Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Зайцевореченская общеобразовательная средняя школа »

Утверждаю_____
Директор школы Г.Б Мацвей
«__» _____2023



п.Зайцева Речка
2023

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ИНФОРМАЦИОНАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

ОБЪЕКТИВНЫЕ ФАКТОРЫ РАБОТЫ

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

ОСНОВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

ПРИЛОЖЕНИЯ

Информационная карта программы

1	Полное название программы	Программа пришкольного оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Дружба» *«Под флагом единым, под флагом Российским»*
2	Цель программы	формирование чувства гражданственности, патриотизма, любви и уважения к историческому наследию малой родины. Создание оптимальных условий для отдыха, оздоровления и творческого развития детей и подростков.
3	Направление деятельности	Физическое, спортивно-оздоровительное, творческое, духовное, лидерское, патриотическое развитие детей, средствами игры, познавательной и трудовой деятельности.
4	Краткое содержание программы	Программа содержит: мероприятия, реализующие Программу; ожидаемые результаты и условия реализации; приложения.
5	Автор программы	Бубенщикова Виктория Григорьевна
6	Муниципальное образовательное учреждение, представившее программу	МБОУ «Зайцевореченская общеобразовательная средняя школа»
7	Адрес, телефон	п. Зайцева Речка, ул. Почтовая, д. 11 тел. 21-37-09
8	Место реализации	Пришкольный оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей
9	Количество, возраст учащихся	20 учащихся с 6 до 17 лет
10	Сроки проведения, количество смен	1 смена : 01.06.23-21.06.23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Только тот, кто любит, ценит и уважает накопленное и сохранённое предшествующим поколением, может любить Родину, узнать её, стать подлинным патриотом».

С. Михалков

Лето - наилучшая пора для общения с природой, постоянная смена впечатлений, встреча с неизвестными, подчас экзотическими уголками природы. Это время, когда дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год, внимательно посмотреть вокруг себя и увидеть, что удивительное рядом.

В последние годы очевидно возрастание внимания к организации летних оздоровительных лагерей. Они выполняют очень важную миссию оздоровления и воспитания детей, когда многие семьи находятся в сложных экономических и социальных условиях. Кроме того, лагеря способствуют формированию у ребят не подавляющего личность коллективизма, коммуникативных навыков.

Летний отдых сегодня – это не только социальная защита, это еще и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка.

Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Эти функции выполняет летний лагерь с дневным пребыванием детей. За несколько месяцев до начала работы лагеря проводится большая подготовительная работа.

Ежегодно для обучающихся работает оздоровительный лагерь дневного пребывания на базе МБОУ «Зайцевореченская ОСШ». Обязательным является вовлечение в лагерь детей-сирот, ребят из многодетных и малообеспеченных семей. Для того чтобы отдых сделать полноценным была разработана программа.

Данная программа предусматривает организацию летнего отдыха и оздоровления детей в условиях лагеря дневного пребывания. Программа направлена на гражданско-патриотическое воспитание детей. Содержание деятельности лагеря направлено на формирование личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, установками, мотивами деятельности и поведения.

Принимая во внимание эмоционально – психические перегрузки ребенка в школе и семье, перед воспитателями стоит цель организации эффективной оздоровительной работы с детьми.

Направления программы основываются на формировании мотивации к здоровому образу жизни, гражданско-патриотическому воспитанию, которое включает в себя: художественно-эстетическое, духовно-нравственное, спортивно-оздоровительное направление деятельности, продолжении знакомства с окружающим миром и, конечно же, оздоровлении и закаливании детей.

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы.

В лагере 1 отряд 20 человек. Есть дети из семей, нуждающихся в особой защите государства:дети-инвалиды, многодетных, малообеспеченных, неполных, одиноких матерей. Возраст детей от 6 до 17 лет.

Воспитателями в лагере работают квалифицированные педагоги из числа учителей школы. Решению поставленных задач помогают условия, созданные в школе для работы лагеря: игровые комнаты, комната отдыха, спортивный зал, стадион, библиотека, ДК.

Центром воспитательной работы лагеря является ребенок и его стремление к реализации. Пребывание здесь для каждого ребенка – время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта.

Данная программа имеет цель и задачи, в ней указаны принципы на которые она опирается, описаны ожидаемые результаты. Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

ЦЕЛЬ:

Формирование чувства гражданственности, патриотизма, любви и уважения к историческому наследию малой родины. Создание оптимальных условий для отдыха, оздоровления и творческого развития детей и подростков. Развитие творческих способностей детей в спортивно-оздоровительном, духовно-нравственном и художественно-эстетическом направлениях в летнем оздоровительно-образовательном лагере гражданско-патриотической направленности.

ЗАДАЧИ:

1. Создание условий для организованного отдыха детей.
2. Приобщение ребят к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления.
3. Формирование культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.
4. Создание благоприятных условий для укрепления здоровья детей, использование окружающей природы в качестве источника оздоровления ребёнка.
5. Организация среды, предоставляющей ребенку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале.
6. Формирование у ребят навыков общения и толерантности.
7. Формировать ценности гражданско-патриотического воспитания;
8. Формирование чувства любви к Родине, уважения к ее истории, культуре, традициям, нормам общественной жизни;
9. Провести комплекс мероприятий по выявлению и развитию творческих способностей детей;
10. Провести комплекс мероприятий, направленных на воспитание здорового образа жизни (достижение успеха в мероприятиях ЗОЖ);
11. Формировать социальную мобильность (успех в общественной жизни, карьера в творческих объединениях, социальное взаимодействие);
12. Воспитание чувства товарищества, дружбы.

Сроки реализации программы: июнь 2023 года.

Основные направления в период летних каникул:

Личностно-развивающее направление:	
Творческое направление:	- развитие творческих способностей детей, художественной самодеятельности; - участие в смотрах, конкурсах, фестивалях; - формирование нравственно-этических форм поведения; - изучение и соблюдение правил культуры поведения - проведение мероприятий по охране окружающей среды; - подготовка и проведение тематических мероприятий.
Спортивно-оздоровительное направление:	- мероприятия, пропагандирующие здоровый образ жизни; - туристско-краеведческие занятия; - соревнования, конкурсные программы по физической культуре, ОБЖ, противопожарной безопасности, правилам дорожного движения, по оказанию первой медицинской помощи.

