те, кто больше всех боялись опоздать, уже здесь. Вы приветливо встречаете детей, отмечаете их в своем списке, отвечаете на последние вопросы родителей. После команды на посадку, ваш отряд во главе с вами организованно занимает свои места, расположив сумки и чемоданы так, чтобы они не мешали. И об этом, и о том, чтобы провожающие случайно не уехали с вами, придется позаботиться вам. Если вы едете в автобусе, не забудьте выяснить у ребят, кто из них плохо переносит этот вид транспорта. И в дороге не упускайте этих ребят из виду.

Дорога в лагерь очень важная часть смены. Если сейчас вы не завладеете вниманием детей, не покажете им, что вы их лидер, друг, папа и мама на ближайшие 24 дня, вам позже очень сложно будет завоевать расположение детей. Ни в коем случае не оставляйте детей одних, не давайте им скучать.

Чтобы они не скучали в дороге, подумайте заранее, чем вы их займете. Приготовьте несколько игр. Это могут быть игры-кричалки, игры на знакомство и т.п. Хорошо, если вы умеете играть на гитаре, но даже без гитары можно разучить с детьми две-три простые песни. Расскажите ребятам о лагере, в который они едут, о его законах и традициях, если таковые есть. Если ребята напряжены, неохотно участвуют в играх, не отчаивайтесь. Постарайтесь их расшевелить, развеселить. Если вы сейчас опустите руки, дальше вы уже это не наверстаете. Не надо спрашивать детей: “Вы хотите играть?” Велика вероятность, что в ответ вы услышите: “Нет!” Лучше всего не давать им опомниться.

Даже взрослые ребята с удовольствием играют, если умело их “завести”. Вот несколько игр.

- Ребята, сейчас мы с вами будем знакомиться. Все очень просто. Сейчас каждый из вас громко-громко крикнет свое имя.

По команде дети кричат, вы комментируете, какие имена вы расслышали. “Кричалки” очень раскрепощают детей.

- Сейчас вы будете изображать радиоэфир. А я буду регулировать громкость. Можно петь, разговаривать, издавать любые звуки, но если я опускаю руку, радио умолкает.

Также хорошо поиграть с детьми в игры, где они должны повторять за вами слова и движения. Например, спойте на мотив “Сердце красавицы” следующие слова:

*Чайничек с крышечкой,
Крышечка с шишечкой,
Шишечка с дырочкой,
В дырочку пар идет,
Пар идет в дырочку,
Дырочка в шишечке,
Шишечка в крышечке,
Крышечка в чайничке.*

Для слов “чайничек”, “крышечка”, “шишечка”, “дырочка”, “пар идет” нужно придумать жесты. Песню нужно одновременно петь и показывать руками. Затем уберите слово “чайничек”. Не произносите его, только показывайте. Затем не произносите уже 2 слова, потом 3 и т.д. В конце концов вам придется молча показать песню руками.

Есть аналогичная игра:

*“Летит, летит по небу шар, По небу шар летит,
Но знаем мы - до неба шар никак не долетит”,*

которую многие из вас знают с детства. Главное - играть вожатый должен темпераментно,

заразительно, уверенно, чтобы дети не смотрели друг на друга, не чувствовали себя глупо и получали от игры настоящее удовольствие. В первые дни у ребят возникает множество вопросов. Можно устроить для них пресс-конференцию с вожатыми. Разделите их на группы по 5-7 человек. Пусть каждая группа придумает себе название газеты или журнала, редакцией которого они будут в этой игре. Дальше редакции по очереди задают любые вопросы, а вожатые отвечают. Можно продолжить игру, предложив редакциям сделать выпуск своей газеты. Сочинить можно в дороге, а оформить - в лагере. Не забудьте оставить на это время.

** Далее в нашес сборнике раздел “Игры в дороге”*

Организационно-хозяйственный час

Ваш отряд, уже дружный и веселый, пришел к месту своего дальнейшего проживания. Подумайте, куда удобнее поселить девочек, а куда - мальчиков. Пусть ребята сами решают, кто с кем поселится в одну палату, но следите, чтобы не было обиженных. Первые ссоры начинаются при расселении. Поэтому не стоит все пускать на самотек. После того как все расселились по палатам, но прежде, чем они начнут распаковывать свои вещи, необходимо собрать ребят на отрядном месте и рассказать о требованиях по уборке палат, что где должно храниться, как правильно застилать кровать (это лучше показать). Затем раздайте им постельное белье и, сообщив время следующего сбора, ждите приглашения в гости. На размещение им хватит часа, за это время вы можете обойти все палаты, проверит, как ребята устроились.

Задачи ОРГПЕРИОДА

Оргпериодом называют первые 3 дня пребывания детей в лагере.

Чтобы процесс вхождения детей в новую (недомашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно надо: как можно скорее познакомить детей друг с другом, для чего провести игры и отрядные дела, способствующие интенсивному знакомству. В первые дни лучше проводить такие игры и отрядные дела, в которых отряд делится на группы. Если это делать с помощью жеребьевки, то эти группы будут разными по составу, и отряд как бы перетасуется за оргпериод.

Планирование оргпериода

Чтобы все это осуществить, нужно спланировать первые три дня буквально по минутам. Если не будет плана - будет суматоха и неразбериха, раздражение и разочарование. Причем, спланировать оргпериод желательно в спокойной обстановке вместе с напарником накануне смены. Потом, конечно, придется кое-что изменить по ходу событий. Но, как известно, удастся лишь та импровизация, которая была хорошо подготовлена. Очень важно, чтобы в первые дни у ребят не было времени для безделья, чтобы все было четко и организовано. В первый день после расселения советуем вам провести экскурсию по лагерю. Обследуйте все вместе каждый уголок. Хорошо, если вы расскажете ребятам что-нибудь из истории лагеря. Затем проведите с ними первое отрядное дело. Оно должно быть интересным, иначе потом ребята неохотно будут откликаться на отрядные дела.

Лучше, если это будет небольшое, на час дело. Например:

- Сейчас мы с вами отправимся в космос. У нас есть 5 космических кораблей. Каждый из вас вытянет билет на один из них (все вытягивают заранее заготовленные билеты 5 разных цветов). А теперь займите свои места, сядьте по цветам. Мы летим на другую планету.

В ходе этого полета экипажи кораблей выполняют различные задания. После объявления очередного задания не забудьте сказать, сколько времени вы выделяете на его выполнение. Можно выбрать жюри, в конце игры объявить победителей и вручить призы.

Задания могут быть такими:

1. Придумать название вашего космического корабля и каждому члену экипажа - должность, на самом деле не существующую (5 мин).
2. Нарисовать свой корабль (оценивается участие всех) (5 мин).
3. Сочинить стихотворение - девиз вашего экипажа. Известны последние слова: ракета, летит, комета, метеорит (7-8 мин).
4. Восстановить записи бортового журнала. Каждому экипажу дать листочек с первой и последней строчкой. Например, первой команде, "И вот, наконец, все сборы окончены, и мы... И мы благополучно пролетели стратосферу... Никто не знал, что будет дальше..." и т.д. Должен получиться общий связный рассказ (7-8 мин).
5. Невесомость" - конкурс капитанов. Капитаны садятся в ряд. Их задача - передать друг другу мячик или апельсин сначала руками, затем ступнями, коленями, подбородками. Если мячик упал - виноватый выходит из игры или получает штрафные баллы.
6. Мы прилетели на другую планету и попали на праздник. Придумать этот праздник и показать, как его празднуют (10-15 мин).

Дальше - подведение итогов.

Если до ужина еще осталось время, займитесь оформлением палат и отрядного места. Постарайтесь, чтобы каждый ребенок остался доволен полученным от вас заданием. Эти задания должны быть небольшими на двух-трех человек (нарисовать рисунок, сделать гирлянду, оформить место для свечки, сделать почтовый ящик, таблички на палаты с именами и т.д.). В первый день ребята еще плохо знакомы, поэтому им еще трудно было бы общаться в больших группах, где вероятность "выпадения" кого-то из ребят из работы группы выше. И конечно, работы должно хватить на всех. После ужина проведите с ребятами "Огонек знакомств". О нем отдельно.

Не забудьте, что в первый день ребятам наверняка понадобится больше времени для подготовки ко сну. Да и в обычные дни отводите на это не меньше получаса. Если вы задержите подготовку ко сну, наверняка задержится и отбой, и тогда вам очень трудно будет сделать его организованным. Каждый день, проведенный ребенком в лагере, должен быть непохожим на другие. Вы должны постоянно придумывать что-то новое, не давать им скучать. Пусть они с первых же дней поймут, что им просто придется жить интересно. Если вы мужественно выдержите эти три дня, не надорвете голос, не упадете от недосыпания в обморок и успеете хотя бы по 3 минуты побеседовать с каждым ребенком, дальше у вас все пойдет, как по маслу.

Несколько дружеских советов

Как быстро запомнить имена детей?

Имена детей необходимо запомнить хотя бы затем, чтобы не испытывать постоянное чувство неловкости в те моменты, когда вам нужно обратиться к ребенку. Существуют приемы быстрого запоминания. Первый из них - "визитки", которые вы прикрепили на грудь детям в первый же день. Они значительно облегчают общение в первые часы. Вы подходите к ребенку, бросаете взгляд на визитку и спокойно обращаетесь по имени, не терзая себя и ребенка фразами: "Э, так как тебя..."

Эти "шпаргалки" недолговечны, уже к вечеру второго дня сохраняются лишь у немногих. Поэтому подстрахуйте себя. Например, составьте схему детских палат, где на месте каждой кровати напишите имя ребенка. А еще запомнить имена детей можно в игре. Во время игры ребенок проявляет особенности своего темперамента и характера. А как говорит опыт, мы лучше запоминаем человека, если обладаем информацией не только о его внешности, но и о характере, поступках.

Первые дни должны стать временем усиленного накопления такой информации. А для этого надо как можно активнее включать детей в разнообразную деятельность. Есть и специальные игры на запоминание имен, с помощью которых не только вожатые смогут запомнить детей, но и ребята

могут быстрее познакомиться друг с другом. Например, “Снежный ком” ... Или еще одна игра на запоминание имен.

** Далее в нашем сборнике - игры на знакомство!*

Отрядные традиции

Ребятам любого возраста очень нравится, если их отряд отличается от других. Какие-то отличительные знаки, атрибуты, свои кричалки, свой собственный, ни на кого не похожий способ шагать - все это ребята придумывают с удовольствием, нужно только помочь им начать. Хорошо бы в первый же день придумать интересное название отряда. Исходите из известной строчки “как вы яхту назовете, так она и поплывет”. Имя у отряда должно быть красивым, говорящим само за себя. Исходя из названия, можно оформить отрядное место.

Существует много форм работы с отрядом. Одна из них - **чередование творческих поручений (ЧТП)**. С ее помощью можно разнообразить ежедневную жизнь, организовать отряд и быстрее сдружить ребят.

В начале смены отряд делится на постоянные группы. Это можно сделать с помощью жеребьевки или игры. Например, с помощью социометрии или игры “лидер”.

У вас есть пять лидеров. Вы объявляете, что сейчас вы разделитесь на пять экипажей кораблей. Капитаны встают в ряд и по очереди набирают себе команду. Сначала боцманов, затем лоцманов, радистов, коков, матросов. Последние - юнги. (Вариации: дерево {корень, ствол, листья, цветки}).

Лучше, если не один человек набирает группу, а первый - второго, второй - третьего и т.д. В этом случае вы учтете желание детей быть вместе, и группы, скорее всего, получатся равноценными. После деления на группы лучше провести с ними маленькое КТД (творческое дело) или просто дать небольшое задание. И уже потом объявить, что в этом составе группа будет работать всю смену.

Пусть ребята выберут название группы, исходя из названия отряда, и командира, который будет следить за тем, чтобы никто в группе не был обижен, чтобы каждый был включен в работу. Также командир отвечает за выполнение поручения.

Поручения должны быть постоянными, в течение смены, но если какое-то из них не срабатывает, его стоит заменить. Меняются поручения по кругу через день или каждый день, на ваше усмотрение.

Предлагаем вам следующие поручения по ЧТП

Группа “Хозяйева”. Эта группа в течение дня следит за чистотой в корпусе и вокруг него, приносит питьевую воду, разливает суп на обеде, принимает гостей, если таковые есть.

Группа “Уют”. За период своей работы группа “Уют” должна внести какой-либо вклад в оформление отрядного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа “Сюрприз”. Уже исходя из названия ясно, что отряд не должен догадываться о том, что задумала эта группа. В течение дня, или на вечернем “огоньке” ребята этой группы должны удивить отряд каким-нибудь приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление, или подарки всем - все, что угодно. Может быть, у кого-то день рождения - группа “Сюрприз” должна позаботиться о поздравлении.

Группа “Мастер”. Эта группа должна пополнить отрядный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе отрядных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.

Группа “Летопись”. Чтобы о смене осталась долгая память, можно вести летопись отряда. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.

Группа “ЧП”. Всех поручений не предугадать. Эта группа выполняет любое возникшее в ходе дня поручение. Готовит дрова для вечернего костра или рисует приветственный плакат к родительскому

дню - это должен придумать вожатый.

ЧТП - это система работы. Если вы берете эту форму, не забывайте каждый день час-полтора выделять на работу по группам и на каждой утренней планерке напоминайте группам, какое поручение они сегодня выполняют. На вечернем “огоньке” обязательно обсуждается работа каждой группы. Работа не должна остаться без внимания. Если вы решите ввести соревнование в отряде, то работу по ЧТП можно оценивать. Но соревноваться стоит в том случае, если вы можете в итоге что-то предложить ребятам, как-то наградить их в конце смены. Лучшие, если ребята будут работать не за баллы, а из интереса.

Дети в лагере. Возрастные особенности.

Лагерь, как мы уже говорили — это совершенно иной мир — мир, где средний возраст жителей гораздо меньше 18 и самая большая разница в возрасте едва ли достигает 10 лет, но у каждого возраста есть свои особенности, которые надо знать и учитывать в своей работе. Существуют также игры, которые ориентированы на тот или иной возраст. Это совершенно оправдано с одной стороны, но с другой стороны стоит иметь в виду, что любую даже самую взрослую игру можно адаптировать для маленьких. А детские игры для самых маленьких проходят на взрослых на ура без всяких изменений.

МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ (4-8 ЛЕТ)

Дети такие же, как мы, только немного другие.

В этой фразе мы выразили основную, на наш взгляд, мысль этого раздела. Не совсем понятно? Тогда попытаемся объяснить. Ребенок, сколько бы лет ему ни было - личность. Если принять это утверждение, то понять остальное гораздо проще. Принимайте детей такими, какие они есть. Не нужно относиться к ним как ко взрослым, в лучшем случае маленький ребенок вас просто не поймет. Но и считать их пришельцами с другой планеты, наверное, тоже не стоит.

Дети испытывают огромную потребность познавать и открывать. Ребенок (особенно маленький) стремится воспринимать новые для него идеи, ему приятно откликаться на них, и нужно лишь представить эти идеи в понятной для него форме. Постарайтесь использовать язык, идеи и образы, которые будут понятны маленькому ребенку. Игры, сказки, истории - это то, что надо. Очень важно в работе и общении с детьми – это быть искренним. Ребенок моментально чувствует фальшь и наигранность. Ну и конечно, детей необходимо любить, иначе зачем вообще работать в лагере. Сами замучаетесь, и детей замучаете.

А теперь наши конкретные советы и пожелания.



То, что маленькие дети гиперактивны, вы, наверное, знаете и без нас, кроме этого они еще и чрезвычайно изменчивы. Ребенок 6-8 лет не может долго заниматься каким-то одним делом, ему нужно переключаться. Старайтесь поэтому чередовать спокойные и подвижные игры. Если у вас запланировано большое действо часа на три, важно, чтобы оно было наполнено как можно более разнообразными игрушками.

Маленькие дети очень восприимчивы и им трудно, в отличие, скажем, от подростков прот

мнению взрослого. Именно поэтому, худший вариант – это заставлять ребенка делать что-либо (а вам нравится, когда вас заставляют?.. то-то!). Нам ближе другой метод, который называют недирективным. Его можно представить в три этапа:

1. ПРИНЯТИЕ
2. ПОДСТРОЙКА
3. ВЕДЕНИЕ

Не нужно пугаться терминов, потому что на самом деле все просто.

Принятие означает то, что для вожатого важно понять внутреннее состояние ребенка. Узнать: как он себя чувствует? какое у него настроение? хочет ли он играть, и если да, то во что? и т.д.

Подстройка значит лишь то, что мероприятие должно проводиться, учитывая потребности ребенка в настоящий момент.

А термин **ведение** поясним на примере.

Предположим, вам кровь из носу нужно подготовить отрядный вечер, а из детей фонтаном бьет энергия. В таком случае разумно для начала провести какую-нибудь игру, дающую возможность излишек этой энергии сбросить, например Инподром. А затем плавно перейти к основному мероприятию. Т.е. пытайтесь проводить что-то не НАД детьми, а ВМЕСТЕ с ними.

Дети обожают всевозможные тайны, и один из способов привлечь их внимание, это сказать что-то вроде: "Ребята, я вам открою одну тайну, но никто кроме нас ее знать не должен".

Детям доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум. Игры, где можно кричать и визжать, обычно проходят на ура.

Из всего набора игр, который может знать вожатый, особую ценность представляют развивающие игры. Для маленьких детей это различные игры и конкурсы, где они могут задействовать все органы чувств, например игра "Похрустим", когда ребенку завязывают глаза и дают по звуку угадать, что именно сейчас едят другие участники: яблоко, чипсы или капусту.