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ:

Программа летнего оздоровительного лагеря «Дружба» с дневным пребыванием детей опирается на следующие принципы:

Принцип гуманизации отношений

Построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности

Результатом деятельности воспитательного характера в летнем пришкольном оздоровительном лагере «Дружба» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

Принцип дифференциации воспитания

Дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- активное участие детей во всех видах деятельности.

Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Данный принцип может быть реализован при следующих условиях:

- необходимо чёткое распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы;
- оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

Принцип гармонизации сущностных сил ребёнка, его интеллектуальной, физической, эмоционально-волевой сфер с учётом его индивидуальных и возрастных особенностей.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- вариантности выбора способа реализации в различных видах деятельности;

- сочетание форм работы, учитывающих возрастные особенности детей;
- постоянной коррекции воздействий на каждого ребёнка с учётом изменений, происходящих в его организме и психике.

Принцип интегративно-гуманитарного подхода.

Этот принцип определяет пять «граней»:

- грань личностного восприятия («это затрагивает или может затрагивать лично меня»);
- грань сопричастности («этого достигли ребята, это им нужно – значит, это доступно и нужно мне»);
- грань глобального восприятия («это нужно знать всем – значит это важно и для меня; это относится к общечеловеческим ценностям»);
- грань ориентации на консенсус («Я признаю за другим право иметь свою точку зрения, я могу поставить себя на место других, понять их проблемы»);
- грань личной ответственности («я отвечаю за последствия своей деятельности для других людей и для природы»).

Принцип уважения и доверия.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;
- доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе педагогического воздействия;
- в учёте интересов учащихся, их индивидуальных вкусов.

ОБЪЕКТИВНЫЕ ФАКТОРЫ РАБОТЫ:

Модель лагеря имеет ряд объективных факторов, которые и определяют специфику её работы:

1. **Временный характер детского объединения.**
2. **Разнообразная деятельность** – насыщенность всего периода разноплановой интересной деятельностью делают пребывание в лагере очень привлекательным для детей, которые в силу своего возраста стремятся «попробовать всё и успеть везде». В летнем оздоровительном лагере предлагается самый разнообразный спектр занятий.
3. **Интенсивность освоения детьми различных видов деятельности** – заинтересованность ребёнка каким-либо делом посредством достижения последующего определённого положительного результата. В этом смысле личностно-ориентированный подход означает, что степень интенсивности должна быть адекватна индивидуальным возможностям человека.
4. **Изменение позиции ребёнка** – своеобразное разрушение прежнего, подчас негативного, стереотипа поведения.
5. **Природно-климатическая база** – природное окружение, чистый воздух является важной составляющей успеха лагеря.
6. **Чёткий режим жизнедеятельности** – максимальное использование природно-климатических факторов, рациональная организация всей жизнедеятельности детей.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГАММЫ:

I этап. Подготовительный – апрель- май

Этот этап характеризуется тем, что за 2 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности пришкольного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Дружба-2023»;
- подготовка методического материала для работников лагеря;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем оздоровительном лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

II этап. Организационный – июнь

Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня.

Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, формирование детских коллективов;
- запуск игровой модели;
- знакомство с законами, традициями, правилами жизнедеятельности лагеря;
- изучение патриотических установок и гражданской позиции;
- открытие смены.

III этап. Практический – июнь

Основной деятельностью этого этапа является:

- реализация основной идеи программы;
- организация деятельности органов самоуправления;
- проведение познавательных, гражданско-патриотических, развлекательных, спортивно-массовых мероприятий;
- ежедневное наблюдение за состоянием детей со стороны педагогов, медицинского работника.

IV этап. Аналитический – июнь

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов работы органов детского самоуправления;
- награждение наиболее активных участников смены, вручение благодарственных писем, грамот;
- показ презентации по итогам смены.

Диагностика

Вводная диагностика	Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах: - анкетирование; - беседы в отрядах; - планерки администрации лагеря, вожатых и воспитателей.
Пошаговая диагностика	Цветопись по результатам мероприятий и дел лагеря. Беседы на отрядных сборах.
Итоговая диагностика	Анкетирование Творческий отзыв (рисунок « Вместе мы отряд») Беседы в отрядах Цветопись

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

Нормативно-правовые условия:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция).
- Федеральный закон от 24 июля 1998г №2124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ».
- Конвенция о правах ребенка ООН, 1990г.
- Всемирная Декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей 30.09.1990г.
- СанПиН 2.4.3648-20 –«Санитарно-эпидемиологическиетребования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Федеральный Закон от 24.06.1999 г. № 120 - ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних».
- Письмо Минобрнауки России от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 «О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха».
- Письмо Минобрнауки России от 1 апреля 2014 г. № 09-613 «О направлении методических рекомендаций по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей».
- Письмо Минобрнауки России от 20июля 2017 г. № ПЗ-818/09 «О методических рекомендациях по обеспечению организации отдыха и оздоровления детей».
- Письмо Минобрнауки России от 10 мая 2018 г. № ПЗ-719/09 «О направлении методических рекомендаций по вопросам безопасности отдыха и оздоровления детей в организациях отдыха детей и их оздоровления, в том числе безопасности перевозок детей в организации отдыха детей и их оздоровления и обратно».
- Устав МБОУ Зайцевореченская ОСШ.
- Положение об оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей, организованном МБОУ Зайцевореченская ОСШ.
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
- Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере.
- Приказы Управления образования.
- Должностные инструкции работников.
- Правила регистрации детей при поступлении и выбытии.
- Планы работы.

Материально-технические условия предусматривают:

	Применение	***Источник финансирования и материальная база***	***Ответственные***
1	***2***	***3***	***4***
Кабинеты	Комната отдыха, игровые комнаты	Материальная база школы.	Начальник лагеря, воспитатели, Уборщик служебных помещений
Спортивный зал	Занятия спортом, состязания, линейка (в случае плохой погоды)	Материальная база школы	Инструктор по физической культуре
Спортивная площадка	Линейка, проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, спортивные состязания	Материальная база школы	Инструктор по физической культуре
Школьный двор	Отрядные дела, игры-путешествия	Материальная база школы	Воспитатели, администрация лагеря
Актовый зал	Праздничные мероприятия и концерты, постановка спектаклей, работа детской творческой мастерской	Материальная база школы	Воспитатели, администрация лагеря
Медицинский кабинет	Медицинский контроль мероприятий лагерной смены	Материальная база школы	Медицинский работник школы
Школьная	Литература для	Материальная база	Библиотекарь

библиотека	педагогов и детей лагеря	школы	
Школьная столовая	Завтрак, обед, полдник		Старший повар
Методический кабинет	Творческая мастерская вожатых, воспитателей, руководителей кружков	Материальная база школы	воспитатель
Комнаты гигиены	Туалеты, места для мытья рук, сушилки для рук, раздевалки	Материальная база школы	Начальник лагеря, воспитатели, Уборщик служебных помещений

Кадровые условия.