Игра пройдет веселее, если она связана с мелодией и повторяющимся текстом. Вообще почаще проводите любые игры, в которых сочетается движение, мелодия и ритм.

Очень хорошо, если в отряде есть некий талисман, им может быть любое выдуманное существо, или какая-нибудь игрушка, лучше мягкая. С ее помощью вожатый может решить множество проблем: начиная от того, как уложить ребенка спать, и кончая тем, как отвлечь его от тоски по родителям.

Игры, в которые можно играть с маленькими детьми очень много. Мы привели лишь несколько самых, на наш взгляд, характерных. Эти игры хороши тем, что в них можно играть с участниками разного возраста. Вообще почти любую игру можно приспособить для проведения с детьми любого возраста, нужно лишь иметь немного желания и каплю воображения. В некоторых играх необходимым фактором являются материалы, а бывает и наоборот, имея под рукой какой-нибудь предмет, вы можете придумать много новых игр. Если у вас под рукой будут, например, воздушные шары, то чем занять маленьких детей, вы найдете всегда.

*** Смотрите игры в нашем сборнике!**

9-11 лет

Для этого возраста характерны внутренняя уравновешенность, жизнерадостность, стремление к активной деятельности. В этом возрасте дети легко вступают в контакт со сверстниками и взрослыми.

Они очень восприимчивы ко всяческим ритуалам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности.

Для этого возраста самыми подходящими будут ролевые игры, соревнования.

12-15 лет

Где-то в возрасте 12-13 лет ребенок становится подростком, и это очень много значит для него самого и для окружающих его людей. В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения его тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его

движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так легко, как раньше; аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке.

На доброе слово и предложение помочь, подросток частенько ответит показной грубостью и холодностью, но долго будут вспоминать, как именно его похвалили как самого ответственного в отряде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Мальчики и особенно девочки влюбляются в разных людей, чаще всего литературных киногероев, причем совсем не обязательно противоположного пола. Например, мальчик может восхищаться своим учителем, девочка может без ума влюбиться в свою учительницу или литературную героиню. Это происходит потому, что в течение многих лет девочки и мальчики придерживались общества представителей своего пола,



а представителей противоположного пола считали своими естественными врагами. Этот барьер преодолевается медленно. Когда подросток впервые осмеливается допустить нежные мысли о существе противоположного пола, то им обычно оказывается кинозвезда. Спустя некоторое время мальчики и девочки, общающиеся вместе, начинают мечтать друг о друге, но даже тогда пройдет еще много времени, прежде чем самые застенчивые найдут в себе смелость выразить свою приязнь в лицо.

Вы можете помочь ребятам открыто выразить свою приязнь с помощью игры. Прекрасный способ — провести в конце смены грандиозное шоу "Любовь с первого взгляда".

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить свое место в коллективе, и очень переживает о том, что о нем думают другие.

Для подростков характерно объединение в неформальные группы.



ТАБУ ВОЖАТОГО

НЕ НУЖНО!

- Делать неодобрительные замечания по поводу внешних и внутренних недостатков человека в присутствии других.
- Допускать оскорбления по отношению к детям со стороны других детей.
- Навязывать детям свою волю.
- Держаться изолированно от детей.
- Проявлять самоуправство и неподчинение
- Создавать стрессовые ситуации для детей и коллег
- Быть безразличным к недисциплинированности детей.
- Заниматься своими личными делами в рабочее время.
- Слушать и слышать только себя.
- Позволять равнодушное отношение к детям.
- Потакать ленивым.
- Пытаться выяснить что-либо с помощью силы.
- Вести беседы на запрещенные темы в присутствии детей.
- Скрывать свое настроение на детей.
- Командовать.
- На пляже загорать, не обращая внимания на детей. Унижать и смеяться над ребенком.
- Акцентировать внимание на «влюбленных» в отряде.
- Запрещать что-либо, а потом позволять это же.
- Быть хмурым, скучным, нудным, равнодушным. Появляться перед детьми «не чищенным, мятым».

ПЕРИОДЫ СМЕНИ - 2

О начале смены сказано немало. Ещё раз хочется напомнить. Вожатый! Если за первые три дня смены, за оргпериод, тебе не удастся стать лидером своего детского “воинства”, то не удастся это в принципе. Что делать? Хорошо распланировать оргпериод и вносить в него коррективы в зависимости от того, как ребята работают. Тут главное - постоянно руководить процессом, не выпуская его из внимания ни на секунду. “Закрутить гайки” нужно, но по-дружески, с улыбкой и со вниманием к ребячьим проблемам, кому-то из них адаптироваться в лагере бывает трудно.

ОСНОВНОЙ ПЕРИОД

Начинается сразу же, как поднят флаг лагеря. Вы уже приняли свои законы, ребята внесли предложения в план работы отряда и лагеря... и понеслось!

Начали работу кружки и секции, Утренняя зарядка во всех её проявлениях (кому-то нравится, кому-то -нет) проводится ежедневно... Начались лагерные “мероприятия”. Почему это слово мы пишем в кавычках? Да потому что сами используем слово “Дело”. Почему так? А разложите слово “Мероприятие на составные части, что получится? Принятие мер! От чего и для чего принимаем мы меры? И дети наши их принимают? Вероятно, нет. А вот “Дело”, от того, что делаем мы его вместе, когда каждый имеет свою часть в общем Деле. От того и приятие и интерес.

В ходе основного периода у вожатого несколько задач:

1. *Официальная* - реализация планов работы отряда и лагеря.
2. *Педагогическая* - каждый день удивлять детей новым, интересным, неизведанным
3. *Тоже официальная, но немного родительская:* содействовать поддержанию и укреплению здоровья ребят в своём отряде (начиная от опроса: “Как себя чувствуешь”, до психологической помощи ребёнку.
4. И конечно - рост коллектива отряда. (Конечно, не численно, а качественно) .

*** О ступенях роста коллектива - далее.**

Итак, основной период смены промелькнул как в калейдоскопе: ярко, весело и с пользой. Ребята привыкли к распорядку, активно работают на реализации отрядных и общелагерных дел. Посещают кружки и различные “...теки”, включая даже библиотеку! И вот тут наступает период “перелома”.

ЭКВАТОР

Два дня. Всего два дня, которые меняют сложившийся мир. Это два дня середины смены. Где-то им придают значение, где-то нет. Но середина смены чувствуется и незримо. Где-то наступает долгожданный Родительский день - день вожатских хлопот и настоящая головная боль для лагерных медиков. Смена движется к завершению. Дети чувствуют это. У многих начинаются первые слёзы: “Ааааа! Не хочу уезжать, не хочу расставаться!” И тогда Вы можете поставить себе оценку “хорошо”, но не “отлично”. Коллектив не ждёт расставания! И если слёзы (в большом объёме) появились только в последний день, когда корпус подготовлен к отъезду... Вот тогда - “Отлично!”.

Вожатый! Вроде бы всё ничего, но просим тебя, будь ещё более внимательным к ребятам в эти дни, играй с ними, дари чудеса и свою любовь, и тогда всё получится!

ВТОРОЙ РАБОЧИЙ ПЕРИОД (период после “Экватора” до линейки закрытия смены)

Второй рабочий период смены обычно планируется как менее быстрый, но не менее яркий. Как когда-то говорил герой Л. Броневго в фильме “17 мгновений весны” - “Обычно запоминается самое последнее”. Вторая половина смены работает именно на запоминание. Но и ещё - на реализацию полученных ребятами в лагере знаний и навыков.

Особенность мероприятий второй половины смены состоит в том, что на период подготовки отводится БОЛЬШЕЕ время. Это время нужно для того, чтобы вожатый мог готовить дело ВМЕСТЕ с ребятами, учитывая их мнение, их предложения, их идеи. В лучшем случае, на долю вожатого выпадет только исполнение поручений Совета дела (т.е. группы, готовящей дело). В худшем - всё придётся готовить самому. Не умеешь организовать - делай!



Обычно, именно во втором рабочем периоде смены проводятся “Турград” и “Костёр”, военизированная игра - тут держи ухо востро!

Обязательно обратите внимание на то, какие работы сделаны вашими ребятами в кружках, похвалите их и обязательно посетите выставку. Обратите внимание на скучающих по родным - уделите им особое внимание.

И ещё. Уже все ребята, а не только “завсегдатаи” знают “зачные места” лагеря. Надеемся, что вы о таких местах знаете не хуже них и уже давно. Забегайте туда иногда!

ФИНАЛ

Последние три дня смены - самые скучные обычно... Всё по плану выполнено, остался только последний вечер и... то, чего обычно ждут дети - так называемой “Королевской ночи”...

Финальный вечер смены обычно полон искромётного веселья и заканчивается лёгкой грустью... Такая добрая нотка, правда, несколько смазывается дискотеккой... Но она тоже нужна, ведь на смене образовалось немало “парочек”, которым просто надо побыть в медленном танце... Вожатые разделились. Один - в корпусе, собиораает детей ушедших с дискотеки, другой - “дискотится” вместе с ними. В финале именно он пройдёт “бульдозером”, собирая своих ребят в корпус.

А дальше можно поступить как на картинке, а можно вместе с ребятами продумать “Королевскую ночь” как ночь добрых сюрпризов. Такая ночь многим запомнится... ну, а насчёт зарождения новых добрых традиций мы говорить не будем! Сами догадаетесь!



Вожатские стихи

Автор: Алина Агеева

Золотая грива с розовым отливом —
Я таким когда-то рисовал его,
Конь мой через время мне подставил стремя,
Он примчал из детства, детства моего.

Мы с конем летели по верхушкам елей,
Нам светили звезды сотнями огней,
Мы быстрее кометы мчались на планету,
На планету детства в памяти моей.

Домик с ветхой крышей обступили вишни,
Шепчется калина с кленом у плетня,
Серебрится речка, вьется дым колечком,
Мама вышла встретить на крыльцо меня.

Отклонила ветку девочка-соседка,
Я ее не видел столько долгих лет,
Будто первым снегом нас осыпал с неба
Облетевший с вишен нежно-белый цвет.

Ласковое солнце золотит оконце,
А с порога мама долго смотрит вслед,
У того порога помолюсь Богу,
Чтоб меня простила та, которой нет.

Золотая грива с розовым отливом —
Я таким в альбоме рисовал коня,
Нет давно ни дома, ни того альбома,
А вот конь сквозь годы разыскал меня.

Конь мой кареглазый, понял я не сразу,
Что ты мне приснился, только и всего,
И умчал с рассветом на свою планету,
На планету детства, детства моего.

ПЛАЧ ВОЖАТОГО.

Автор неизвестен

В студенческой жизни нелегкой,
Достичь чтоб высот и вершин,
Все знают, что есть у студентов
Жестокий обычай один:
Когда пролетело два курса,
Захочешь того ты иль нет,
Поедешь в лагерь работать

В двадцать неполных лет.
Печалью темнее агата
Сжимались студентов сердца.
И плачет невольник вожатый,
Покинув и мать, и отца.
Однажды в летнюю пору,
Оставив дом свой родной,
Наивные двадцать вожатых
Приехали в лагерь крутой.
А в лагере том, как известно,
Покой для детей и уют.
Есть там бассейн прелестный,
Белки по соснам снуют.
Но в жизни не все справедливо -
Где сладкая жизнь для одних
Становится очень тоскливо
И жутко в душе у других.
Когда, например, по балкону
Ползет пионер-герой,
Чувство покоя вожатых
Проходит само собой:
Волосы встанут дыбом,
Мурашки пойдут по спине,
И бедный наставник в испуге
Сползает без сил по стене.
Не очень приятно в столовой
Смотреть на голодных детей,
Что, нагло оттиснув вожатых,
Застрали промеж дверей.
Но вот наши дети уселись,
Забили пищею рот.
Затоптаный в свалке при входе,
Дежурный вожатый ползет.
Галстук ободранной тряпкой
Повис у него на ушах,
Рацией выбиты зубы,
Ужас застыл в глазах.
И вот, насытив желудки,
Дети купаться идут.
В душе у них радость и счастье,
Бассейна все они ждут.
Но что это там на пригорке
Вдруг появилось вдали?
То бедный вожатый, сгибаясь,
Влачит полотенца в пыли.
И только достиг он цели
В мучениях и поту,
Тут радостный Дмитрий Евгенич
С бранспойтом стоит на посту.
Напрасно наивный вожатый
Стремится оттуда удрать!
Горячей водой обливания,
А также в воде полоскания

Ему уже не избежать.
День уж клонится к закату,
И вздох облегченья в груди.
Но это не все, вожатый,
Отбой тебя ждёт впереди.
И вновь не помыты ноги,
И детям не хочется спать.
Иди, милый друг, работай!
Укладывай деток в кровать,
Рассказывай на ночь сказку,
А если хватает сил,
Спой колыбельную песню,
Чтоб пионер не ныл.
И, вроде бы, день окончен,
И, кажется, можно поспать...
Вожатый спешит на планерку,
Чтоб выдержать натиск опять.
Казалось бы, за день старались,
Вложили немало сил,
И все-таки не углядели,
Кто-то кого-то побил,
Разбито стекло в туалете,
А кто-то расквасил нос.
Так кто ж за все это в ответе?! —
Сурово поставлен вопрос.
Конечно же ты, вожатый,
Во всем этом ты виноват,
Пропало ли полотенце,
Иль «два» за уборку палат.
Ты вынесешь все, вожатый,
На хрупких своих плечах,
И завтра ты выйдешь к детям
С улыбкою на устах.
Но после бессонной ночи
Желание только одно:
Найти поскорее веревку
Иль выброситься в окно...

СВЕТ ДОБРОТЫ

Автор неизвестен

В детских глазах отражается сказка,
Льётся лучами доверчивый свет,
Свет доброты, неуёмная ласка,
Лучшей награды вожатому нет!

ПОСЛУШАЙТЕ!

Владимир Маяковский

Послушайте!
Ведь если звёзды зажигают, значит - это кому-
нибудь нужно?
Значит - кто-то хочет, чтобы они были? -
Значит - кто-то называет
Эти плевочки жемчужиной?
И, надрываясь
В метелях полуденной пыли,
Врывается к богу,
Боится, что опоздал,
Плачет,
Целует ему жилистую руку,
Просит -
Чтоб обязательно была звезда! -
Клянётся -
Не перенесёт эту беззвёздную муку.
А после ходит тревожный,
Но спокойный наружно.
Говорит кому-то: "Ведь теперь тебе ничего?
Не страшно? да?!"
Послушайте!
Ведь если звёзды зажигают -
Значит, это кому-нибудь нужно?
Значит, это необходимо,
Чтобы каждый вечер
Над крышами
Загоралась хоть одна звезда?!

АЛЫЙ ПАРУС

Дмитрий Румата

Ты мечтаешь о быстрой шхуне!
Что вот-вот алый парус встретишь!
А я душу расплёл на струны,
Чтоб играл на них майский ветер!

Я ушёл по судьбе скитаться
И искать далёкое счастье!
Раз своим не мог наслаждаться -
Подчинюсь океана власти!

Я вернусь очень скоро, верю,
Алым парусом станут зори,
Ведь глаза твои - карий берег,
А мои - голубое море!

АЛЕШКИНА ЛЮБОВЬ!

А. Сыскин

Там, где вытканы солнцем дорожки,
Там, где лагерь у самой речонки,
Полюбил октябренок Алешка
Из второго отряда девчонку.

С той девчонкою встреч не искал он,
И, увидев ее, хмурил брови,
А потом забирался на скалы,
Обдирая коленки до крови.

С ярко-алым шиповником гордо
Возвращался обратно Алешка,
Чтобы после вечернего горна
Бросить ветку с цветком ей в окошко.

А потом пришло время проститься,
Их автобус довез до вокзала,
И уехал веснушчатый рыцарь
В синей майке со звездочкой алой.

И она никогда не узнала,
Что была для него всех дороже,
И еще две недели вздыхала
Об отрядном вожатом Сереже

БОГУ ПРОСТО

Автор неизвестен

Богу просто, слепил из глины
Душу вдунул - Адам готов!
Не работа а так - малина,
Среди перистых облаков.

Ну а нам исправлять и злиться,
Ни проектов, ни чертежей.
Кабы разные только лица
Судьбы разные - это сложнее.

Уж такая у нас работа,
Пусть кому-то деньги и слава.
Нам, ребячьи сердца и заботы,
Писем ласка и галстук алый.

СКАЗОЧНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Автор неизвестен

Вожатый, право - сказочная личность,
И сказочно он скромнен, господа...
В нём сказочно отсутствует двуличность,
И выгод он не ищет никогда.
Какая сложная работа,
Счастливым сделать хоть кого-то,
Цветок удачи принести,
От одиночества спасти,
А самому затем тихонечко уйти.

ВОЖАТСКИЙ ВАЛЬС

Автор: Галина Беспалова

Вот он - мой студенческий альбом,
Черно-белый отпечаток были.
Бабочка, расправившая крылья -
Я ли там, с улыбочивым лицом?
Может быть, то было не со мной,
Не со мной, а с кем-то и когда-то.
Лето, сосны и шатры палаток.
Горн поёт. "Ребята, всем — отбой!"
Но вожатым ночью не до сна:
Сборы у костра, рассказы, споры...
Где-то мчится вдаль по рельсам скорый.
Рядом тихо плещется волна.
В небе — россыпь... К мириадам звёзд
От костра взлетают искры стай.
Струнами легко перебирая,
Напеваю: "...этот мир не прост..."
А потом на бис — "Вожатский вальс".
И, к груди гитару прижимая,
Я ловлю нечаянно сквозь пламя
Восхищённый блеск влюблённых глаз.
Но пою я вовсе не о нём.
Он забавным кажется — и только,
Не влечёт тот взор меня нисколько.
Крылья над другим сторгят огнём.