В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют:

Координаторы смены:

- начальник лагеря, ;
- воспитатель,
- инструктор по физической культуре;
- педагог дополнительного образования;
- медсестра

Кураторы отрядов:

- вожатые (из числа актива школы)

Методические условия предусматривают:

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- коллективные творческие дела;
- творческие мастерские;
- индивидуальная работа;
- тренинги;
- деловые и ролевые игры.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ:

- Познавательные беседы – проводятся с целью ознакомления детей с новым материалом.
- Словесные, настольно-печатные игры – организуются с целью закрепления и как форма проведения занятия (ознакомление с окружающим, продуктивные виды деятельности).
- Подвижные игры – проводятся для смены деятельности на занятиях, может и проводится и в конце занятия.
- Целевые прогулки, экскурсии – проводятся с целью ознакомления с окружающим.
- Вопросы проблемного и исследовательского характера – используются для развития мышления, умения рассуждать, высказывать свои мысли, делать выводы, вести наблюдения.
- Викторины – проводятся с целью закрепления пройденного материала.
- Метод моделирования – используется для развития у детей умения работать по схемам.
- Инсценировки сказок – проводятся для ознакомления детей со сказкой, снятия напряжения.
- Проведение праздников – проводятся с целью закрепления материала и создания положительных эмоций у детей.
- Рисование: сюжетов национальных сказок, орнаментов - проводится с целью развития памяти, воображения, мышления, закрепления названий элементов орнаментов народов Севера.
- Работа с семьей - проводится с целью привлечения родителей к совместной деятельности: участие в викторинах, развлечениях, семинарах, организация туристического похода, экскурсий.

ВИДЫ И НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

Для реализации программы разработан механизм, который представлен в виде направлений:

Физкультурно-оздоровительное направление

Трудовое направление



Художественно-творческое направление

Досуговое направление

Познавательное направление

Патриотическое направление

Физкультурно – оздоровительное направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
▪ Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы; ▪ Выработка и укрепление гигиенических навыков; ▪ Расширение знаний об охране здоровья.	▪ Утренняя гимнастика (зарядка) ▪ Спортивная игры на спортивной площадке. ▪ Подвижные игры на свежем воздухе ▪ Эстафеты, спортивные мероприятия (спортивная игра «Веселые старты», «Один за всех и все за одного») ▪ Беседы, лекции «Что такое хорошо, что такое плохо» (с использованием ИКТ)	▪ Социально - активная личность, физически и психически здоровая, обладающая духовно-нравственными качествами

Художественно-творческое направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
▪ Приобщение детей к посильной и доступной деятельности в области искусства, воспитывая у детей потребность, вносить элементы прекрасного в окружающую среду, свой быт. ▪ Формирование художественно-эстетического вкуса, способности самостоятельно оценивать произведения искусства, свой труд. ▪ Развитие творческих способностей детей.	▪ Изобразительная деятельность (оформление отряда «Наш отрядный дом») ▪ Конкурсная программа «С песней по жизни». ▪ Конкурсные программы («Праздник лета») ▪ Игровые творческие программы («Кто во что горазд»). ▪ Творческие игры на занятиях в кружках ▪ Конкурс рисунков на асфальте «Пусть всегда будет солнце».	▪ Развитое чувство прекрасного. Умение найти себя в творчестве. Массовое участие в культурном досуге.

Творческая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления духовных и физических сил. Основным назначением творческой деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

Трудовое направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
■ Формирование трудовых навыков и их дальнейшее совершенствование, постепенное расширение содержания трудовой деятельности ■ Воспитание у детей личностных качеств: привычки к трудовому усилию, ответственности, заботливости, бережливости, готовности принять участие в труде. ■ Формирования положительных взаимоотношений между детьми в процессе труда	■ Бытовой самообслуживающий труд (дежурство по отряду) ■ Общественно значимый труд. ■ Уборка прилегающей территории	■ личность, способная к свободному созидательному труду.

Трудовое воспитание есть процесс вовлечения детей в разнообразные педагогически организованные виды общественно полезного труда с целью передачи им минимума трудовых умений навыков, развития трудолюбия, других нравственных качеств, эстетического отношения к целям, процессу и результатом труда.



Познавательное направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
▪ Расширение знаний детей и подростков об окружающем мире; ▪ Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений.	▪ Экскурсии ▪ Беседы, лекции «Территория безопасности» ▪ Викторина «Мой край родной»	▪ личность, свободно общающаяся со старшими и сверстниками

В условиях летнего отдыха у ребят не пропадает стремление к познанию нового, неизвестного, просто это стремление к познанию нового, неизвестного, реализуется в других, отличных от школьного урока, формах. С другой стороны, ребята стремятся к практической реализации тех знаний, которые дала им школа, окружающая среда.

Патриотическое направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
▪ Воспитание школьников гражданами своей Родины, знающими и уважающими свои корни, культуру, традиции своей семьи, школы, родного края; от воспитания любви к родной школе и отчему дому к формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины; ▪ Удовлетворение потребности ребенка в реализации своих знаний и умений. ▪ Приобщение к духовным ценностям российской истории.	▪ Интеллектуальный конкурс «Россия – Родина ▪ Подвижные народные игры (Лапта, городки); ▪ Игра-вертушка «Россия – моя страна!» ▪ Отрядные часы, расширяющие кругозор детей, помогающие ребенку осмыслить свое место в природе и усвоить такие ценности как «Отечество», «Семья»	▪ личность, любящая свою большую и малую родину, готовая защищать интересы своего Отечества



Досуговое направление

Задачи	Основные формы работы	Ожидаемый результат
▪ Вовлечь как можно больше ребят в различные формы организации досуга. ▪ Организовать деятельность творческих мастерских.	▪ Мероприятия различной направленности ▪ Игры ▪ Проведение праздников, вечеров, конкурсов, ток-шоу и т.д. ▪ Тематические сборы и линейки.	▪ Личность, творчески проводящая свободное время.