Лето, звёзды... - всё осталось там.
На ладони вздрагивает фото,
И... осколком шевельнулось что-то,
Сердце разрывая пополам.

Подсказка

КАК ВЕСТИ ЗА СОБОЙ. ЛИДЕРСКИЕ КАЧЕСТВА.

Открой в себе лидера!

Цель: создание условий для выявления лидерского потенциала отряда, каждого ребенка.

Время проведения: оргпериод смены (перед оргсбором).

Ход занятия:

ИНФОРМАЦИОННАЯ ЛИСТОВКА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

Особенность оргпериода заключается в том, что педагог совместно с детьми должен выбрать истинного лидера отряда, будучи ограничен
Что делает человека лидером? Сторонники ТЕОРИИ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ (great person theory) утверждают, что человек, который обладает определенным набором личностных черт, будет хорошим лидером независимо от характера ситуации, в которой он находится.

Если эта теория верна, то должны существовать какие-то ключевые черты личности, делающие человека лидером. Что это: высокий интеллект, харизма (обаяние), общительность, смелость? Или их сочетание? Что лучше: быть экстравертом или интровертом? Должен ли правитель быть абсолютно безжалостным? Или лучшими руководителями являются высокоморальные люди? Или же главное значение имеет не сама личность лидера, а социальные характеристики окружения, в котором она формировалась: состав семьи, образование, прежние занятия?

Большинство исследователей данной темы считают, что ЛИДЕРСТВО — это не личностные качества, не полномочия, не мотивация и не идеология. Это СИСТЕМА ВЗАИМООТНОШЕНИЙ В ГРУППЕ, когда один человек выступает с инициативой и берет на себя ответственность за действия группы и их возможные последствия, а другие готовы следовать предложенной инициативе и прикладывать для этого значительные усилия. Рядом с ЛИДЕРОМ стоит УПРАВЛЕНЕЦ. Есть ли между ними разница?

СТИЛИ ЛИДЕРСТВА

Диктаторский стиль: «Делай, как я сказал!»

Авторитетный стиль: «Я знаю, что ты сможешь это сделать!».

Партнерский стиль: «Давай сделаем вместе!»

Демократический стиль: «Делай, как ты хочешь».

Образцовый стиль: «Делай, как я, повторяй за мной!»

Наставнический стиль: «Я научу тебя, как надо это делать!»

БЫТЬ ЛИДЕРОМ — значит:

- *знать кто такой ЛИДЕР и кто Я*
- *уметь вести за собой*
- *принимать себя и окружающих такими, какие есть*
- *быть уверенным в себе*
- *знать то, чего хочешь*
- *уметь ставить и достигать цели*
- *уметь моделировать, строить, анализировать и принимать решения*

АЛГОРИТМ ДОСТИЖЕНИЯ ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ

- **Анализ цели:** спросите себя : «Что значит — достичь цели?»
- **Оцените и запишите**, на каком этапе осуществления цели вы сейчас находитесь, что вы уже знаете, можете?
- **Оцените свои возможности:** что у вас для этого есть (личностные качества, умения, средства).
- **Точная конкретизация каждого действия во времени:** определите, в какие сроки и за какое время вы сделаете каждый шаг?
- **Осуществите то, что вы наметили**
- **Проверьте и проконтролируйте результаты**

ЛИДЕРСТВО — это не личностные качества, не полномочия, не мотивация и не идеология. Это система взаимоотношений в группе, когда один человек выступает с инициативой и берет на себя ответственность за действия группы и их возможные последствия, а другие готовы следовать предложенной инициативе и прикладывать для этого значительные усилия.

ЛИДЕР — это член группы, который в значимых ситуациях способен оказывать влияние на поведение остальных участников группы. Лидер — это первый среди равных. Он не командует, за ним идут.

ЛИДЕР ЛИ ТЫ?

Лидерами не рождаются, ими становятся. Во многих есть задатки лидера, но не у каждого есть возможности и способности, чтобы развить и закрепить их самостоятельно. Твой возраст является одним из важных этапов жизни человека, когда ты сможешь сформировать в себе качества, необходимые лидеру!

ТЫ ЛИДЕР, ЕСЛИ:

- в любой момент можешь побудить членов группы на совершение «нужных» поступков;
- умеешь убеждать, а не приказывать;
- умеешь просить, а не распоряжаться.

ЛИДЕРА характеризует наличие организаторских способностей — такое сочетание индивидуальных свойств личности, которое позволяет человеку быстро, надежно и уверенно организовывать людей на выполнение какого-нибудь дела.

Компетентность	Ты знаешь то дело, которое требуется организовать
Активность	Ты умеешь действовать напористо, энергично при решении поставленных задач
Инициативность	Творчески проявляешь активность, выдвигаешь идеи, предложения.
Общительность	Ты открыт для других, готов (хочешь и можешь) общаться с людьми.
Сообразительность	Можешь дойти до сущности явлений, видишь их причины, следствия, умеешь определять главное.
Настойчивость	Ты проявляешь силу воли, упорство, умеешь доводить дело до конца.
Самообладание	Ты можешь контролировать свои чувства, свое поведение в сложных ситуациях.
Работоспособность	Ты вынослив, способен вынести напряженную работу, длительное время не уставать.
Наблюдательность	Ты умеешь видеть, мимоходом отметить примечательное, сохранять в памяти детали

Самостоятельность	Ты независим в решениях, умеешь сам находить пути выполнения задач, брать на себя ответственность.
Организованность	Ты способен подчинять себя необходимому режиму работы, планировать свою деятельность.
Умение подчиняться	Требуя подчинения от других, ты и сам тоже умеешь подчиняться.
Объективная оценка	Ты умеешь отметить недостатки тех людей, которые тебе симпатичны, и достоинства тех, к кому ты относишься с предубеждением.
Самокритика	Ты можешь объективно, непредвзято оценить свою работу.
Авторитет	Тебя и твое мнение уважает большинство группы.

Отметь «галочкой» в пустом столбце таблицы «Составляющие организационных способностей» присутствующие у тебя качества.

Подсчитай количество «галочек». Если их больше пяти, то у тебя есть лидерский потенциал, если их больше десяти, то твои лидерские качества хорошо проявлены.

Быть лидером непросто, это — нелегкий труд. Потому что ты, как лидер, ведешь за собой, и твоему примеру подражают многие.

**Теперь ответь себе:
ТЫ — ЛИДЕР?**

Практическая часть занятия

УПРАЖНЕНИЕ «СБОР РУКОПОЖАТИЙ»

Ведущий дает задание участникам группы — собрать как можно больше рукопожатий у всех присутствующих. По окончании выделяется победитель.

Анализ: кто сколько собрал? Почему? Чем отличается тот, кто много собрал, от остальных?

УПРАЖНЕНИЕ «ПАЛЬЦЫ»

Участники в кругу. Каждый сжимает руку в кулак, и по команде ведущего все «выбрасывают» пальцы. Группа стремится к тому, чтобы все участники независимо друг от друга выбросили одно и то же число. Запрещено договариваться, перемигиваться, и другими «незаконными» способами пытаться согласовать свои действия.

Игра продолжается до тех пор, пока не достигнет своей цели.

Анализ: Выявляются лидеры — те, кто постоянно «выбрасывал» свое число пальцев и те, кто под них подстраивался — ведомые. Возможно появление «негативиста», упорно гнущего свою линию даже после того, как между остальными участниками уже достигнуто определенное согласие.

УПРАЖНЕНИЕ «ШЕРЕНГА»

Участникам дается задание выстроиться в шеренгу по определенному признаку, например:

- в алфавитном порядке первых букв имени (*Анна, Борис, Виктория и т.п.*);
- по месяцам (числам) рождения;
- по цвету глаз, от темных к светлым;
- по размеру обуви и др.

Анализ: Обратить внимание — кто из ребят пытался организовать всех, чьей воле подчинились остальные.

УПРАЖНЕНИЕ «СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА»

Участникам предлагается представить себя какими — то объектами солнечной системы и занять места в соответствии с задуманной ролью.

Анализ: Обратить внимание на ролевой расклад: вероятнее всего яркие лидеры выберут роль Солнца или Земли, обратить внимание на тех — кто выбрал роль планет-спутников или дальних планет. Скорее всего это ведомые ребята или избегают лидерских позиций.

УПРАЖНЕНИЕ «УЗЛЫ»

Попросите всех участников встать в круг плечом к плечу с вытянутыми вперед руками. Теперь они должны дотянуться до других участников и схватить их за руку,

так что каждый будет держать за руку двух человек из круга, но не своих ближайших соседей (результатом будет большой узел из рук!).

Попросите ребят распутать узел, не выпуская руки друг друга.

Примечание. Участникам придется переступить через чьи — то руки или подлезать под них. Всего лишь немного терпения, и в результате, ко всеобщему удивлению, у вас получится один или два больших круга.

АНАЛИЗ.

- Спросите у группы, как они взаимодействовали, чтобы распутать узел.
- Был ли процесс демократичным?
- Сколько было найдено путей решения проблемы?
- Все ли высказывали свои предложения или один человек взял на себя роль лидера и руководил всем процессом распутывания?

Подведение итогов занятия:

- У всех есть лидерские способности, но развиты они у всех в разной степени, умелый лидер не давит авторитетом, а поднимает остальных до своего уровня.
- Не хватайся за все сразу. Дай другим реализовать свои способности.
- Каждый может стать лидером в том деле, которое знает лучше других.
- Лидер может обладать множеством положительных качеств, но главные из них — доступность, доброжелательность, добропорядочность.

Ну а теперь, когда мы разобрались с понятием «ЛИДЕР», а также посмотрели на ребят и показали себя в деле, осталось самое главное — сделать правильный, осознанный и ответственный выбор лидера вашего отряда. Удачи!



ОСНОВЫ МЕДИЦИНЫ И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ПЕРВАЯ ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ

В случае необходимости оказания медицинской помощи нужно помнить о том, что квалифицированную помощь может оказать только врач. Но это лишь означает, что вы должны максимально быстро отреагировать и оказать первую доврачебную помощь. Ваши знания - знания человека, работающего с детьми, должны превышать среднее представления об оказании доврачебной помощи, поскольку вы должны четко представлять развитие ситуации.

При отсутствии квалифицированной медицинской помощи в течение времени, достаточного для некомпенсируемых или летальных последствий у пострадавшего, необходимо оказывать помощь во всем объеме.

КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ

Антисептика - комплекс мероприятий, направленных на уничтожение микробов в ране. Антисептика бывает: механическая, химическая, биологическая.

Механическая антисептика - физическое удаление из раны омертвевших и разложившихся тканей, сгустков крови, животных тел (первичная хирургическая обработка).

Химическая антисептика обеспечивается применением дезинфицирующих средств:

- *раствор перекиси водорода 3%;*
- *раствор перманганата калия (0,1 - 0,5%);*
- *борная кислота 2-3%;*
- *раствор йода спиртовой 5%;*
- *колларгол 0,2 - 1%-ный раствор;*
- *спирт;*
- *бриллиантовый зеленый 1%;*
- *фурацилин 1:5000;*
- *нашатырный спирт 10% (при обработке рук, ран - 0,5%).*

Биологическая антисептика - антибиотики.

Местно: повязки, салфетки с канамицином, синтомициновая эмульсия, мазь тетрациклиновая, грамицидин, р-р альбумида.

Асептика - комплекс мероприятий, направленных на предупреждение попадания микробов в рану, обеззараживание всех предметов, которые могут соприкасаться с раной.

Обработка рук: механическая очистка кожи (мытьё с мылом), обработка раствором антисептика (спирт).

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ ПРИ РАНЕНИЯХ

Первоначальная обработка раны:

Остановка кровотечения.

Наружные кровотечения:

- **артериальное** - тугая повязка, иногда жгут, гемостатическая губка;
- **венозное** - тугая повязка с 3% перекисью водорода или гемостатической губкой;
- **капиллярное** - обработка перекисью водорода, повязка.

Механическая обработка.

Рана и прилегающие участки кожи промываются раствором перекиси водорода. Мелкие инородные тела удаляются пинцетом, иглой, зажимом, пальцами.

Из больших ран инородные тела удаляются при первичной хирургической обработке

Наложение асептической повязки (бинт, салфетка и т.д.).

Дыхательная недостаточность

Причины: резкие болевые ощущения (травмы), нарушения проходимости дыхательных путей, нарушение работы дыхательных мышц и т.д.

Признаки: одышка, цианоз, тахикардия, возбуждение, затем заторможенность, потеря сознания, багровый оттенок кожных покровов, участие вспомогательной мускулатуры в дыхании, движение крыльев носа, полусидячее положение тела.

Восстановление дыхательной функции - искусственная вентиляция легких, обеспечение проходимости дыхательных путей.

1. *Голову больного максимально запрокидывают, приподнимая подбородок, выводят вперед нижнюю челюсть, фиксируют запавший язык.*
2. *Удаляют инородные тела из ротовой полости, вставляют воздуховод.*
3. *Искусственное дыхание "рот в рот" (нос зажимают при вдохе) или "изо рта в нос" проводят с частотой 14 - 20 в минуту.*

Восстановление кровообращения

Непрямой массаж сердца:

1. Руки одна на другую ладонями вниз.
2. Основание нижней ладони на нижней трети грудины
3. Прямые руки делают толчкообразные надавливания, смещая грудину на 5 - 6 см книзу с частотой 60 раз в минуту.

Если реаниматор один, 12-15 толчков - 2 вдоха и т.д.,
если двое - 5-6 толчков - 1 вдох и т.д.

Показатели эффективности реанимации: синхронная с массажными точками пульсация сонных артерий, постепенное сужение зрачков, порозовение кожных покровов, иногда восстановление самостоятельного дыхания.

Медикаментозное лечение

Обморок - дать понюхать нашатырного спирта, в/м инъекция кор-диамина или кофеина - 1-2 мл;

Травматический шок - анестезия мест переломов 0,25% новокаином (всего не более 200 мл) + преднизолон 90-120 мг + анальгин - 2-4 мл 50% р-ра в/м или в/в + мезатон 0,5 мл в/м.

Транспортировка. При сосудистой недостаточности положение тела с приподнятым ножным концом, а при сердечной - с опущенным ножным концом.

Повреждения опорно - двигательного аппарата

Чаще встречаются ушибы, повреждения связочного аппарата, растяжения, разрывы мышц сухожилий, переломы костей, вывихи в суставах.

1. **Ушибы мягких тканей** - повреждения тканей или органов под действием кратковременного

внешнего усилия (удар), часто не сопровождающиеся повреждением кожных покровов.

Характеризуется болью в момент травмы, кровоподтеком, быстро увеличивающейся припухлостью, покраснением тканей.

При поверхностных ушибах кровоподтеки появляются в первые минуты или часы, при ушибах мышц, надкостницы - позднее, иногда вдали от места ушиба (под действием силы тяжести).

При ушибах голени, предплечья часто возникают обширные гематомы (кровоизлияния), что может привести к сдавливанию крупных сосудов и нервов.

Первая помощь: холод (снег, лед - в течение 2-3 часов на смазанную кремом поверхность), давящая повязка. К концу первых суток - тепловые процедуры.

2. Повреждения связочного аппарата возникают при чрезмерных, по амплитуде движениях. Чаще травмируются связки коленного и голеностопного суставов. При полном или частичном разрыве связки появляется выраженная болезненность, быстрое кровоизлияние в мягкие ткани, отек и нарушение функции сустава.

Первая помощь: как при ушибе + иммобилизация.

3. Растяжение мышц - характеризуется появлением болезненных ощущений через 1,5-2 часа после травмы, при глубокой пальпации определяется зона повышенной чувствительности.

Первая помощь: тепловые процедуры, растирания.

4. Надрывы, разрывы мышц и сухожилий возникают в момент резкого не координированного сокращения. В момент травмы возникает резкая боль и характерный звук. Наблюдается кровоизлияние с образованием гематомы, движения в суставе затруднены или невозможны. При пальпации - повышенная плотность тканей.

Первая помощь: давящая повязка, холод. Иммобилизация сустава для максимального сближения точек прикрепления мышцы.

5. Вывих - ненормальное стойкое смещение костей в суставах, сопровождающееся, как правило, разрывом сустава, капсулы, связки, повреждением мягких тканей. В момент вывиха возникает сильная боль, конечность принимает неестественное положение, изменяется форма сустава, отсутствуют привычные движения в суставе.

Первая помощь: иммобилизация. При сильных болях - анестезия сустава 2%-ным раствором новокаина (15 - 20 мл).

6. Переломы:

- полные, открытые (с повреждением кожных покровов),
- закрытые, со смещением и вколоченные, без смещения;
- неполные (трещины).

В момент травмы ощущается резкая боль, усиливающаяся при попытке движения, характерный звук. При осмотре - припухлость (кровоизлияние), искривление или укорочение конечностей. Часто патологическая подвижность в месте перелома. При открытом переломе костные отломки выступают из раны.