Досуговая деятельность – это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах, творческой деятельности, интеллектуального и физического развития ребенка, формирования его характера. Организация досуговой деятельности детей – один из компонентов единого процесса жизнедеятельности ребенка в период пребывания его в лагере.

Организация взаимодействия летнего пришкольного оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Дружба» с социумом



Критерии оценки эффективности функционирования воспитательной программы:

Критерии эффективности:

- Эмоциональное состояние детей;
- Личностный рост;
- Физическое и психологическое здоровье;
- Приобретение опыта общения со сверстниками;
- Самореализация в творческой и познавательной деятельности;
- Благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах
- Удовлетворенность детей.

Чтобы оценить эффективность данной программы с воспитанниками лагеря проводится постоянный мониторинг, промежуточные анкетирования. Каждый день ребята заполняют экран настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с детьми. Разработан механизм обратной связи.

Мониторинг - карта - форма обратной связи, которая позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Это итог дня. В конце дня отряды заполняют мониторинг - карты, записывая туда позитив и негатив за день, благодарности, предложения. В конце дня и недели педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи.

Дополнительно для анализа работает листок откровения. Он служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в лагере. Листок откровений постоянно висит на территории лагеря, сделать там запись может каждый.

Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста - это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива.

Рейтинг определяется ежедневно на отрядном круге, где каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 символов рейтинга.

Цветовая гамма:

красный - "лидер-организатор",

синий - "лидер-вдохновитель",

зелёный - "активный участник",

жёлтый - "исполнитель"

Участникам, набравшим 5-6 символов, присваивается звание, соответствующее преобладающему цвету. По итогам смены они награждаются грамотами и подарками.

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

В ходе реализации данной программы ожидается:

- ✓ Воспитание в детях лучших черт гражданина и патриота своей страны и села.
- ✓ Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья.
- ✓ Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности.
- ✓ Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, самоуправления, социальной активности.
- ✓ Улучшение психологического микроклимата в едином образовательном пространстве школы, укрепление здоровья школьников.
- ✓ Развитие коммуникативных способностей и толерантности.
- ✓ Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность.
- ✓ Приобретение новых знаний и умений (разучивание песен, игр, составление проектов).
- ✓ Расширение кругозора детей.
- ✓ Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.
- ✓ Личностный рост участников смены.

ОСНОВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

I смена

№ п/п	День	Мероприятия	Ответственные
1.	ежедневно	Утренняя зарядка	Инструктор по ФК
2.	ежедневно	Ведение дневника наблюдений	Воспитатели, вожатый
3.	ежедневно	Работа творческих мастерских	Воспитатели, вожатый
4.	ежедневно	Подвижные игры на свежем воздухе	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
5.	2 раза в неделю	Мультфильмы, видеофильмы	Воспитатели, вожатый
6.	2 раза в неделю	Трудовой десант	Воспитатели, вожатый
7.	В начале и в конце смены	Проведение антропометрии	Медицинский работник
8.	В течение смены	Проведение соревнований на первенство лагеря по различным видам спорта (по возрастным группам)	Инструктор по ФК
9.	Постоянно	Контроль за здоровьем детей.	Медицинский работник
10.	Постоянно	Контроль за организацией питания и качеством приготовления пищи.	Медицинский работник
11.	Постоянно	Тематическая выставка «Чтобы не было беды»	Начальник лагеря
12.	01.06.	**День детства. Открытие лагеря «Будем знакомы!».** **Л**инейка. Знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря. Формирование отрядов, оформление отрядных уголков, распределение обязанностей. Спортивно-развлекательная программа «Весёлые старты!» Конкурс рисунков на асфальте. Игровая программа «В мире детства». Дискотека.	Педагогический коллектив лагеря,

13.	02.06.	**День здоровья.** Утренняя зарядка «Собирайся, детвора!»; Игровая программа «Здоровая пища – в моркови силища». Минутка здоровья «Что такое хорошо, что такое плохо». Конкурс рисунков «Мы за здоровый образ жизни». Командные соревнования: «Один за всех и все за одного». Беседы по профилактике здорового образа жизни Интеллектуальная квест- игра «День здорового питания»	воспитатели, вожатый. Библиотекарь
14.	03.06.	**День дружбы** Утренняя зарядка «Собирайся, детвора!»; Игровая программа «День рождения паращюта». Выставка творческих работ «паращют своими руками». Игры на свежем воздухе, запуск воздушного змея.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК, мед.работник
15.	05.06.	**День эколога** Утренняя зарядка Познавательная викторина «Мы охранники леса». Творческие работы на тему «Всемирный день охраны окружающей среды». Спортивная эстафета «Сортируем бытовые отходы правильно». Творческий проект «Очистка водоема»	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК, сельский библиотекарь
16.	06.06.	**День пешехода.** Утренняя зарядка Путешествие в страну дорожного движения. КВН по ПДД. Подвижные игры с элементами ПДД. «Сказочка про правила» - театрализованное представление. Читаем вместе.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
17.	07.06.	**День кладоискателей.** Утренняя зарядка Игра «Поиски клада». Конкурсная программа «В поисках приключений». Конкурс «Бумажная мозаика». Читаем вместе.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
18.	08.06.	**День Мойдодыра.** Утренняя зарядка Праздник «Чистоты и здоровья». Акция «Чистота – залог здоровья». Минутка здоровья «Здоровый образ жизни». Беседы по профилактике здорового образа жизни.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК, мед.работник