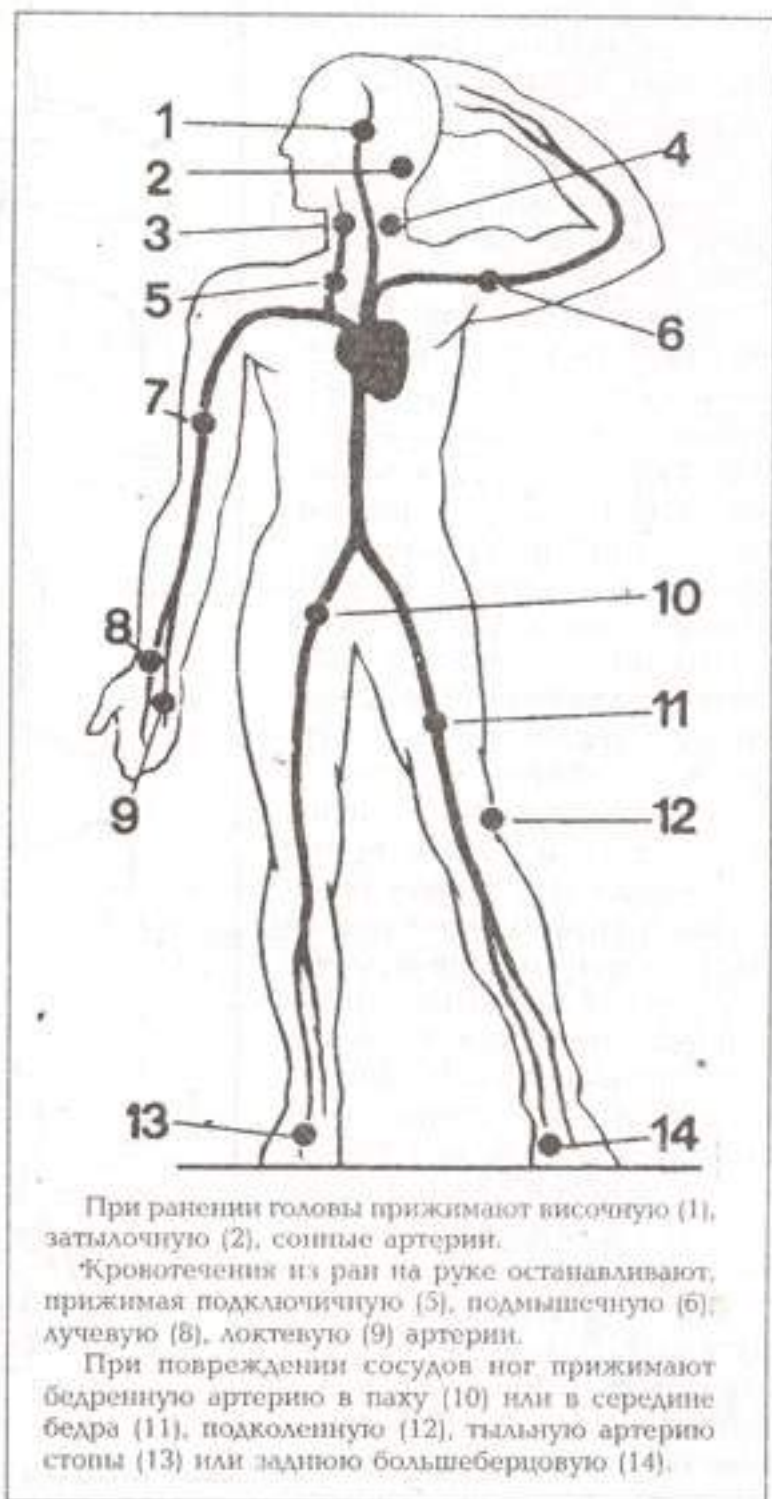
В момент травмы ощущается резкая боль, усиливающаяся при попытке движения, характерный звук. При осмотре - припухлость (кровоизлияние), искривление или укорочение конечностей. Часто патологическая подвижность в месте перелома. При открытом переломе костные отломки выступают из раны.

Первая помощь: иммобилизация.

При открытом переломе - остановка кровотечения, обработка краев раны 5%-ным раствором йода, стерильная повязка. Отломки не вправлять! Обезболивание места перелома крупных трубчатых костей 2%-ным раствором новокаина (15 - 20 мл).

Перелом костей таза определяется при пальпации. Пострадавший не может самостоятельно поднять прямую ногу на стороне перелома. Ноги, как правило, полусогнуты в коленях и разведены в стороны.

Транспортировка на твердой поверхности в позе "лягушки" - ноги полусогнуты в коленях и тазобедренных суставах, под колени валик.



При ранении головы прижимают височную (1), затылочную (2), сонные артерии.

Кровотечения из ран на руке останавливают, прижимая подключичную (5), подмышечную (6), лучевую (8), локтевую (9) артерии.

При повреждении сосудов ног прижимают бедренную артерию в паху (10) или в середине бедра (11), подколенную (12), тыльную артерию стопы (13) или заднюю большеберцовую (14).

Места, где следует прижимать артерии, чтобы остановить кровотечение.

Перелом позвоночника -

припухлость, локальная болезненность при пальпации, патологическая подвижность отростков позвонков.

Боль при движении корпусом или головой. При повреждении спинного мозга отсутствует болевая чувствительность и движения соответственно уровню повреждения.

Транспортировка лежа на жесткой поверхности.

7. Повреждение грудной клетки.

Закрытые - отмечается болезненность в месте повреждения, припухлость, кровоизлияние, патологическая подвижность отдельных сегментов. При тяжелых травмах часто развивается дыхательная недостаточность, затем нарушения кровообращения, типичные для травматического шока. Специфические симптомы: кашель с кровохарканьем, часто одышка, подкожная эмфизема (скопление воздуха), грудная клетка в положении вдоха.

Открытые (ранения):

Неотложная помощь: на рану - герметичную асептическую (стерильную) повязку, при продолжающемся кровотечении - давящую (при патологической подвижности давящую нельзя!). Транспортируют лежа на носилках с приподнятым головным концом.

8. Повреждения живота:

- *открытые;*
- *закрытые.*
- *При ударе, падении с высоты*

Сопровождаются явлениями шока, боли в животе, при повреждении печени боли иррадиируют в правое плечо, селезенки - в левое. Жалобы на сухость языка, тошноту, рвоту, задержка стула. Бледность кожи и слизистых, холодный пот, частое поверхностное дыхание, частый слабый пульс, падение артериального давления. При поражении полых органов - раздражения брюшины, напряжение брюшной стенки.

Неотложная помощь: поить и кормить противопоказано. По показаниям - сердечно-сосудистые средства. На область живота - холод.

Транспортируют лежа, иногда с согнутыми в коленях ногами или полусидя.

9. Повреждения черепа и мозга.

Сотрясение головного мозга. Потеря сознания от нескольких секунд до часов. Жалобы на тяжесть в голове, головокружение, головную боль, тошноту, общую слабость; отмечается бледность лица, холодный пот, вялая медленная речь, иногда рвота, может быть кратковременная потеря памяти.

Ушиб мозга -

более тяжелое повреждение, может сопровождаться мелкими кровоизлияниями, отеком мозга.

Помимо симптомов сотрясения характеризуется очаговым поражением головного мозга: парезы, параличи, судороги, расстройства чувствительности, нарушениями речи, слуха и т.д.

При длительном кровоизлиянии гематома сдавливает структуры мозга. При этом указанные, после "светлого" промежутка, симптомы возвращаются, нарастает оглушенность, появляются и увеличиваются парезы конечностей, нарушение дыхания и кровообращения.

Перелом основания черепа.

Абсолютный клинический признак - ликворея из уха, носа или глотки; кровотечение из носа, уха, симптомы очков - гематомы вокруг глаз.

Транспортировать лежа с приподнятым головным концом на боку или голову на бок (профилактика аспирации рвотных масс); холод на голову. При ранах головы - обработка 0,5%-ным раствором новокаина с антибиотиком.

Для прекращения возбуждения в/в 10 - 15 мл новокаина, мочегонные средства. При судорогах диазепам (реланиум).

АСФИКСИЯ

Асфиксия - удушение.

Утопление - заполнение дыхательных путей водой

Причинами смерти могут быть:

- а) механическая асфиксия (спазм верхних и нижних дыхательных путей);
- б) рефлекторная остановка сердца;
- в) остро развившийся инфаркт миокарда

Реанимация:

1. Восстановление проходимости дыхательных путей: пострадавшего кладут животом на колено спасающего (при утоплении), энергичными движениями сдавливают грудную клетку несколько секунд, изо рта рукой удаляют остатки пищи, чужеродные предметы.
2. Искусственное дыхание + наружный массаж сердца - длительно (иногда до часа).

Инородное тело в воздухоносных путях.

По возможности - механическое удаление. В случае полного закрытия просвета гортани - трахеотомия (рассечение трахеи) обученным этой процедуре.

Синдром длительного раздавливания

Заваливание землей, снегом, обломками.

Механизм: затруднение оттока крови в венозной системе, нарушение притока артериальной крови, разрыв мелких сосудов, застой в них крови. После освобождения от завала может развиваться синдром длительного раздавливания.

При длительном сдавливании мягких тканей в них накапливаются токсические вещества.

После устранения сдавливания эти вещества поступают в общий кровоток и вызывают тяжелую интоксикацию, нарушают функции сердца, почек, печени, что может привести к смерти.

Помощь:

1. Восстановление проходимости дыхательных путей, искусственное дыхание, массаж сердца (при угрожающих состояниях).
2. Осмотр повреждений, иммобилизация, наложение тугих повязок на конечности (сверху донизу), введение обезболивающих средств, теплое обильное питье, мочегонные

Во всех случаях при извлечении из воды или из-под тяжестей, снега важно не допустить охлаждения. Согреть конечности (только не пораженные) легким массажем сухими руками или растиранием вод-кой, камфорным или нашатырным спиртом, этиловым спиртом. Согревать грелками, бутылками с теплой водой нельзя.

ДЕЙСТВИЕ ВЫСОКИХ ТЕМПЕРАТУР И СОЛНЕЧНОЙ РАДИАЦИИ

Ожог - повреждение тканей, возникающее от местного теплового, химического, электрического или радиационного воздействия.

По глубине поражения ожоги бывают 4 степеней:

- I степень - эритема (покраснение кожи, отечность, боль);
- II степень - образование пузырей;
- III степень - омертвление всех слоев кожи (образование плотного струна, заживление с образованием рубца);
- IV степень - обугливание (при воздействии очень высоких тем-ператур - пламени)

Общие проявления, как следствие.

- а) болевого шока;
- б) интоксикации продуктами распада поврежденных тканей;
- в) ожоговой инфекции;
- г) дегидратации. При достаточно обширной травме - ожоговая болезнь.

Первая помощь при термических ожогах:

1. Устранение контакта с термическим агентом
2. Охлаждение обожженных участков - длительное, до 20 - 60 минут, промывание холодной водой, прикладывание полиэтиленового пакета со льдом, снегом и т.д.
3. Обезболивающие средства, нейролептики, антигистаминные средства.
4. Наложение изолирующей повязки (стерильный бинт, индивидуальный пакет, без мазей).
5. Теплый чай, кофе, обильное питье до 10 - 15 л/сутки, при обширных ожогах богатая белком пища, профилактика общего переохлаждения. При обширных ожогах проводятся противошоковые мероприятия.
6. При загноении ран - повязка с мазью, содержащей антибиотики.

Тепловой и солнечный удары

Тепловой удар возникает при нарушении или недостатке теплоотдачи вследствие воздействия различных факторов.

Способствующие факторы: длительные и напряженные физические нагрузки, выполняемые при высокой температуре и высокой влажности воздуха, в одежде, препятствующей теплоотдаче, неправильный питьевой режим.

Развитие: увеличение потоотделения, жажда, сухость во рту, увеличение частоты пульса, дыхания, повышение температуры тела, одышка, головная боль, головокружение, помрачение сознания, галлюцинации, рвота, судороги.

Помощь: перенести в тень, снять часть одежды, холод на голову и область сердца. Пить охлажденную воду дробными порциями.

Солнечный удар - прямое действие солнечных лучей на голову человека, приводящее к расширению сосудов мозга, отеку мозга, повышению внутричерепного давления, повышению температуры тела.

Признаки: резкое покраснение лица, головная боль, головокружение, может быть потеря сознания.

Профилактика - светлый головной убор.

Лечение: охлаждение головы холодными компрессами - при тепловом ударе.



УКУСЫ ЗМЕЙ, НАСЕКОМЫХ, ОТРАВЛЕНИЯ РАСТЕНИЯМИ

УКУСЫ ЗМЕЙ сопровождается местной и общей реакцией организма.

Яды ядовитых змей разделяются на нейротоксические (кобра) и гемотоксические (гадюка).

Местные реакции жгучая боль, краснота, кровоподтек, красные полосы по ходу лимфатических сосудов, отек.

Общие реакции: головная боль, тошнота, рвота, мышечная слабость, сонливость, затемнение сознания, судороги + кровоизлияния, гематурия (кровь в моче) - гемотоксические + нарушение глотания, речи, сухость во рту, двигательные параличи — нейротоксические.

Лечение:

В течение первых 2 минут - значительно выше укуса наложить жгут, закрутку, рассечь кожу в месте укуса (до крови) и поставить банку для отсоса крови (можно использовать стаканчик).

Если в зоне укуса развился отек или была введена противозмеиная сыворотка - отсасывание, наложение жгута не проводятся. Ранку промывают 1%-ным раствором KMnO_4 , обкалывают 3 - 4 мл 0,5% новокаина и 0,3 - 0,5 мл 0,1% раствора адреналина. Самое эффективное средство: противозмеиная поливалентная сыворотка - антигюрзин (ампулы по 2 мл). Анальгетики, питье, покой. Алкоголь противопоказан.

Транспортировка - лежа на носилках.

Пчелы, осы.

При множественных укусах - тошнота, рвота, головная боль, повышение температуры.

Местная реакция: отек, боли, краснота.

Лечение: на кожу - гидрокортизоновая мазь, внутрь или в/м - димедрол или супрастин, анальгии, в тяжелых случаях 30 - 90 мг преднизолона.

Лечение: смазывание места укуса йодом и примочки раствором KMnO_4 , или 10% ного нашатыря.

Внутрь: анальгин, димедрол (супрастин), питье, покой.

ОТРАВЛЕНИЯ

Отравление угарным газом.

Симптомы: головная боль, головокружение, тошнота, рвота, боль в груди, сухой кашель. Быстро наступает потеря сознания. Артериальное давление повышается, пульс учащается. Характерна красная окраска кожных покровов и видимых слизистых. Затем развивается коматозное состояние, зрачки широкие, временами возникают судороги.

На фоне глубокой комы: артериальное давление падает, пульс резкий, дыхание неправильно, резкое и глубокое, мышечные параличи. При отравлении СО возможны тяжелые осложнения - нарушение мозгового кровообращения, отек мозга, гипоксия миокарда. Наблюдаются кожные расстройства - пузыри, изъязвления.

Лечение: срочно вынести пострадавшего из помещения на свежий воздух. При нарушении сердечно-сосудистой деятельности, отеке мозга - посиндромная терапия.

Ботулизм

Ботулизм - пищевая инфекция с преимущественным поражением центральной нервной системы.

Источники: неправильно законсервированные продукты, грибы (особенно в больших банках), вареное и копченое мясо и рыба, до-машние колбасы, старые мясные, рыбные, овощные консервы.

Время появления первых признаков заболевания: 12-24 часа.

Симптомы в порядке появления:

- головные боли, общее недомогание, головокружение, запоры, живот вздут, температура тела нормальная;
- двоение в глазах, косоглазие, ощущение верхнего века, паралич мягкого неба

*(нарушения речи, глотания), задержка мочи;
- смерть - от паралича дыхательного центра и сердечной области.*

Лечение: основное - профилактика (недопущение использования перечисленных продуктов).

Первая помощь: промывание желудка раствором соды, KMnO_4 , активированного угля + слабительные, очистительные клизмы, обильное питье.

Основной метод лечения: введение антиботулитической сыворотки.



Аллергические реакции

лекарственная, пищевая, от укусов насекомых, холодовая.

Проявления: покраснение, зуд кожи, отечность (чаще лица, конечностей, иногда слизистых оболочек) - анафилактический шок, удушье.

Помощь: димедрол, супрастин, тавегил в таблетках.

Анафилактический шок - развивается обычно через 5 - 15 минут после поступления аллергена в организм (иногда быстрее) Смерть в 50-60% - через 10 - 15 минут первых признаков реакции.

Должностные обязанности вожатого.

1. Общие положения

1.1. К работе вожатого допускаются лица:

- достигшие 18-летнего возраста;
- как правило, имеющие высшее или среднее специальное педагогическое образование,

студенты

вузов, имеющих призвание к педагогической работе;

- успешно прошедшие инструктивно-методический семинар по подготовке к работе в лагере.

1.2. Осуществляет педагогическую (воспитательную) и оздоровительную работу с детьми отряда в соответствии с планом работы лагеря.

1.3. В своей работе вожатый и педагог подчиняются начальнику лагеря, его заместителям, старшему педагогу.

1.4. Рабочий день вожатого и педагога – ненормированный, рабочая неделя – 6 дней.

2. Обязанности вожатого.

Отрядный вожатый выполняет следующие функции:

2.1. Обеспечивает выполнение детьми санитарно-гигиенических норм, контролируют соблюдение ими опрятного внешнего вида, чистоты одежды, установленного порядка в спальнях комнатах, иных помещениях жилых корпусов, столовой и на территории лагеря.

2.2. Обеспечивает неукоснительное соблюдение детьми дисциплины и порядка в соответствии с установленным режимом.

2.3. Организует обязательное участие отряда во всех общелагерных культурно-массовых, спортивно-оздоровительных и трудовых мероприятиях.

2.4. Осуществляет контроль за приемом пищи в столовой, обращает внимание на культуру поведения за столом.

2.5. Организует дежурство детей в жилых корпусах, столовой, на закрепленной за отрядом территории лагеря.

2.6. Следит за чистотой и порядком в комнатах. Организует влажную уборку помещений. Следит за чистотой зубных щеток, полотенец, постельного белья.

2.7. Несет персональную ответственность за организацию выхода в поселок, жизнь и здоровье детей. В случае непредвиденных обстоятельств немедленно сообщает в ближайшее отделение милиции, и ставят в известность начальника лагеря.

2.8. В соответствии с общелагерным составляет отрядный план работы, согласованный со старшим педагогом и утверждаемый педсоветом, и отчитывается в его выполнении.

2.9. Участвует в организации и проведении общелагерных мероприятий в соответствии с решениями педсовета, указаниями старшего педагога и начальника лагеря.

3. Ответственность вожатого.

3.1. Несёт всю полноту юридической ответственности за жизнь, здоровье детей.

Во время работы кружков, спортивных секций, клубов по интересам ответственность за жизнь, здоровье и безопасность детей возлагается на руководителей мероприятий и других ответственных лиц.

3.2. Несёт материальную ответственность за сохранность мебели, помещений и оборудования жилых корпусов, а также иных посещаемых детьми объектов лагеря, переданного в пользование отряду постельного белья, игрового, спортивного и иного

инвентаря.

3.3. Вожатому запрещается:

3.3.1. Оставлять детей отряда без присмотра, в том числе в ночное время.

3.3.2. Самому или с детьми покидать территорию лагеря без разрешения начальника лагеря или старшего педагога.

3.3.3. Допускать присутствие на территории лагеря посторонних лиц без разрешения начальника лагеря.

3.3.4. Употреблять спиртные напитки и находиться в нетрезвом состоянии на территории лагеря, курить в присутствии детей, а также допускать распитие алкоголя и курение со стороны детей.

3.3.5. Применять к детям методы воздействия, не соответствующие действующему законодательству РФ, международным конвенциям о правах ребенка, нормам педагогической этики (в том числе физические наказания, наказания, унижающие честь и достоинство ребенка, и др.)

3.3.6. Пропускать без уважительной причины планерки, заседания педсовета, иные установленные распоряжением администрации собрания педагогических работников.

3.4. Распоряжением начальника лагеря, его заместителей, старшего педагога для педагогического состава могут быть введены обязанности и запреты, не предусмотренные данной инструкцией, если они не противоречат действующему законодательству РФ.

3.5. Нарушение или несоблюдение педагогическим составом настоящей инструкции, требований трудового распорядка и внутренней дисциплины лагеря влечет за собой налагаемые администрацией взыскания в соответствии с КЗОТ РФ, вплоть до увольнения с уведомлением администрации места постоянной работы или учебы нарушителя, а в установленных законом случаях - административную и уголовную ответственность.

4. Права вожатого.

1. Знакомится с проектами решений руководства лагеря, касающихся его деятельности.

2. Вносить на рассмотрение руководства предложения по улучшению деятельности лагеря и совершенствованию методов работы, по вопросам, находящимся в его компетенции; вносить предложения по устранению имеющихся в деятельности лагеря недостатков.

3. Запрашивать лично или по поручению руководства от специалистов учреждения информацию или документы, необходимые для выполнения его должностных обязанностей.

Начальник ДОЛ

5. С инструкцией ознакомлен, обязуюсь выполнять:

№/№ Фамилия, Имя, Отчество Подпись

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ДЕЖУРНОГО ВОЖАТОГО

Дежурство в лагере осуществляется по лагерю и по столовой. Дежурный вожатый является ответственным лицом за организацию одного из дней смены. Все организационные вопросы дня решает дежурный вожатый, в случае спорных или неясных вопросов он обращается к заместителю директора, директору лагеря или к завхозу. В помощь дежурному вожатому на время проведения общелагерного мероприятия выделяют вожатого, ответственного за КТД.

ОБЯЗАННОСТИ ДЕЖУРНОГО ВОЖАТОГО ПО ЛАГЕРЮ

1. Принять дежурство по лагерю от предыдущего дежурного вожатого накануне в 22 часа и получить инструктаж от заместителя директора или директора лагеря. Произвести совместно с дежурным вожатым, заместителем директора или медицинской сестрой обход всех отрядов после объявления отбоя.
2. Вести журнал дежурного, в который записываются:
 - а) все замечания и предупреждения по дежурству;
 - б) все посторонние лица, присутствующие на территории лагеря;
 - с) время ухода и прибытия отряда, вышедшего за территорию лагеря;
 - а) время ухода и прибытия вожатых с выходного дня.
3. Следить за четким исполнением режимных моментов отрядами и своевременной подачей звуковых (или иных) известных сигналов.
4. Подготовить и совместно с заместителем директора провести тематическую линейку.
5. Контролировать своевременное вывешивание отрядных планов вожатыми и их выполнением.
6. Обязан знать в любое время количество детей в лагере, местонахождение любого отряда.
7. Контролировать постовых и своевременно осуществлять их смену.
8. Проводить обход корпусов и спален в назначенное время по проверке санитарного состояния совместно с медицинским персоналом лагеря и добиваться соблюдения чистоты корпуса и территории лагеря.
9. Обеспечивать выполнение на день намеченного плана лагеря.
10. Следить за внешним видом детей, вожатых, персонала.
11. Следить за качественной работой радиоузла.
12. Присутствовать по необходимости при купании детей.
13. Произвести отбой согласно режиму дня; проверить наличие всех отрядов и детей в лагере и лечебном корпусе (изоляторе). Результаты доложить заместителю директора или директору,
14. В случае пожара вызвать пожарную машину, директора, его заместителя, завхоза, организовать эвакуацию детей из корпусов в соответствии с планом эвакуации в безопасное место. Те же меры принять в случае любого стихийного бедствия, если пребывание детей в корпусе угрожает их жизни и здоровью.

15. Дежурный вожатый обязан всегда находиться в лагере. Отлучаться из лагеря может только в экстренных случаях по разрешению заместителя директора или директора лагеря.

ПРАВА ДЕЖУРНОГО ВОЖАТОГО ПО ЛАГЕРЮ

1. Требовать выполнения правил всех режимных моментов, установленных в лагере, и в случае невыполнения их докладывать администрации лагеря.
2. Отменять отрядные дела, прогулки, экскурсии отрядов, если эти дела нарушают положения об охране жизни и здоровья детей.
3. Распоряжения дежурного вожатого обязательны для всех.

ОБЯЗАННОСТИ ДЕЖУРНОГО ВОЖАТОГО ПО СТОЛОВОЙ

1. Дежурный вожатый по столовой совместно с заведующим столовой (шеф-поваром) отвечает за своевременное питание детей в соответствии с меню, раскладкой на день.
2. Дежурный по столовой обязан знать количество питающихся детей, вожатых, сотрудников. Исключаются из этого числа дети, находящиеся в изоляторе. За их питание отвечает медицинский персонал лагеря.
3. Перед дежурством детей в столовой дежурный вожатый по столовой обязан познакомить их с правилами дежурства и требованиями техники безопасности, с правилами сервировки стола, контролировать гигиеническое состояние каждого дежурного воспитанника.
4. Дежурный должен следить, чтобы дети не работали на механизмах во избежание несчастных случаев (хлебoreзка, мясорубка, картофелечистка, мойка и пр.).
5. Дежурный должен следить за оформлением помещения столовой: нельзя пользоваться для прикрепления плакатов, украшений и пр. различными клеями. Для этих целей в столовой можно использовать только кнопки.
6. Все дежурные воспитанники должны опрятно выглядеть, быть в фартуках, косынках, колпаках.

ПОДГОТОВКА ОТРЯДА И ВОЖАТЫХ К ДЕЖУРСТВУ

Подготовка к дежурству может быть начата задолго до него. Если день дежурства не занят общелагерными делами, то отряд может подготовить тематический день с необычным подъемом, меню, сюрпризами, конкурсами, песнями и т.д. Если на время дежурства попадают общелагерные мероприятия, то дежурный вожатый должен заранее уточнить реальность их осуществления и обеспечить их выполнение; банный день (технические службы уточняют время начала приема бани, чтобы нагреть воду и подготовить помещение), спортивные соревнования (наличие необходимого спортивного оборудования, места проведения и т.д.).

Необходимо заранее распределить обязанности между детьми (сделать расписание), проинструктировать и познакомить каждого с обязанностями.

Нужно всегда помнить, что успех дежурства полностью зависит от готовности к нему вожатых и детей отряда. Дежурный отряд является одним из временных органов детского самоуправления, так как на нем лежит ответственная обязанность — организация деятельности всех отрядов ДОЛа и выполнение работы по самообслуживанию (работа в столовой, дежурство на постах (вход на территорию лагеря), подготовка территории (зала) для праздника, концерта, массовой, соревнований и т.д.).



ОСНОВНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ДЕЖУРНОГО ОТРЯДА

1. Организация выполнения отрядами режимных моментов (режимы питания, отдыха, работы), организация выполнения назначенного на день плана (графики, общедежурные дела, отрядные дела общелагерного значения и т.д.);
2. Организация выполнения законов и правил внутреннего распорядка лагеря, организация быта (санитарное состояние спален и корпусов, территории вокруг корпусов, соблюдение правил техники безопасности и пр.);
3. Организация питания. Для решения этих вопросов вожатый дежурного отряда может использовать различные формы работы.
4. Организация постов. Посты назначаются педагогическим советом.
5. Пост № 1 — флагшток со знаменем лагеря, города, государства.
6. Пост № 2 — вход на территорию лагеря. Постовые должны знать, что на территорию лагеря любого взрослого можно пропускать только с разрешения директора лагеря или заместителя директора.
7. Выпуск дежурным отрядом санбюлетеня, радиогазеты, оформление стендов с текущей информацией, подъем и спуск знамен с флагштока.



КАК ПРИДУМАТЬ НАЗВАНИЕ ОТРЯДУ?

Известные слова песенки Капитана Врунгеля «Как Вы лодку назовёте, так она и поплывёт» можно применить и к названию отряда. Грамотно выбранное название отряда во многом может облегчить работу вожатого в течение всей смены и сделать жизнь детей в лагере более интересной. В конечном счете, выбор хорошего названия может послужить началом увлекательной игры, в которую дети будут играть до конца смены.

Придумывать название отряда лучше не на пустом месте, а отталкиваясь от какой-либо темы. Тему можно взять историческую. Например, первобытные люди, индейцы, викинги, рыцари или древние греки. Тему можно связать с профессией: космонавты, моряки, журналисты, изобретатели. Для выбора темы можно обратиться за помощью к мультфильмам и книгам: Белоснежка и семь гномов, Утиные истории, Приключения барона Мюнхгаузена. Но лучше всего вспомнить самим книги замечательных советских авторов: Гайдара, Кассиля, Осеевой., Крапивина. Тем более, что Владислав Петрович Крапивин - наш современник и продолжаете писать книги о детях и подростках своей прекрасной, ныне действующей в Екатеринбурге флотилии “Каравелла”... Или просто положитесь на Вашу собственную фантазию.

В рамках выбранной темы можно не только придумать название отряда, но и оформить отрядную комнату, а также подготовить представление, которое отряд покажет в день открытия смены.

Если Вы решили выбрать историческую тему, то в этом случае её можно согласовать со школьным курсом истории, который ребята начнут проходить осенью. Это может помочь их обучению в школе.

Название отряда лучше придумывать вместе с детьми. Но до начала обсуждения у вожатого должна быть одна или несколько собственных версий названия, которые детям сразу называть не стоит. Если на взгляд вожатого его собственная версия наиболее удачна, то надо постараться сделать так, чтобы дети предложили её сами. То есть направлять обсуждение в нужное русло до достижения конечного результата. Дети будут в большей степени гордиться названием отряда, если они сами его придумают.

Название отряда и девиз должны: соответствовать возрасту детей, быть содержательными, быть удобно произносимыми.

Кстати! А что такое девиз, и зачем он нужен?

Девиз - краткое изложение цели деятельности отряда.

Вот теперь думайте, почему нельзя предлагать детям “попсу”.

Ещё сильно зависит от возраста детей: с младшими долго не пообсуждаешь, поэтому можно начать обсуждение, а минут через 5-7 предложить пару-тройку своих вариантов, как правило малыши именно за них и цепляются. И ощущение, что они его вместе придумали останется.

Для средних возрастов (если предложения уж совсем непотребные) можно использовать метод замены автора (когда выдаешь свою идею за идею человека из отряда), метод ухода от идеи (когда развивая чужую идею в конце-концов изменяешь до неузнаваемости).

Для старших возрастов неплохо сначала дать (или обсудить с отрядом) критерии названия отряда. Оно должно быть романтичным, боевым; из него нельзя сделать неприличное сложносокращение; оно должно быть ярким и запоминающимся, не должно быть длинным и т. д. Одним из критериев может быть тематика смены. Здесь тоже можно использовать домашние заготовки, тоже можно (но ОЧЕНЬ аккуратно, а то поймут - потом верить не будут) использовать психологические манипуляции.

А вообще ребята быстро придумывают хорошие названия если предварительно (в автобусе, в электричке, в поезде) их настроить на нужный лад (попеть определенные песни, рассказать пару историй из личной жизни, или книжку пересказать).

Вот, о связи книжек и легенд с названием отряда стоит поговорить особо.

Если вожатый ответственно готовится к смене, то роль сказки как долговременной

игры переоценить трудно. Так, например, таинственный вечер при свече или у костра с рассказом “Сказки старухи Изергиль” А.М. Горького - легенды о Данко может дать замечательный повод для игры и самовоспитания ребят, а в связи с этим - название отряда.

Отряд “Данко”

девиз: “Будем гореть так ярко, как сердце отважного Данко”

Или, рассказ о подвиге Прометея сможет дать детям идею служения людям и идею долговременной общественно-полезной игры: вожатый каждое утро может воплощать в практику “Теорию малых дел”, спросив у ребят: “Ну что, Прометей, что сегодня подарим людям?”

Отряд “Прометей”

девиз “Зажжём огонь мы для людей, как это сделал Прометей!”

Но то, что ребята должны, как минимум, принимать участие в выборе имени отряду - это точно! Ведь, название отряда, как имя человека, сильно влияет и на настроение и на выступления отряда.

Мы предлагаем вам небольшую подборку возможных названий:

Для младших отрядов:

Отряд: Червячки

Девиз: Обломаем все крючки - мы крутые червячки!

Отряд: Светлячок

Девиз: Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

Отряд: Апельсин

Девиз: мы все дольки апельсина. Мы дружны и неделимы.

Отряд: Черепашки

Девиз: Тише едешь - дальше будешь.

Отряд: Улыбка

Девиз: Жить без улыбки — просто ошибка, всюду улыбки — повсюду добро.

Отряд: Утята

Девиз: Мы - утята - дружные ребята!

Отряд: Дружба

Девиз: Миру-мир, войны ненужно, мы отряд назвали дружба!

Отряд: Капитошка

Девиз: Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.

Отряд: Искрята

Девиз: Мы веселые ребята, потому что мы — Искрята!

Отряд: Веснушки

Девиз: Солнца лучик любит нас. Мы веснушки - супер класс.

Для среднего возраста:

Отряд: Улыбка

Девиз: Жизнь без улыбки ошибка, да здоровствует смех и улыбка!

Отряд: Моряки

Девиз: Друг за друга мы горой, вот обычай наш морской. Каждое утро улыбкой встречай, Если товарищ в беде — выручай!

Отряд: Комета

Девиз: Комета на небе, а мы -на земле! До здоровствует счастье всегда и везде!

Отряд: Гриффиндорцы

Девиз: Смелость, доблесть, красота !

Отряд: Ночной дозор

Девиз: Днем смотри во все глаза, А ночью можешь спать. Ночной дозор спасет всегда, -мы победим врага!

Отряд: Экипаж

Девиз: Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

Отряд: 220 Вольт

Девиз: Мы не можем без движенья, Мы всегда под напряженьем, Искру вашу распалим, Всех вокруг подзарядим.

Отряд: Чемпионы

Девиз: Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха!

Отряд: Радуга

Девиз: Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.

Отряд: Мушкетеры

Девиз: Знай враг наш флаг, звон шпаг, честь! Есть мушкетеры? Есть!

Отряд: Непоседы

Девиз: На яву мы и во сне. Мы на суше и в воде.

Мы всегда идём вперёд. Непосед удача ждёт!

Отряд: Алые паруса

Девиз: Плыви всегда, плыви везде и путь найдешь к своей мечте!

Отряд: Дружные ребята

Девиз: Нам песня жить и дружить помогает!

Для старшего возраста:

Отряд: Робинзон

Девиз: Не нужны нам няни. Мы — островитяне.

Отряд: Робинзон

Девиз: Мы наш построим мир и дом, как это делал Робинзон!

Отряд: Одуванчик

Девиз: Держаться вместе, чтоб не сдуло.

Отряд: Витамин

Девиз: Витамин — это сила, это бодрость, это жизнь.

Отряд: Неугомон

Девиз: Скуку, лень из сердца вон — наш отряд «Неугомон».

Отряд: Прометей

Девиз: Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.

Отряд: Алые паруса

Девиз: Ветер дует в паруса, юность верит в чудеса.

Отряд: НЛО

Девиз: Неуспокоенность! Любовь! Отчизна!.

Отряд: БЭМС

Девиз: Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.

Отряд: СЛОН

Девиз: Самый Лучший Отряд — Наш!

Отряд: Искра
Девиз: Из искры возгорится пламя!