		Читаем вместе.	
19.	09.06	**День развлечений.** Утренняя зарядка Игровая программа «От улыбки хмурый день светлей». Эрудит-лото «Солнечное настроение!». «Игра в слова». Конкурс стенгазет и рисунков «Лето нашей мечты». Читаем вместе. Литературный праздник «Сказки А.С.Пушкина». Литературный ринг «Путешествие по страницам любимых книг». Конкурс рисунков «Мой любимый герой». Беседа о правилах поведения в библиотеке.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК Библиотекарь
20.	10.06	**День России.** Утренняя зарядка «Весёлое приседание»; Интеллектуально-познавательное мероприятие «Родина моя – Россия!». Народные игры. Конкурс стихов, рисунков, песен «Мой край родной!». Игра-соревнование «Эстафетный бег». Развлекательная программа «День рождения конституции».«Государство в котором я живу» викторина. ФэйсАрт «Триколор».	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
21.	13.06	**День природы.** Утренняя зарядка «Собирайся, детвора!». «Светлый край берёз - моя Югра», выставка детских рисунков. Рисунки на асфальте « Природа нас объединяет». Читаем вместе стихотворения великих русских поэтов о березе.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК, сельский библиотекарь
22.	14.06	**День кино и музыки.** Утренняя зарядка Конкурсная программа «С песней по жизни». Викторина «Чудо из чудес – кино». «Создаем свое кино» игровая развлекательная программа. Час сказки «Волшебный экран». Дискотека «Озорные танцоры»	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК Библиотекарь
23.	15.06	**День юного мастера.** Утренняя зарядка Конкурсно – игровая программа «Город мастеров». Оформление выставки работ «Творческая мастерская» «Праздник мудрости, знаний, труда». Викторина «Узнай праздник». Увлекательная математика- раскраски с	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК

		примерами.	
24.	16.06	**День безопасности.** Утренняя зарядка «Весёлое приседание». Познавательное мероприятие «Нам на улице не страшно». Звездный час «Культура поведения». Школа здоровья «Глаза – наши помощники». Увлекательная математика- раскраски с примерами.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
25.	17.06	**День спорта.** Утренняя зарядка **«Собирайся, детвора!».** «Зов джунглей» - игра-соревнование. Минутка здоровья «Значение спорта для здоровья человека». «Весёлые старты». «Солнце, воздух и вода». Увлекательная математика- раскраски с примерами.	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК
26.	19.06	**День юмора.** Утренняя зарядка Познавательная программа «Хорошее настроение». Игровая программа «Да, здравствуют чудаки!». Конкурс дружеских шаржей. Игра «Мой веселый, звонкий мяч». «Чистописание для малышей».	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК Библиотекарь
27.	20.06	**День экологии.** Утренняя зарядка Программа «По загадки в лес пойдем». Конкурс рисунков «Мой любимый край». Инсценировка сказки. Конкурсно - развлекательная программа «Я - юный эколог!» Учимся ухаживать за домашними растениями – акция «напои цветочек». «Чистописание для малышей».	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК, сельский библиотекарь
28.	21.06	**День без вредных привычек.** Утренняя зарядка «Весёлое приседание». Акция «Начни с себя!». Программа «Да здравствует вежливость». Звездный час «Культура поведения» Квест- игра «Наше солнечное лето». Закрытие лагерной смены. Дискотека «Веселые друзья».	Воспитатели, вожатый, инструктор ФК

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.

2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007

3. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2006.

4. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева.Москва: ВАКО, 2007 г.

5. Учебник для вожатого. М.П.Кулаченко – Ростов на Дону: Феникс, 2008.

6. Голубев Н.К. Диагностика и прогнозирование воспитательного процесса. П., 1988.

7. Калениц Т.Н., Кейлина З.А. Внеклассная и внешкольная работа с учащимися. М.,: Просвещение, 1980.

8. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. Москва: ВАКО, 2007 г.

9. Радюк Е.А. Игровые модели досуга и оздоровления детей.- Волгоград: Учитель, 2008г.

10. Трепетунова Л.И. и др. Летний оздоровительный лагерь: массовые мероприятия. – Волгоград: Учитель – 2007г.

11. Филимонов А.П.., Сперанская Н.И. Комплексная программа организации отдыха и оздоровления детей и подростков «Итоги пятилетки: Люди. Цифры. События». Вариант 2011. Практико-ориентированная монография. Тюмень, 2011.

12. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 1993.

13. Шмаков С.А., Безродова Н. От игры к самовоспитанию. Сборник игр. М.; Новая школа. 1993.

14. Шмаков С.А. Ее величество— игра. М., 1992.

15. Шуркова Н.Е., ПитюковВ.Ю. и др. Новые технологии воспитательного процесса. М., 1994.

ПРИЛОЖЕНИЯ:

1. Режим дня
2. Устав лагеря «Дружба»
3. Законы и правила лагеря «Дружба»
4. Самоуправление в лагере
5. Речевки
6. Названия, девизы детских отрядов
7. Анкета личностного роста
8. Игры.

Режим дня

Сбор детей, зарядка 	8:30-9:00	Музыка звучит: пора, пора! С добрым утром, детвора, И тотчас же по порядку Всем ребятам на зарядку!
Утренняя линейка 	9:00 – 9:15	Чтобы быть весь день в порядке, Надо сделать нам зарядку
Завтрак 	9:15 – 10:00	Все за стол! Узнать пора, чем богаты повара!
 Работа по плану отрядов, общественно полезный труд, работа кружков и секций	10:00 – 12:45	Не грустят в семействе нашем, Мы поем, рисуем, пляшем, Мастерим, умеем шить, Все занятия хороши! Лишь заслышим зов игры, Быстро на улицу выбежим мы, Ждёт нас здесь много забав интересных, Соревнований , прогулок чудесных!
Оздоровительные процедуры	12:45 – 13:00	Лучше отряда нет места на свете! Знают вожатые! Знают все дети! И, если ты час посвятишь отряду, Будут все веселы, будут все рады!

Обед 	13:00 – 13:45	Но у всех, смешливых даже, за столом смешливый вид, За обедом виден сразу наш ребячий аппетит
Занятия по интересам	13:45-14.30	Раз пришёл весёлый час, здесь играют все у нас
Уход  домой	14:30	А теперь всем: "ДО СВИДАНИЯ!" Завтра снова мы придем.

Законы и правила лагеря «Дружба»



Закон хозяина.

«Дружба» - наш дом, мы хозяева в нем. Чистота, порядок, уют и покой зависят, прежде всего, от нас.

Закон точности.

Время дорого у нас, берегите каждый час. Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.

Не заставляй ждать себя и не беспокой напрасно других.

Закон поднятых рук.

Наверху увидел руки – в зале тишина, ни звука.