Отряд: Бархан
Девиз: Движение — это мы.

Отряд: РеМИД
Девиз: Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.

Отряд: Созвездие
Девиз: Светят звёзды в вышине, в нашей маленькой стране, звёзды шлют нам свой привет, дарят нам тепло и свет!

Отряд: Молодёжь 21 века
Девиз: Мы молодёжь 21 века, всегда и везде мы добъёмся успеха!

Отряд: Актив
Девиз: Активны ночью, активны днем, Активны всегда, везде и во всем!

Отряд: Феникс
Девиз: Гореть и других зажигать.

Отряд: Лидер
Девиз: Если быть, то быть лучшими!

Отряд: Мы
Девиз: Когда мы едины — мы непобедимы!

Отряд: Новое поколение
Девиз: Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь — делай, берись за дело смело!

Отряд: ООН
Девиз: Отряд Особого Назначения.

Отряд: СССР
Девиз: Союз Самых Современных Ребят!

Отряд: Кристал
Девиз: Кем бы в жизни ты не стал, всегда будь чистым как кристал!

Отряд: ОМОН
Девиз: Отряд молодёжи особого назначения!

Отряд: Зажигалки

Девиз: Зажигаем вместе, зажигаем навсегда!

Отряд: Лесной дозор

Девиз: Мы ваш отдых охраняем, Будет круто - обещаем!

Отряд: Зачинщики

Девиз: Если где-то что-то происходит, знайте, - во всем виноваты мы!

Отряд: НЕГОЛЛИВУД

Девиз: В Голливуд нас не зовут, мы поголивудим тут.

Отряд: Нестандартный вариант

Девиз: Не нравится --критикуй, критикуя предлагай!

Отряд: Работницы

Девиз: Мы против серости вокруг - оригинальность вот наш друг.
Ура товарищи, ура!

Примеры названий отрядов, смысл которых противоречит целям воспитания, хотя, конечно, звучат “прикольно”:

Отряд: Банда

Девиз: Командир: - Почему мы самые прикольные? Отряд: - Да потому что мы банда! К: Почему мы самые первые? Отряд: - Да потому что мы банда! (и т.д.)

Отряд: Лампочка

Девиз: Нам всё до лампочки



Отряд: Кнопочки

Девиз: Не садись на кнопку, а то уколешь попку.

Отряд: Тормоза

Девиз: Тормозим мы все подряд, два вожатых и отряд.

Отряд: Пупки

Девиз: Наш девиз 4 слова: мы пупки и это клево!

Отряд: Голодные бурундучки

Девиз: Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только на полдник и только все вместе!!!

Вот ещё интересный вариант....



Отряд: Герман Титов

Девиз: Не первый, зато жив и здоров! (сейчас уже не злободневно, но всё же...)

Эти названия и девизы вы можете предложить детям, а они уж точно выберут самые лучшие и актуальные для них!

РАЗДЕЛ 2

ИГРА- ДЕЛО СЕРЬЁЗНОЕ!

Едем в лагерь!

Вот оно и началось, лето в лагере. И не важно каком: оздоровительном, пионерском, профильном... Всё начинается со сбора детей, которые смотрят на тебя, вожатый и думают: “Что судьба мне приготовила? Кто это? Друг, брат, цербер. Как-то всё сложится?”

И ты волнуешься. Но не бойся! У тебя есть самое позитивное средство для завоевания детского внимания и уважения - игра!

Знакомство.

Дорога до лагеря или что делать в автобусе.

1).Организованно (без спешки и суматохи) садимся в автобус.

2).Объясняем ребятам основные правила перевозки детей в автобусе. Вожатый должен рассказать ребятам о том, что:

- нельзя вставать с посадочных мест и ходить по салону автобуса во время движения;
- открывать окна нельзя! При необходимости это делается лишь с разрешения вожатого и только по правой стороне(чтобы в салон автобуса не летела пыль с проезжей части дороги)
- нельзя сорить в салоне автобуса, а тем более выкидывать что-либо в окна — весь свой мусор забираем!
- ребят, которых укачивает необходимо пересадить в начало автобуса (им можно дать мятные леденцы и пакетики, если есть)

3) Чтобы по дороге до лагеря ребята не скучали и не маялись от безделья, а уж тем более не загрустили от внезапного расставания с родителями(особенно те детишки, которые едут в лагерь впервые) лучше всего с ними поиграть. Нужно сделать так, чтобы дети почувствовали себя более раскрепощено, не стеснялись

общения как с вожатым так и друг с другом.

На прощание родителям можно прокричать кричали:

“Мамы, папы, до свиданья, не грустите на прощанье”,

“До свидания наши родители, уезжают Ваши мучители” -

это отлично разрядит обстановку и поднимет настроение.

Во что играть ?

ЗНАКОМСТВО

-Кто помнит, как зовут вожатых?

-С нами вы уже познакомились, а теперь мы хотим познакомиться с вами. Поэтому на счет “три” каждый громко выкрикнет свое имя (вожатые пытаются угадать, сколько Маш, Дим, ... в отряде; Вот тебя зовут Федя, нет?, А как? Маша? Все запомнили, что это Маша, а не Федя, ...)

-Сейчас мы пустим по рядам рулон туалетной бумаги. Пусть каждый отмотает себе столько, сколько захочет. Отмотали? Молодцы! Теперь складываем бумагу гармошкой. Ну а теперь, разгибая нашу гармошку, мы будем рассказывать о себе по предложению на каждый загиб. Интересно, чей рассказ получится длиннее? Начиная свой рассказ не забудьте представиться.

ЧТО ВОЗЬМУ С СОБОЙ В ДОРОГУ

Два ряда в автобусе выступают в роли двух команд. На любую букву (например, А), называемую ведущим дети должны называть вещи, которые, они хотят взять с собой в дорогу. (арбуз, атомоход, абрикос, аллигатор...).

ГОЛ -МИМО

Два ряда в автобусе выступают в роли двух команд. Правая рука, поднятая вверх, — первая команда кричит «Гол». Левая рука, поднятая вверх, — вторая команда кричит «Мимо», обе руки — две команды кричат «Ура».

ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Чем больше ковыряешь, тем больше становится - что это такое? (Дырка)
2. Кто под проливным дождем не замочит волосы? (Лысый)
3. Почему львы едят сырое мясо? (Потому что они не умеют готовить)
4. Что производят в Бразилии и нигде больше? (Бразильцев)
5. Кем ты станешь в двадцать лет? (Двадцатилетним человеком)
6. Что имеет восемь ног и может петь? (Квартет певцов)
7. Как удвоить количество ваших денег? (Посмотреть на них в зеркало)
8. Может ли петух назвать себя птицей? (Нет, он не умеет говорить)
9. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)
10. Что самое первое мы делаем утром? (Просыпаемся)

11. Что жжется в холодильнике? (Горчица)
12. В каком случае 6 детей и 2 собаки, забравшиеся под обычный зонтик, не намокнут? (Если не будет дождя)
13. Какой человек может одной рукой остановить мчащийся автомобиль? (Инспектор ГИБДД)
14. Почему ковбои ездят на лошадях? (Потому что лошадь слишком тяжелая, чтобы ее нести)
15. Что вампир говорит своей вампирше? (Обожаю вашу группу крови)
16. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
17. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (Мокрая)
18. Что нужно сделать, встретив во сне тигра? (Проснуться)
19. Почему курица несет яйца? (Если бы она их бросала, они бы разбивались)
20. Где всегда можно найти червей? (В карточной колоде)
21. Какой рукой лучше размешивать чай? (Никакой - это лучше делать ложкой)
22. В какой школе вас сначала выкидывают, а потом уж дают диплом о ее окончании? (В парашютной школе)
23. Какая разница между блохой и собакой? (Собаки могут иметь блох, а блохи не могут иметь собак)
24. Перед кем люди всегда снимают шляпы? (Перед парикмахером)
25. Что есть у слонов и нет ни у каких других животных? (Слонят)
26. Когда человек может мчаться со скоростью гоночного автомобиля? (Когда он находится в этом автомобиле)
27. Как проще добиться того, чтобы ваши капиталы выросли? (Положить их под увеличительное стекло)
28. Почему Робин Гуд грабил богатых? (Потому что у бедных не было денег)
29. Что нужно сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу)
30. Кто сидит спиной к царю? (Кучер)
31. Как разделить 5 картофелин точно на двоих? (Размять их в пюре)
32. Что произошло с сардиной, когда она явилась по объявлению о приеме на работу? (Ее направили на консервный завод)
33. Что общего у рыб и болтунов? (Без конца разрезают рот)
34. Что создает вдвое больше шума, чем визжащая свинья? (Две свиньи)
35. Что получится, если скрестить червяка и шубу? (Гусеница)
36. Кто не задает вопросов, но требует ответа? (Телефонный звонок)
37. Когда мышь и слон могут весить одинаково? (Когда весы сломаны)

ПИРОГ - СТИХ-ЗАГАДКА

И наконец по случаю такого радостного момента, что наше путешествие успешно завершается. Предлагаю испечь праздничный пирог

Я захотел устроить бал.

И я гостей к себе ...

Купил муку, купил творог

Испек рассыпчатый ...

Пирог, ножи и вилки тут
Но что-то гости не ...
Я ждал, пока хватало сил
Потом кусочек ...
Потом подвинул стул и сел
И весь пирог в минуту ...
Когда же гости подошли,
То даже крошек не ...

КОЛЛЕКТИВНОЕ ПИСЬМО

(Названия лагеря и текст письма взяты за образец и могут меняться как угодно)

Сейчас мы с вами все вместе будем писать письмо про нашу дорогу в лагерь «Звёздочка». Точнее, оно уже написано, да вот только все прилагательные и наречия из него куда-то пропали, и письмо стало скучным и не интересным. Какими прилагательными можно его заполнить? Вы будете выкрикивать нужные, по- вашему, слова, мы будем заполнять пропуски, а затем посмотрим, что же у нас получится.

« Наша.....дорога влагерь «Звёздочка»

.....майским утром мыприехали винститут МАТИ, где должны были собраться все самые.....люди — мы- будущие.....вожатые ! После.....линейки нас всех рассадили поавтобусам. Вместе с нами ехали нашиинструктора -Вася иКатя. Всю дорогу они.....играли с нами вигры, пели.....песни, загадывали.....загадки, кричали.....кричалки, поэтому скучно никому не было! На улице стоялапогода, а нашавтобус все ехал и ехал подороге. Но вот впереди показалисьворота нашего.....лагеря. Ура! Приехали! Надеемся, чтодни, проведенные здесь станут для нас самыми , и незабываемыми!!! »

Игры минутки

ЕДУ НА ТАНКЕ

Еду на танке,
Вижу корову
В шапке ушанке
С рогом здоровым!
Здорово, корова,
Как поживаешь?
Do you speak English
Ты что обзываешь?

Плыву в подводной лодке-
Снова корова
В маске и ластах
С рогом здоровым!
Здорово, корова
Куда проплываешь
Shrechen sie Deutsch
Ты что обзываешь?

Лечу на вертолете
Снова корова
На парашюте
С видом суровым
Здорово корова
Куда пролетаешь
Ассалам алекум
Ты что обзываешь?

Все слова комментируем соответствующими движениями (показываем рога у коровы, еду - крутим руль и т.д.)

ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР

Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит.
Но знаю я, что этот шар
Никак не долетит.

руками перед собой очерчивается большой круг.

В следующем исполнении слово “знаем” заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове “мы” - обе руки прижать к груди, при слове “никак” - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово.

Сначала слово “летит” заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во 2-м исполнении слово “небо” заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове “шар” обеими

Хором здесь повторяются лишь “по”, “но”, “до”. Можно предложить ускорить темп игры.

МАКАРОНЫ

Макароны, макароны (показываем «кудряшки» на голове)
С кетчупом, с кетчупом. (мешаем ложкой в большой кастрюле)
Поострее, поострее (машем на себя руками, как в жару)
Перчиком, перчиком! (посыпаем перцем)
Макароны кушаем, (едим ложкой)
Кушаем, кушаем. (едим ложкой)
Никого не слушаем (закрываем уши ладонями)
Слушаем, слушаем! (закрываем уши ладонями)
Мы поели, мы наелись- (с довольным видом потираем живот)
Здорово, здорово! (с довольным видом потираем живот)
А теперь нам каково?
ВО!

МОРЯЧОК

Салон автобуса разбивается на две команды.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях».

Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «миллион, миллион, миллион алых роз»; «...девчонка из квартиры 45»; «...раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ — из другой.

Например:

«Что стоишь, качаясь?..»

«...Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая опять же из текста песен выбирает ответ.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Салон автобуса разбивается на две команды.

“Объявляется конкурс на лучший музыкальную команду.

Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях”.

Эта игра очень вариативна и её условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о городах, могут быть песни, в которых встречаются цифры: “миллион, миллион, миллион алых роз”; “...девчонка из квартиры 45”; “...раз словечко, два словечко...”

Более сложным вариантом этой игры будет игра “Вопрос-ответ”, где команда по очереди берёт вопрос из одной песни, а ответ - из другой.

“Что стоишь, качаясь?..”

“...Качает, качает волна морская”.

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала

ПЕТЬКИ-ВАСЬКИ

Вожатый играет роль ведущего, а ребята делятся на две команды: одна — «Петьки», другая — «Васьки».

Далее все вместе:

На солнечной поляночке

Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

Далее вожатый кричит: «Как тебя зовут, гном?» и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!

Я пришёл к вам, де-е-тки,

Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!

Я сюда пришёл из ска-а-зки,

Потому что я хоро-о-ший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры — на обе команды сразу, и одна из них должна перекрычать другую.

ЭСТАФЕТЫ

Эстафета в автобусе — такое действительно бывает.

Можно на скорость по рядам передавать спичечный коробок. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из четырёх-пяти букв. При подсчёте учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры в знакомство.

Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Свет, Игорьей, Лен, Саш и т.д.

ОФОРМЛЯЕМ ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

ЧТО ТАКОЕ ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК?

Много изменилось в жизни детей в лагере, но дети есть дети. Их по-прежнему интересуют успехи своего отряда, результаты спортивных и творческих мероприятий, любят они прочитать остроумные советы от воспитателей, сравнить оценки за чистоту в своей палате, узнать, какой сегодня день недели и прогноз погоды, кто из отряда и в чем сумел за прошедший день отличиться и что интересного будет в жизни отряда в ближайшем будущем. Об этом и многом другом ребятам рассказывает отрядный уголок. Его иногда называют и ежедневник, и информационник. Но смысл один — он отражает деятельность отряда и его участие в жизни лагеря.

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

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

Отрядный уголок — это творчество Ваше и детей, но тем не менее, хотим дать некоторые советы, которые Вам помогут:

а) Уголок должен быть «говорящим», т.е. содержание и его рубрики должны меняться.

б) Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (самообслуживание, спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы).

в) В оформлении уголка и обновлении содержания рубрик должны принимать участие дети. В работе над уголком можно выделить три периода:

- заезд ребят в лагерь в оргпериод;
- основной период;
- заключительный период смены.

К заезду новых ребят в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

- а) «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере);
- б) поздравление с приездом;
- в) законы лагеря;
- г) адрес лагеря;
- д) наказ ребят прошлой смены;
- е) первые песни, лагерная песня;
- ж) план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

В оргпериод можно провести конкурс на лучшее оформление уголка. Творческая группа отбирает лучшие предложения, обсуждают и делают макет уголка в соответствии с новым названием и девизом, раскрывая идею содержания названия своего отряда.

В основной период смены отражается ежедневная деятельность отряда:

- соревнования,
- подготовка к отрядным и дружинным делам, праздникам,
- участие в творческих конкурсах, смотрах.
- подготовка к дежурству отряда, дежурство отряда,
- жизнь отряда
- поощрение детей.

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

ВОЗМОЖНЫЕ РУБРИКИ ДЛЯ ОТРЯДНОГО УГОЛКА

Календарь

План на смену (План-сетка, Дрова для костра — наши дела. Еще не вечер. Ни дня без прикола. Веселыми тропинками лета, Наша стратегия, Завтречко и тд.).

Сегодня (Начни день со Sprite, Сегодня у нашего костра. Скучен день до вечера, коли делать нечего, А у нас сегодня.... New Da, Сегоднячко).

Поздравляем (Гип-гип-ура!!!. Маэстро, музыка! Целуем в щечку.

Спорт (От старта до финиша. Точно в кольцо. Наша стометровка, Назло рекордам, Физподготовка).

Режим дня

Список отряда (Знакомьтесь, это мы; Наша тусовка; Ба, знакомые все лица).

За бутром (В других отрадах. За горами, за долами, А в это время у соседей).

Наша песня (А мы поем..., А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер. Музыкальный граммофон).

Наш адрес (Где нас найти. Приезжайте в гости к нам).

Наши достижения (Страна должна знать своих героев, Наши взлеты и залеты).

Добьемся.

Всякая всячина (А вы знаете, что. Всяко разно...).

Очень Важная Информация {Новости, Скоро в отряде, Что пишут в газетах).

А вы слышали, что... (Словно мухи тут и там, ходят слухи по углам, о том что...)

Наше настроение.

Книга жалоб и предложений (Бочка жалоб и предложений, Озеро доверия. Отрядная почта).

Киношка. (Сегодня на экране вы увидите, что никогда не видели...)

Законы отряда. (Это должен каждый знать обязательно на «пять»).

ЗАКОНЫ ОТРЯДА

У каждого отряда должны быть свои традиции. Здесь мы объединили самые популярные и веселые законы некоторых отрядов. Надеемся, что у Вашего отряда появятся новые законы. Если нет, предлагает воспользоваться эти.