Каждый в ответе за то, что с ним происходит.

Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее. Сначала подумай, потом действуй. Не стесняйся спросить совета.

Верь в себя и свои силы.

Найди занятие по душе. Продемонстрируй все свои таланты и способности.

Речевки:

Спортивная речевка (из журнала «Вожатый»)

- Мы идем на стадион.
- Отряд наш будет чемпион.
- Мускулы сильные (говорят мальчики).
- А сами мы красивые (говорят девочки).
- Кто задору, солнцу рад?
- Эй, спортсмены, стройтесь в ряд!
- А команда есть?
- Есть!
- Капитаны здесь?
- Здесь!
- Выходи скорей на поле
  Поддержать отряд и честь!

В столовую

- Раз, два,
- Мы не ели,
- Три, четыре,
- Есть хотим!
- Открывайте шире двери,
  А то повара съедим.
  Поварятами закусим,
  Поварешками запьем.
  Ложки, вилки поломаем,
  А столовую запрем,
  Нас кормите, повара,
  Прокричим мы вам «ура»!

Собирайся, детвора!
На обед нам всем пора.
Там оладьи с пылу, с жару,
Суп, котлетки здесь на пару!
Бери ложку, бери хлеб
И садись-ка за обед!

До чего блюда вкусны!
И съедим их быстро мы.

Что голодный хор поет,
Когда повар есть зовет?
- Дети, дети!
- Да, да, да!
- Есть хотите?
- Да-а! Да-а! Да-а!
Нам еда полезна будет,
Силы новые разбудит.

На зарядку! (журнал «Вожатый»)

- На зарядку выходи!
- На зарядку всех буди.
- Все ребята говорят:
- Физзарядка – друг ребят!
- Физкультурничек – ребенок,
- Набирайся-ка силенок!
- Физзарядка по утрам
  Не во вред – на пользу нам.
  Левая, правая, бегая, плавая.
  Вырастем смелыми,
  На солнце загорелыми.

Патриотическая

- Печатая шаг.
- Сильные руки,
- Гордые плечи,
- Солнце в ладонях,
- Солнце в глазах.
- Слышишь, товарищ,
- Пульс планеты?
- Ребята шагают
- Руки – к штурвалу,
- Помыслы – к солнцу,

Нам высота – не помеха!
Сегодня мечтаем, а завтра дерзаем
– Ребята Нового века!

Названия, девизы детских отрядов

Отряд «Морячки»

Девиз:
Друг за друга мы горой,
Таков обычай наш морской.

Отряд «Паровозик»

Девиз:
Катись, катись, но не споткнись! или
Всех возьмет с собой
Паровозик озорной.

Отряд «Неунывайка»

Девиз:
Убедитесь вы не раз –
«Неунывайка» – это класс.

Отряд «Лопухи»

Девиз:
Расти, лопух, – не знай проблем,
Цвети, лопух, на зависть всем,
Кто создает нам множество проблем.

Отряд «Чирикнутый»

Девиз:
Наша стайка хоть мала,
Но подвижна и умна.

Отряд: «Веселые гномы»

Девиз:
«Гномом» стал, так не пищи –
Легкой жизни не ищи.

Отряд «Черный кот»

Девиз:
Вперед, коты!
Трубой хвосты,
Не смейте обращаться
К нам на «ты».

Отряд «Мумий тролль»

Девиз:
Хоть ты лопни, хоть ты тресни,
«Мумий тролль» – на первом месте.

Отряд: «Бабки Ежки»

Девиз:
Если долго мучиться,
Что-нибудь получится.
Оглянись скорей вокруг,
Нет ли дел для наших рук

Анкета
личностного роста

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь?
2. Если тебе интересно в лагере, то что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься спортом или что-то ещё?
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в шашки, шахматы и др.?
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лагере целый день?
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел?
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему?
7. Тебе хотелось бы остаться на вторую смену?
8. Что ты рассказываешь дома о лагере?
9. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятёрки» до «двойки»).
10. Хочется ли тебе идти домой после лагеря?
11. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере?
12. Кто твой друг среди ребят, среди взрослых?
13. Что особенно понравилось в лагере (спортивные мероприятия, туристическая эстафета, праздники, экскурсии, походы)?

Тропа доверия

Цель игры: гармонизация межличностных отношений через создание ситуации взаимодействия в группе, выработку моделей эффективного общения в ней и способов ее конструктивного разрешения.

Категория участников: подростки 10–17 лет; В игре могут принимать участие одновременно от 25 до 75 человек, продолжительность: 1,5–2 часа.

Описание игры. На предварительном сборе участникам дается общая установка на игру, объясняются правила. Необходимо сформировать шесть команд, для этого каждому человеку предлагается взять карточку определенного цвета, а затем все цвета объединяются в группы, которым можно дать название.

Цель команд: пройти все этапы игры, набрать как можно больше баллов. Та команда, которая сделает это быстрее, дружнее и качественнее становится победителем. Затем командам выдаются маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения станций, и выставляются оценки. Станции должны находиться на достаточно отдаленном расстоянии.

На каждом этапе команды находятся 15–20 минут, время перехода не обозначается. На станциях ребята выполняют задания ведущего. Ведущий станции оценивает активность команды, ее сплоченность, конструктивность разрешения ситуации, правильность ответов по пятибалльной системе. Также могут даваться штрафные баллы за отставание некоторых участников от команды и неорганизованность, конфликтность в группе, нарушение правил выполнения задания. Штрафные баллы составляют разность оценочным при подсчете общего результата каждой команды. После прохождения всех станций командой подсчитываются баллы, победители награждаются грамотами и памятными призами.

Необходимые материалы: маршрутные листы, в которых указан порядок прохождения командами станций; таблички с названиями станций: «Ритмометр», «Кочки», «Монстры», «Преграда», «Трансформер», «Поводырь», «Скала»; 3 листа плотного картона; 2 веревки (2 м и 4 м); мел для асфальта; скотч; ножницы; призы и грамоты победителям.

Станция «Ритмометр»

Цель: отработка навыков скоординированности действий команды.

Форма проведения: Предварительно ведущий на асфальте чертит классики, в виде своеобразной лесенки. Участникам команды под счет ведущего предстоит проскакать эти классики, держась друг за друга, в виде цепочки, разрывать цепочку нельзя.