Ребятам они очень нравятся.

1. _____.
2. _____.
3. Воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми
4. За двумя воспитателями погонишься — ни одного не поймаешь.
5. Поспешишь. — весь отряд насмешишь.
6. Если выходишь за территорию лагеря без воспитателей, захвати с собой чемодан.
7. Воспитатель — всему голова.
8. Увидел, услышал — запомни, доложишь!
9. Зовут, есть — иди, не зовут — попроси, это не стыдно.
10. Хочешь есть — умеи вертеться.
11. Съел сам — помоги другому.
12. Если ты не получил 5-е питание, значит, тебя посетила птица Обломинго.
13. Проверь пятое питание, не вставая с постели.
14. После команды «Отбой» наступает темное время суток.
15. Не храпеть!
16. С утра до вечера с вами воспитатели, а ночью вами занимается КАРИЕС? ,
17. Не думай о секундах с высока, заходя в душ...
18. Если в душе внезапно выключили свет, значит нужно быстро выходить.

В СМЕННУЮ РУБРИКУ «ПОЗДРАВЛЯЕМ!»

Оказывается, поздравлять ребят можно не только с днем рождения или с победой в соревнованиях, но и ...

- всех нас с тем, что мы вообще сегодня проснулись!
- всех вас с тем, что Воспитатели сегодня выспались (используйте свой шанс); с первым днем лета;
- всех тех, к кому погода была с утра благосклонна и позволила не посетить столь любимое всеми общелагерное мероприятие, именуемое ЗАРЯДКОЙ!
- с первым дождем в лагере!
- всех нас любимых!
- всех нас с хорошим настроением воспитателей!
- всех с полным последним днем смены!
- всех с последним воскресеньем смены!
- всех с родительским днем!
- любителей понырять и поплавать с открытием купального сезона в «Звёздочке»!
- всех-всех-всех с утренним ливнем и днем Нептуна!
- всех любителей поесть с последним подником, ужином и пятым питанием!
- всех посетителей кружков творчества с их закрытием в смене!
- всех девчонок, кого пригласили на медленный танец, всех мальчишек, кто решился пригласить этих самых девчонок на медленный танец, всех остальных мальчишек и девчонок, которые не танцевали медленный танец, а только смотрели, смотрели, смотрели...

В РУБРИКУ «ВРЕМЯ»

Эту рубрику многие Воспитатели помещают под календарем, который также есть в отрядном уголке. И в зависимости от того, что написано в плане на день, какая сегодня

погода и какое у отряда настроение, воспитатели и ребята придумывают, какое же время настало:

- собирать шишки;
- убирать палаты;
- пылесосить пустыню;
- убирать территорию;
- делать ноги;
- дежурить в столовой;
- считать деньги;
- сматывать удочки;
- сушить сухари;
- собирать потерянные вещи;
- срывать цветы удовольствия;
- ловить момент;
- играть на дудке;
- сверять часы;
- пухнуть с голоду;
- давать обещания;
- сушить весла;
- одевать носки.

СТИХОТВОРНЫЙ РЕЖИМ ДНЯ

Вот таким может быть режим дня для малышей, а старшие отряды пусть попробуют придумать его сами.

9:00 Утро. Солнышко встает — спать ребятам не дает.

9:10. Чтобы быть весь день в порядке, надо сделать нам зарядку.

9:30. Умываться, одеваться, на линейку собираться.

9:45 Горн зовет, пора-пора на линейку, детвора.

10:00 Каша, чай, кусочек сыра — вкусно, сыто и красиво. (Что ты ходишь такой грустный? Ждешь в столовой завтрак вкусный?)

10.30 Надо в порядок все привести, в палате убрать и пол подмести.

11.00 — 13.00. Лишь заслышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы.

Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных

Лучше отряда нет места на свете - знают Воспитатели. Знают все дети.

И если ты час посвятишь, сей отряду, будет всем весело. Будут все рады.

13.00 Нас столовая зовет, суп отличный и компот.

14.00-16.00. К нам приходит тишина. Отдыхает детвора.

16.30 Вот уже в который раз повара встречают нас.

18.00 Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружке занимаются. Если не поленимся сейчас, будет вечер лучше всех у нас. Вместе с отрядом сил не жалей: пой, танцуй, рисуй и клей.

19.00 Ужина время настало и вот — отряд за отрядом к столовой идет.

20.30 Вечером фильм или дискотека или какая другая потеха, может быть конкурс. А может игра станет сюрпризом для вас, детвора.

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

Игры на знакомство

А Я ЕДУ, А Я ТОЖЕ, А Я ЗАЯЦ...

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий.

Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки.

Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами “а я еду”.

Следующий игрок - со словами “а я тоже”.

Третий участник говорит “а я заяц” и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу.

Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим.

Игра начинается сначала.

БИНГО - МОЙ ЛОХМАТЫЙ СЕРЫЙ ПЁСИК...

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек.

В этих кругах участники игры обращены лицом друг к другу.

Круги вращаются в разные стороны...

Движение в кругах сопровождается словами:

- *Мой лохматый серый пёсик*
 - *У окна сидит.*
- *Мой лохматый серый пёсик*
 - *На меня глядит.*
- *Б -И-Н -Г-О (2 раза)*
- *Да, Бинго звать его.*

Слова “Б-И-Н-Г-О” произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем.

На каждую букву - ладошки нового человека.

Последняя буква “О” говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова (“Да, Бинго звать его”) пара произносит вместе, держась за руки.

После чего участники представляются друг другу по именам.

Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя.

Например:

Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д.

Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое.

Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

ВИЗИТКИ

Цель: знакомство ребят, выявление эмоциональных лидеров.

Материалы: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание.

Вожатый предлагает ребятам за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.

Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

ВОДЯНОЙ

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами.

Игроки двигаются по кругу со словами:

*Водяной - водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выйди на минуточку,
Поиграем в шуточку!*

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Его задача — определить кто перед ним.

«Водяной» может трогать игрока руками, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролями, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

ГРАНИЦА

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

- кто любит мороженое;
- у кого есть дома собака (кошка);
- кто любит смотреть мультфильмы и т.д.и т.п.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кому сколько лет;
- кто первый раз в лагере.

...и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы попеременно с теми простыми, которые написаны выше.

ДРОЗД

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары.

Далее вместе с ведущим произносят:

*“ Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос,
у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие.
Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга”.*

При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена.

Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

ЗДРАВСТВУЙ ЛОКОТЬ

Участники игры должны здороваться и при этом называть своё имя, соприкоснувшись локтями. Необходимо отставить в сторону стулья и столы, чтобы участники могли свободно ходить по помещению.

Попросите участников встать в круг. Предложите всем рассчитаться на «один, два, три, четыре» и сделать следующее:

Каждый **«номер первый»** складывает руки за головой, так чтобы локти были

направлены в разные стороны;

Каждый **«номер второй»** упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;

Каждый **«номер третий»** кладет левую руку на левое бедро, правую руку на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны;

Каждый **«номер четвертый»** держит сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны).

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

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

Эта забавная и весёлая игра ломает привычные стереотипы приветствия и способствует установлению контакта между её участниками.

ИДЁМ В ПОХОД

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход.

Ведущий начинает: **“ Меня зовут Катя, я беру с собой калачи”**.

Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. **Кто догадался, того ведущий берёт в поход.** И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

.ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ

Все участники сидят в кругу на стульях.

Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами.

Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

МОЛЕКУЛА

Участники изображают броуновское движение молекул. Ведущий, поддерживая движение постоянно произносит **“Молекула хаос, молекула хаос...”**

Встречаясь, участники здороваются и знакомятся друг с другом (Например: **“ Я молекула Вася, а ты?”**). Другой участник отвечает, произнося слово “молекула” перед своим именем).

По команде ведущего: **“ Молекула-2, молекула-3 и т. д.”**, игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек.

Как только звучит команда: **“Молекула свободна”**, участники вновь начинают двигаться как молекулы.

Таким образом, игра продолжается.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

Цель: знакомство ребят, создание благоприятной психологической атмосферы в отряде.

Материалы: Бумага для записи, ручки.

Содержание:

Вожатый предлагает участникам игры написать о себе объявление в газету.

Написанное собирается ведущим и затем зачитывается.

В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

ОДЕЯЛО

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу.

Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая “ перетянет” к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

ОРИГИНАЛЬНОЕ ЗНАКОМСТВО

Все играющие становятся в круг.

Каждый придумывает себе иностранное имя или любой псевдоним после чего, сделав шаг вперед, представляется.

Например: Я... Фантомас?.

Кроме того, нужно придумать жест, сопровождающий слова и соответствующий образ играющего.

К примеру, первый представляется и хлопает в ладоши.

Как только представился первый играющий, второй должен повторить имя и

жест первого, а затем представиться самому.

Третий повторяет имя и жест первого, имя и жест второго, а затем сам представляется, сделав какой-нибудь жест. И так по кругу, как снежный ком.

Когда кто-то ошибется, он начинает с предыдущего игрока, называет его имя и изображает жест, и снова все идет по кругу.

Проиграв несколько кругов, определите, кто запомнил самую длинную цепочку имен и жестов.

Сделайте что-нибудь приятное для победителя.

ПАРОВОЗИК

Участники стоят в кругу.

Ведущий подходит к любому игроку и говорит: **“Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?”**

Участник называет своё имя, “ паровоз” повторяет.

Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник.

Кто представился, присоединяется к паровозу.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

ПЛАТОЧЕК

Все стоят в кругу. Водящий идет за кругом с платочком .

Неожиданно для всех между двумя игроками опускается платочек.

Эти игроки разбегаются в противоположные стороны по кругу.

При встрече они здороваются, называют друг другу свои имена и бегут дальше.

Задача: добежать до своего места и первым схватить платочек. Кому это удастся, тот становится водящим.

РАССКАЖИ ПРО СОСЕДА

Цель: знакомство.

Время: 60 мин (зависит от числа участников).

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: в просторном помещении.

Ребята сидят в кругу.

Вожатый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает о своём соседе, пока не дойдёт очередь до первого участника

РУКОПОЖАТИЕ

Группа игроков произвольно делится ведущим на две примерно равные подгруппы-команды.

Команды могут подобрать себе название. Еще лучше, если у ведущего уже заготовлены два броских общепонятных названия команд, типа **«Команда забияк»**, **«Молодые драчуны»**, **«Львы»** и **«Пантеры»** и т.д. и т.п.

Подгруппы становятся напротив друг друга. Ведущий встает во главе одной из них и объясняет упражнение. Его команда, выстроенная в затылок друг другу, подходит к «соперникам» (другой подгруппе) и здоровается с каждым из них за руку.

Ведущий начинает это приветствие-рукопожатие; две цепочки (команды-соперницы) движутся навстречу друг другу. Эта процедура напоминает приветствие двух футбольных или хоккейных команд. Возможно использование следующих вариантов усложнения:

1) необходимо поздороваться левой рукой;

2) похлопать соперника по плечу;

3) одновременно с рукопожатием и похлопыванием необходимо сказать сопернику несколько соответствующих ситуации слов, например:

«Мы сегодня выиграем», **«Что-то ты сегодня плохо выглядишь»**, **«Не расстраивайся, мы тебя сегодня взгреем»** и т.п.

Члены второй подгруппы соответственно также побуждаются к вербальным и невербальным выражениям своего отношения к коллегам-соперникам. Поскольку ведущий идет первым в своей команде, он и демонстрирует все необходимые образцы поведения.

Упражнение, естественно, заканчивается, когда каждый «поприветствовал» всех соперников, и команды вновь оказались на своих исходных позициях.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Участники берутся за руки, образуя круг.

Начинает игру первый игрок, называя свое имя.

Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое.

Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя.

И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек.

В каждой клеточке записано задание.

Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды...

Чем неожиданней будет задание, тем лучше.

Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д.

Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

УЗНАЙ КТО

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников.

Первый – с именами литературных или кино героев из трех произведений (например, «Буратино», «Три мушкетера» и «Каменская»).

Второй - карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?».

Сначала раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам.

Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии в 1945 году».

После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток.

Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта.

Объяснение может быть следующим: *«Сейчас каждый из вас получит новую*



ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ.

АНЮТА-ВАНЮТА

Все становятся в круг, замыкая его.

В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза.

Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликая: «**Анюта?**». Анюта должна отвечать: «**Я ту-та!**», стремясь при этом как можно быстрее сменить место.

После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

АРРАМ – ШИМ – ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие идут по кругу со словами:

*Аррам – шим – шим
Аррам – шим – шим
Арамия – гуся, гуся
Покажика-ка на меня, на меня!
И-раз, и-два, и-три!*

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого показывает рука водящего.

Если мальчик в центре, то выходит девочка (даже если и не на неё показал, то рядом стоящая) и, наоборот, если девочка в центре, то выходит мальчик в круг и встает спина к спине с водящим.

Все хором произносят: «и-раз, и-два, и-три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то водящий целует в щечку своего партнера. Если в разные стороны, то они жмут друг другу руки.

После этого первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала. Иногда, когда в центре стоит мальчик, говорят такие слова:

*«Шире – шире – шире круг,
у (имя этого мальчика) сто подруг.
Эта – эта – эта – эта,
а любимая вот эта».*

АЭРОПОРТ

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны.

Затем детям говорить примерно следующее.

«10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников, друзей и любимых. Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник.

Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых. Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту.

Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился.

А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится! Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть!

Что бы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте».

По команде ведущего обе стороны играющих должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

Игру лучше проводить с достаточно разогретой группой.



БУРУНДУКИ

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить.

Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС

Веревочный курс - это серия специально разработанных занятий и психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальные занятия, которые помогут сдружить детей, научить их чувствовать и понимать каждого.

Эта программа разработана американской фирмой Barron Adventures.

В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения.

Участвуя в "Веревочном курсе" ребята начинают преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение группы. Анализ каждого упражнения дает ребятам возможность понять как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло на результат. Задумываются и над тем, что можно было сделать иначе и как сделать лучше в следующий раз, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом.

"Веревочный курс - это программа взаимообучения, в которой участники познают все сами из собственного опыта, согласно своих действий.

Главные цели "веревочного курса" - командная работа и лидерство.

Но при этом можно добавить, что это дает:

- *выработку стратегии группой;*
- *творческий подход;*
- *самовыражение;*
- *результативное лидерство;*
- *уверенность в себе;*
- *решение проблем;*
- *преодоление себя.*

Рекомендуется использовать "Веревочный курс" в организационный период смены. При этом необходимо соблюдать все его условия выполнения.

1. Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек.
2. Упражнения выполняются под руководством вожатого, хорошо знакомого с «курсом».
3. Время на подготовку задания не ограничено.
4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.

Ни в коем случае нельзя забывать, что курс можно проводить только в теплой и доброжелательной атмосфере.

Упражнения "Верёвочного курса".

1. "Узелки".

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

** Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.*

2. "Электрическая цепь".

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи.

Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

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

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

3. "Биг-мак".

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.).

Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово.

Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга.

Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. **Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.**

4. "Сидячий круг".

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.

5. "Отжимания".

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

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

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

6. "Все на борт".

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины.

Первый этап: нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.

Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

7. "Бревно".

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

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

8. "Тролли".

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

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

9. "Прогулка слепых".

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, притискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

** Подсказка вожатому: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).*

10. "Паутина".

Оборудование: заранее сплетенная из веревок "паутина". Количество ячеек должно соответствовать количеству участников.

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

11. "Переправа".

Оборудование: канат, ведро с водой.

Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка!

12. "Электрическая изгородь".

Оборудование: веревка, шест (длинное не тонкое бревно).

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

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

На этом "Веребочный курс" закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне? А на вечернем "огоньке". Спросите у детей, чему они научились в процессе

данного курса?

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности.

Например:

- Внимание! На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, укусы собачки, зевота и т. п.)

После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, держа друг друга, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т. п.).

Вожатый, играя роль этой опасности, пытается вытащить из группы любого ребенка.

Задача ребят держаться очень крепко.

Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

ДЖОЙСТИК

Цель: сплочение группы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

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

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии будет «играть».

Лучше всего, если выберут разные инструменты.

Выбирается ведущий — «дирижер».

Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть!

Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет на флейте и т. д.).

Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера.

Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент - начиная изображать игру на

музыкальном инструменте, выбранном другим участником.

Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер.

Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

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

ДОЧКИ-МАТЕРИ

Все делятся на две группы — дети и родители.

Дети садятся на пол, сгруппировавшись и закрыв глаза.

Родители по очереди подходят к какому-либо из детей, садятся на пол за ребенком, обнимают его со спины, чуть приподнимая, и начинают качать по-матерински.

Примерно через минуту — смена родителей.

Так повторять раза три.

Во время обсуждения высказываются и родители, и дети.

Дети говорят о первой маме, о второй маме и т.д.

Оценивается нежность, равнодушие или другие чувства и ощущения.

Это только кажется, что можно полноценно общаться, исключая тактильные ощущения: людям необходимо прикасаться друг к другу, более того — нужно учить тому, как надо прикасаться друг к другу.

Данное упражнение дает возможность потренироваться через прикосновение передать свои чувства, ощущение и т.п.

Это проще делать, «играя» роли родителей и детей.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Игра рассчитана для детей младшего возраста...

В игре участвует не менее 7 детей.

Ведущий начинает игру со сказочной истории:

"К нам прилетели инопланетяне и они хотят забрать нас всех на свою планету.

У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей.

Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека.

Теперь представьте себе, что эта стена - огромный магнит инопланетян.

Магнитом вас притягивает к стене.

Только спасатели остались на свободе".

Все дети становятся в ряд у одной стены а спасатели становятся напротив них. Спасатели по условию игры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита.

Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами.

Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасти других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе.

Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спасателя.

Небольшой практический совет: постарайтесь не допустить, чтобы в роли спасателей одновременно выступали уверенный и неуверенный ребенок.

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

КАРТИНА

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

Все сидят лицом в круг

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. Теперь 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) и рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину), теперь я передаю эту картину ... (имя следующего по кругу участника)».

Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал (имя автора)»

Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у ведущего, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем ведущий подводит итог: «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.

КВАДРАТ

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.

Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например:

- Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.
- Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.
- Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

КИС-БРЫСЬ-МЯУ

Водящий стоит спиной к игрокам.

Ведущий показывает на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящему), и произносит: «**Кис?**».

Если водящий отвечает: «**Брысь**», то ведущий показывает на другого человека, задавая тот же вопрос.

Если ответ: «**Мяу**», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает ему вытянуть задание из шапки).

Пара выполняет задание. Например: танцует, поет, изображает известный памятник и т. д.

Далее водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим

КЛОУН

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос.

Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

Коллективный счет - игра на выявление уровня сплочённости

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

Процедура такова: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга.

Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок.

При этом должны выполняться три условия:

- **во-первых**, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
- **во-вторых**, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
- **в-третьих**, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.

Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, довить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема.

Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Участники игры делятся на две команды.

У противоположных стен ставятся два ряда стульев — для одной и другой команды.

При этом количество стульев заведомо меньше, чем количество участников.

Например, если в одной команде восемь человек, можно поставить четыре стула так, чтобы на них стоя уместилась вся команда.

После того, как команды разместятся на стульях, *ведущий рассказывает страшную историю о том, что корабль на котором они выжили в «открытый*

океан» попал в шторм и разбит о рифы...

Для спасения необходимо, перемещая стулья вперед, — не ступая при этом на пол! — всей командой перебраться к противоположной стенке, не уронив, конечно, никого в пучину волн.

Упражнение способствует повышению сплоченности группы, демонстрирует качества взаимопомощи.

Цель не в том, чтобы прийти к противоположной стенке первым, а в том, чтобы в бушующем океане не забывать оказывать помощь друг другу.

При обсуждении это необходимо подчеркнуть, но в начале упражнения не стоит об этом говорить.

Необходимо, чтобы участники группы сами сделали выводы.

ЛАМПОЧКА

Ведущий для участия приглашает юношу и девушку.

Юноше дается задание вкрутить воображаемую "лампочку" и не дать «жене» помешать это сделать.

Девушке сообщается, что ее «муж» хочет покончить жизнь самоубийством, и она должна его остановить.

О заданиях друг друга юноша и девушка не знают.

ЛЕТОПИСЬ

Цель игры: сплочение группы, сохранение памяти о лагере.

Время проведения: Вся смена.

Количество участников: отряд.

Возраст: любой.

Материалы: бумага, краски, фломастеры.

Это мероприятие скорее можно назвать лагерной традицией, а не игрой.

В течение смены ребята вместе вписывают в летопись новую страницу. Записывают, что произошло, кто отличился, делают иллюстрации.

Главное не забывать хотя бы раз в два дня выделять для нее время.

К сожалению, летопись создается лишь в одном экземпляре и поэтому, чтобы избежать обид, будет лучше если ее оставит себе вожатый.

ЛЮБОЕ ЧИСЛО

Еще одна игра, которая может быть преподнесена участникам группы как способ проверки их умений понимать друг друга без слов.

Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы.

Ведущий командует: "Три-четыре!". Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Интересно, что в классической группе из двенадцати-пятнадцати человек обычно ошибка не превышает одного человека. Кто-нибудь из участников быстро сообщает, что существуют беспроигрышные варианты: нужно назвать либо "один" и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все.

Ведущему лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: участники остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

МЕЧТА

Цель игры: создание атмосферы доверия и сплочение ребят как коллектива.

Материалы: бумага и маркеры

Вожатый предлагает участникам игры подумать в течение нескольких минут о том, как каждый из них видит свое будущее. Затем обменяться мыслями о своих мечтах или даже изобразить их на бумаге. Далее каждый участник игры должен определить, какие три конкретные вещи, действия люди... могут помочь, а какие три - могут ему помешать осуществить мечту, и что вообще человеку нужно делать, чтобы его мечта сбылась.

Примечание: это упражнение проходит хорошо, если к обмену мечтами подходить творчески (сценки, творческие выражения мечты, мимические постановки)

НОСОК-ПЯТКА

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему.

Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать — получается, что каждый садится на колени предыдущему.

Если успешно сели — нужно попробовать так немного продержаться.

ОБРАДУЙ СОСЕДА

Ленточка или т.п. передается по кругу.

По сигналу "СТОП" - тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя).

По окончании ведущий «радует» оставшихся.

Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

ОБЩИЕ ОБЪЯТИЯ

Участники игры встают в круг и берутся за руки. Вожатый предлагает ребятам посмотреть на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с ними. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив.

Примечание: после каждого нового «объятия» играющим необходимо предлагать выпрямиться (для этого участникам игры придется ближе подойти друг к другу).

Первый раз игру можно остановить, если ребятам становится не уютно или очень сложно стоять.

ПАРОВОЗИК

Все стоят в колонне, положив руки на плечи друг другу.

Глаза закрыты у всех, кроме первого, который ведет группу через разные препятствия.

Если препятствие серьезное, то лучше группу о них предупреждать.

Вариант: глаза открыты только у последнего и он говорит первому и всей группе, куда идти

ПАССАЖИРЫ И БИЛЕТИКИ

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки — внутренний круг, а юноши - внешний).

Внутренний круг — это билетики, внешний — пассажиры.

В центре стоит безбилетник — «заяц».

По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: **«контролер»**. «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик».

«Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился.

«Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим — «зайцем».

При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у

«пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу).

Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик».

Игру можно сопровождать музыкой.

ПАУТИНА

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга.

По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатиям». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом).

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.

ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ

Если говорить о рекомендуемом возрасте играющих в эту занимательную и потешную игру, то можно сказать просто **от мала, до велика...**

Игра прекрасно подходит не только для детей в лагере но и для больших дружных компаний, состоящих как из знакомых, так и из малознакомых людей. Игра хорошо содействует общению, сплочению и просто всеобщему веселью...

Хочу остановиться на варианте игры для взрослых, так как он как нельзя лучше подойдёт для большего единения и рождения тёплой и дружеской атмосферы в коллективе вожатых...

Подготовка к игре

Первым делом игроки разбредаются в поисках любых маленьких вещей по помещению (или по территории) где проводится игра.

Все, что без особого усилия можно взять руками, приносится и складывается в одну кучу.

Желательно проверить собранное на предмет чистоты и разместить в "стерильных" условиях, например на столе или стуле, только не на полу. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д.

Лучше всего играть, разбившись на две команды.

1. Для стимула, можно предварительно договориться о том, что должны выполнить проигравшие. Например: Бегут за мороженым ("взрослые- не вожатые" в таких случаях как правило мороженное заменяют пивом).

2. А можно, безусловно, провести и всеобщую мобилизацию. Выстроиться в один тесный круг. Тогда в выигрыше окажутся все. Ведь в этом случае этих "всех" и надо отправить за пивом, простите - за мороженым конечно!!!

Итак, все заняли исходные позиции. Раз-два три, игра начинается. Надо передавать "кто быстрее" предметы по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, безжалостно удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.

Существуют некоторые условные требования к передачи предметов, которые следует соблюдать обязательно.

- *Воздушный шарик должен передаваться только при помощи локтей* (действуем согнутыми в локтях руками),
- *Яблоко передается при помощи зубов* (надо его надкусить и, удерживая зубами, передать дальше),
- *Апельсин передается при помощи шеи* (зажимается между подбородком и плечом),
- *Мягкая игрушка передается коленками,*
- *Спичка передается зубами* (игроки берутся за спичку с разных сторон)

ПЕЧКИ-ЛАВОЧКИ

Равное количество мальчиков и девочек садятся напротив друг друга.

Мальчики шепотом сообщают ведущему имена девочек, которых они загадали. Ведущий следит, чтобы имена не повторялись.

Затем предлагает каждой девочке по очереди подойти к тому мальчику, который, как ей кажется, мог ее загадать, и топнуть перед ним ногой. Если она угадала, то садится на его место, если не угадала, то мальчик топает ногой и она возвращается на место.

Так до тех пор, пока все девочки не пересядут.

Игра продолжается: девочки загадывают мальчиков

ПОЧТА

Цель: создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Время: от одного вечера до нескольких дней

(игра идет параллельно с другими мероприятиями лагеря).

Количество участников: от 15 человек.

Возраст: от 10 лет.

Материалы: почтовый ящик и несколько листов цветного картона.

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик.

Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных

почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

ПРИВЕТ!

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: любой.

Материалы: мяч.

Участники должны бросать друг другу мяч со словами: "Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь"; "Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!".

ПРОВОДНИК

Играющие выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны).

Вожатый объясняет правила:

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

Задача проводника — провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов).

Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

ПРЫЖОК БЕЗ ПАРАШЮТА

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых.

Спиной к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка.

Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его.

Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

САДОВНИК И ЦВЕТЫ

Водящий становится садовником, остальные выбирают себе название цветка по вкусу и только на него откликаются.

Водящий дает старт игре словами:

"Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза")

Роза должна тут же отреагировать: - Ой!

Садовник: - Что с тобой?

Роза: - Влюблена!

Садовник: - В кого?

Роза: - В тюльпана!

Тюльпан: - Ой!

... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего.

Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока.

Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.п., всё зависит только от фантазии)

САНДАЛИКИ

Для проведения этой игры нужно организовать не меньше трёх команд.

Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись.

После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает.

Вожатым предлагается инструкция:

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

СЛЕПОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Цель игры: преодоление барьеров в общении между участниками и их раскрепощение.

Материалы: не требуются

Участники игры становятся плотным кругом и закрывают глаза.

Их задача состоит в том, чтобы построиться с закрытыми глазами по росту.

После того как все участники найдут свое место, дать команду открыть глаза и посмотреть что получилось.

После упражнения можно обсудить, сложно ли было им выполнить это задание или нет, как они себя чувствовали и т.п.

Примечание: эта игра имеет несколько вариаций.

Можно предложить построиться по цвету глаз, по цвету волос и т.д.

СЛЕПОНОЖКА

Возраст играющих не имеет значения.

Игру можно проводить как для ребят в своём отряде, так и для любой взрослой компании.

Игра расценивается как одноразовая, но от этого отнюдь не становится менее интересной и если вдруг у вас в коллективе появился новичок, можно ему устроить супер-испытание...

Взрослым, эту игру можно предложить на каких-нибудь вечеринках или праздничных заседаниях в банкетных залах...

Прежде чем начать саму игру "Слепоножка", ведущий т.е. в нашем случае вожатый, проводит с играющими игру "Ценная вещица".

Возьмите в руки шляпу или что-то такое, во что можно собрать вещицы из карманов играющих и пройдитесь по кругу.

Пусть каждый положит в нее самое ценное, что у него есть.

К примеру это будут - часы, мобильники, любимые сережки, очки без футляра и т.п.

Теперь (в случае если игра проводится с отрядом впервые) нужно выбрать смельчаков, лучше если их будет немного. Оптимальный вариант - пять человек. Теперь необходимо отправить их в другую комнату, палату, либо другое помещение. Важно чтоб они не видели что будет здесь происходить...

После того как смельчаки удалились, всем играющим вожатый объясняет ход игры (далее по тексту) и приглашает первого смельчака на испытание. Остальные испытуемые ждут своей очереди.

Итак, первому смельчаку даётся задание - бережно разложить все вещи из шляпы на полу. После того как вещи разложены вожатый сообщает о том, что теперь ему предстоит пройти с завязанными глазами между этими предметами.

Возложив на испытуемого такую важную миссию, разрешите ему еще раз выровнять

предметы и дайте минуту, чтобы он мог получше приглядеться к их порядку и расположению. Ведь он должен как можно точнее запомнить расположение вещей, чтобы случайно на что-нибудь не наступить, иначе ошибка может стать роковой.

После этого ему завязывают глаза и вожатый раскручивает смельчака на три оборота влево и на три оборота вправо.

В это время участники игры, громко, хором на распев считают:

И-и-и-раз!!!

И-и-и-два!!!

И-и-и-три!!!

И-и-и=четыре!!!

И-и-и-пять!!!

И-и-и=шесть!!

А несколько предварительно выбранных человек, очень тихо с пола убирают все вещи и перекладывают их в более надежное место.

Вожатый останавливает испытуемого и направляют его туда, где раньше лежали вещи.

Он начинает делать первые шаги, и в это время раздаются возгласы играющих:

"Осторожно, это же мои единственные часы! Ты куда идешь, там мой мобильник? А-а-а, ты чуть не раздавил мои очки! Аккуратнее, давай левее, ставь ногу ближе, о нет!!!"

Несчастная жертва преодолевает все расстояние, вспотев от переживаний и волнения. Вот теперь можно подойти к смельчаку, развязать ему глаза и повернуть лицом к "драгоценной дорожке"...

После этого первый испытуемый присоединяется к играющим, а вожатый приглашает следующего...

ТРОЛЛЕЙБУС

После того как мы встретили своих родственников и друзей в аэропорту, нам нужно добраться до дома. Мы приходим на остановку, а там...народу!!! Что же делать?

Придётся залезать всем в один троллейбус.

Дети становятся в круг и поворачиваются все в одну сторону на 90 градусов таким образом, что бы спереди была спина соседа.

Затем необходимо встать очень плотно друг к другу («живот-спина»).

Для этого можно сделать шаг-два в круг. Необходимо проследить, что бы сохранилась форма круга.

Когда все всё сделали (желательно правильно иначе ничего не выйдет), каждый участник начинает медленно садится на колени соседа сзади.

Если дети стоят не в кругу, или кто-нибудь выпадает, или дети не доверяют друг другу, все дружно рухнут на землю.

Попытку необходимо повторить, объяснив при этом, что и почему не получилось.

Эту игру лучше проводить в конце комплекса игр-упражнений на знакомство-

сплочение как проверку: «Действительно ли дети познакомились и начали спланиваться между собой».

УЖАСНЫЙ СЕКРЕТ

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: **«Я люблю ковыряться в носу!»**

Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: **«Один из нас любит ковыряться в носу!»**

В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: **«Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы»**. Фраза идет по кругу в варианте: **«Один из нас...»**

Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг.

Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т. д., пока все секреты не будут припомнены.

А затем всем участникам игры можно предложить произнести хором:
«И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

ФОТОРОБОТ

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. **Изображение строится из 12-15 элементов.** Сюда входят (сверху вниз) голова, шея, левая рука, правая рука, туловище, левая нога, правая нога, левый глаз, правый глаз, нос, рот, уши, волосы.

Фоторобот создается в той последовательности, в какой записаны части тела. Ведущий сначала зачитывает названия составляющих частей, а потом спрашивает: **какая у нашего фоторобота будет голова?** Участники делают свои предложения в такой форме: **«Пусть это будет голова Вовы Иванова. У нее самые красивые зубы!»** Другой участник предлагает голову Коли Сидорова на том основании, что она самая твердолобая.

Ведущий на такое предложение реагирует приблизительно так: **«Если Вы считаете, что отличительной чертой вашей группы является твердолобость, то тогда конечно...»** (Только не забудьте потом дать понять Сидорову, что никто не считает его твердолобым).

Начинается обсуждение, которое не должно длиться более 3 минут, и группа принимает решение делегировать в фоторобот голову Петрова на том основании, что у него на затылке бугорок, что свидетельствует о творческом складе ума. Затем выбирайте руки и так далее. В заключение упражнения придумайте роботу имя. Упражнение обычно проходит оживленно и весело, особенно если группа включает и мужчин, и женщин.

ЩЁТКА

Платяной щеткой предстоит чистить водящего. Для этого все становятся в тесный круг, а водящего помещают в середине. И если он не очень расторопен, то платье его, надо полагать, будет вычищено на славу. 8—10 человек — вполне достаточное количество участников этой игры.

Итак, играющие занимают исходное положение: смыкаясь в плотный круг — плечо к плечу, а руки держат за спиной. У одного из играющих в руках щетка.

Игра начинается с момента, когда водящий три раза повернется на месте. Одновременно щетка начинает свое путешествие по кругу, передаваемая из рук в руки. Однако угадать, у кого она в тот или иной момент находится, дело нелегкое, так как все не стоят спокойно, а непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Попробуй-ка тут отличить мнимые движения от действительных!

Пока водящий присматривается к одному, к другому, к третьему, в это- время, глядишь, кто-нибудь уже прошелся щеткой по его спине. Мгновенье — и щетки след простыл.

— **Руки!** — приказывает вдруг водящий, указывая на одного из игроков, заподозрив, что щетка в данный момент находится именно у него. Тотчас же все протягивают руки вперед. И если щетка окажется у того, на кого показал водящий, или же у его правого или левого соседа (передать щетку соседу в момент возгласа водящего обычно всегда успевают), то водить идет один из трех — тот, в чьей руке будет щетка.

Если же щётка окажется в руках другого участника игры, последнему предоставляется возможность «старательно» почистить водящего, после чего игра возобновляется в том же порядке: водящий три раза поворачивается на месте, а щетка идет гулять по кругу.



ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Команда разбивается на пары.

Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: Встать, не разрывая электрической цепи.

Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;

2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

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