Станция «Трансформер»

Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруп пового взаимодействия.

Форма проведения: ведущий предлагает участникам команды встать в круг и взять в руки веревку. Далее участникам команды предлагается без слов, из веревки сделать определенные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, ромб и т. д.).

Станция « Поводырь»

Цель: сформировать доверие к членам группы на телесном уровне, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: участникам команды предлагается встать в колонну, друг за другом, закрыть глаза всем, кроме стоящего впереди колонны. Держась друг за друга, колонна должна передвигаться, преодолевая препятствия (огибая деревья, преодолевая барьеры и т. п.)

Станция «Кочки»

Цель: сформировать установки взаимосотрудничества, отработать навыки согласованности действий.

Форма проведения: На асфальте нарисованы две линии на расстоянии 5 м друг от друга. Расстояние между ними – это река. Задача команды – переправить всех участников на другой берег. Передвигаться можно только по трем кочкам. Дополнительные условия: на территории «реки» стоять

можно только на «кочке»; «кочку» можно передвигать только рукой, при этом опираться на землю другой рукой нельзя. Оцениваются точность и скорость переправы на другой берег, оригинальность найденного способа, а также дружность команды, способность конструктивно подходить к принятию общего решения, согласованность действий.

Станция «Монстры»

Цель: развитие чувства принадлежности к группе на уровне телесного контакта. Для успешного выполнения этого упражнения требуется проявить навыки сотрудничества в группе, конструктивное взаимодействие, согласованность действий.

Форма проведения: Команде предлагается пройти 25–30 метров таким образом, чтобы земли касалось только определенное количество ног. Это число расчитывается по формуле: N = n – 3, где N – число ног, которые могут касаться земли, n – число людей в данной команде. Например, если в команде 10 человек, то им нужно пройти дистанцию на 7 ногах. Причем команда сама выбирает, каким способом она будет это делать. Оценивается дружность группы, согласованность ее действий, оригинальность в принятии решения.

Станция « Преграда»

Цель: развитие межгруппового единства, навыков работы в группе, умения принимать коллективное решение; сплочение команды.

Форма проведения: Ведущий натягивает веревку (необходимы два столба, дерева) на уровне талии участников команды. Команде нужно прой ти под веревкой, не задев ее; нельзя касаться земли руками. На втором этапе задание усложняется – веревка опускается вниз до уровня колен участников. Все участники команды могут помогать друг другу.

Станция «Скала»

Цель: данное упражнение развивает навыки поддержки в группе; сплочение команды.

Форма проведения: Участникам предлагается встать на бревно или скамью, взявшись под руки. Крайний участник должен переправиться на другой конец цепи с помощью остальных участников скалы (при этом они могут помогать только поддерживанием). Падение со скамьи несет команде

штрафные баллы. Таким образом, на другой конец цепи постепенно должны переправиться все участники команды.

Ожидаемый профилактический эффект игры заключается в выработке навыков сотрудничества, согласованности действий, невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия, конструктивного разрешения спорных ситуаций, что позволяет гармонизировать межличностные отношения в группе и, в конечном итоге, является фактором защиты личности каждого подростка.

Подводя итоги, стоит отметить, что представленные выше подходы к профилактической деятельности построены на понимании того факта, что асоциальные формы поведения чаще всего возникают у личностей, имеющих трудности в совладании со стрессом, противостоянии групповому давлению, низкими коммуникативными способностями, слабо развитыми навыками принятия решений и конструктивного разрешения конфликтных ситуаций. Задача специалистов, работающих в области профилактики, на наш взгляд, состоит в том, чтобы помочь подросткам и молодым людям справиться с внешними и внутренними конфликтами, путем актуализации и развития у них позитивных личностных качеств. Решению данной задачи способствует применение специалистами разнообразных методов социально–психологической работы, соответствующей возрастным и личностным особенностям молодых людей. В данном параграфе были представлены такие формы групповой работы как психологический тренинг и маршрутная игра. Данные формы работы отличаются эмоциональностью, активным взаимодействием участников между собой и соответствуют возрастным особенностям подростков.

Захват территории

Участники игры. В игре принимает участие весь лагерь! Весь лагерь делится на две большие разновозрастные команды. Делиться надо таким образом, чтобы в каждой команде были как маленькие (от 6 лет), так и взрослые (до 16 лет) дети. Задача команд, взявшись за руки, окружить как можно больше лагерных построек.

Правила игры. До начала игры следует составить список объектов, подлежащих захвату и присвоить каждому их них коэффициент сложности. Лучше капитану каждой команды выдать такой список.

Командам присваиваются определенные цвета, например, синий и красный. В каждой команде выбирается капитан, как правило, вожатый. Капитану команды выдаются звездочки, сделанные из цветного картона или бумаги цвета его команды (диаметром 5—10 сантиметров). Количество звездочек должно примерно ровняться числу построек в лагере.

В начале игры все команды собираются на линейке. По команде ведущего игроки под руководством капитанов разбегаются по лагерю. Рекомендуется, по возможности, к каждому объекту поставить взрослого наблюдателя, который будет смотреть над точностью захвата.

Когда кольцо детей смыкается вокруг какой-нибудь постройки, капитан команды вешает на эту постройку звездочку. При этом данная постройка считается захваченной. Захваченные постройки не могут быть захвачены другой командой.

Особенно азартными бывают моменты игры, когда одна команда пытается окружить какую-нибудь постройку, а в это время другая команда окружает ту же постройку более широким кольцом. Кто же сделает это первым? После каждого удачного «захвата» команде следует отправить гонца в главный штаб со сведениями о захваченных постройках.

Игра длиться до истечения установленного времени, которое зависит от размеров и численности лагеря. Каждой постройке в лагере присваивается определенный коэффициент, пропорциональный ее площади. Побеждает команда, набравшая большее количество очков (сумма захваченных построек, умноженных на их коэффициенты).

Ход игры и сообщения о захвате построек можно в реальном времени транслировать по лагерной радиосети.

«Ведьмочки»

Цель: Формирование опыта творческого общения, развитие у учащихся умения понимать и ценить личность человека.

Форма проведения: КВН

Б.Я - Баба Яга

Под мелодию выбегает Баба Яга.

Б.Я. Мисс Мошкова есть, бюст, нога,
Ну, а где же «Мисс Яга»?
Все решено!
Красных девиц соберу,
Суперконкурс проведу! *(Свистит, кружится)*
Эни-бени комине,
Все волшебницы ко мне!

(выходят все участницы на сцену)

Б.Я. *(Разглядывает их)*
Тьфу, тьфу, тьфу, глазам не верю,
Что за прелесть, лепота,
Как подходит этим феям
Званье «Мисс ведьма».

Вы порадуйте старушку
И постройте мне избушку.
Посмотрю, кто чего стоит
Кто быстрее избу строит.

Будут вам бревна, окна, крыша и нога.
Победит достойная!
Вам не просто победить –
Во всем артистом надо быть!

Первый конкурс. «Представление».

Ну, красавицы, в путь смелей,
Нужна реклама без сомненья,
В раскрутке имиджа всем нам,
У нас встречают по одежке,
И, по словам, и по делам.
Итак: Кто самая оригинальная Яга, той первый приз – Куриная нога!
Б.Я. Сколько же сложено баек
Было про нас, небылиц.
Аукцион «В мире сказок»
Я проведу для девиц.
Кто про меня больше вспомнит сказок,
Тому за победу бревно дам в подарок.
Б.Я. Темной ночью в лес ходила,
Травы рвала и сушила

«Снадобья» вам варила.
Кто правильно определит
Из чего снадобье сварено
Тот в подарок бревнышко возьмет.
(вручаются бревна)
Б.Я. Применив искусство колдованья
Нужно придумать
Магическое заклинанье.
Пусть фантазия поможет вам:
Всего лишь десять слов должно быть там.
(заклинание 2 мин.)
Б.Я. Ну что ж, переходим к перестрелке нечистой силы *(по 5 человек от команды)*.
Кем ты станешь в 20 лет *(двадцатилетним человеком)*?
Каким гребнем не расчешешь волосы *(петушиным)*?
Что нужно сделать, встретив во сне тигра *(проснуться)*?
Где всегда можно найти червей *(в карточной колоде)*?
Кто не задает вопросов, но всегда требует ответа *(телефонный звонок)*?
Что можно приготовить, но нельзя съесть *(уроки)*?
Если яйцо плывет по Волге, то откуда оно начало путь *(из курицы)*?
Какой малыш рождается с усами *(котенок)*?
До какого места заяц бежит в лес *(до середины, а от середины из леса)*?
Название какой реки у тебя во рту *(Десна)*?
В каком городе нельзя стрелять *(Бухарест)*?
Назовите имя первой женщины летчика *(Баба Яга)*.
Б.Я. Эй веселые девчонки
Выходите петь частушки
Костяной ногой топнем,
И в ладоши громко хлопнем,
Заведем мы этот зал, чтобы каждый нас узнал!
Сочиняют частушки вместе с залом – Крик Яги
Б.Я. Ох и трудно быть Бабой Ягой.
Даже приходится порой
Чтоб людишек напугать,
Кричать, свистеть и хохотать.
Конкурс среди зрителей, три команды.
Б.Я. Юбка-юбочка моя,
Модная, любимая,
Равных моей юбке нет –
Ей всего лишь 300 лет.
Кто на юбочку заплатку
Аккуратненько пришьет,
Той портнихе-мастерице
Знатный приз перепадет.
Конкурс «Заплатка на юбку Бабы Яги» –

кто быстрее и оригинальнее выполнит заплатку.

Б.Я. Обожаю дискотеку,
Хоть живу уже три века –
Танго, степ или гопак
Я танцую только так.
Эй, метла, позвольте вас
Пригласить на этот вальс.

Танец с метлой

Б.Я. Приглашаю все команды на сцену.
Мы на славу порезвились,
На фантазию не скупились.
Вот построена изба.
Будет жить в ней Мисс ведьма.
Главный приз – вот эта штука,
Называют ее ступа.

Вручается ступа команде победительнице.

Б.Я. Ой, подружки вы шальные,
Вице Мисс все остальные!
Все девчонки – молодцы!
Вам подарок – леденцы.
Званьем можете гордиться –
В жизни все вам пригодится.
Эни, бени, кабинет
Всех с праздником я поздравляю.
Исчезаю, исчезаю, меня уже нет.

Праздник завершается общей песней команд.

Игры

КЛОУН

Для проведения этой игры необходимо разделиться 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.

ЯБЛОЧКО

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

САНДАЛИК

Для 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!"

ТУКАН

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

КЛУБОК

Та же самая верёвка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача - снова

образовать круг.

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.

Путаница

Каждый берет за руки двух разных людей стоящих, желательно, не рядом. Задача - не разнимая рук распутаться в новый круг.

«Башня»

Необходимо: набор для каждой группы: 1 пачка скрепок, 2 набора соломки для коктейля, 10 листов бумаги, 1 скотч. Группам выдается одинаковый набор материалов для строительства «башни». Группе необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой. 10 минут дается на обсуждение задания, 10 минут на постройку башни, при этом все члены группы должны сохранять молчание. Затем идет представление моделей башни.

«Машина»

Вспомогательного материала нет. «Машина» строиться из членов группы. Необходимо построить любой действующий механизм, при чем все члены группы должны быть в нем задействованы. 10 минут дается на обсуждение задания, 10 минут на постройку модели машины, при этом все члены группы должны сохранять молчание. Затем идет представление моделей действующих механизмов.

«Слово»

Необходимо: 5 коробков спичек (по числу групп). Группа выстраивается в линию. Члены группы действуют поочередно. Необходимо написать слово, использую как можно больше спичек. Во время работы не разговаривают. Каждый пишет только одну букву, при чем о том, какое слово будет написано, члены группы заранее не договариваются.

Горящая земля

Группе предлагается за ограниченное количество времени так расположиться на земле (полу), что бы на ней оказалось как можно меньше ног участников группы.

Монстр

Задача группы состоит в том, чтобы переправить всю команду от этой линии до той. При этом все стартуют одновременно, но по команде ведущего. Причем одновременно вся группа может иметь пять точек касания с землей.

ТИШЕ-ГРОМЧЕ

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

ЛОВИСЬ РЫБКА

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу

ТАРАКАНЬИ БЕГА

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

РЫБАЛКА

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

ШПИОН

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

СТОРОЖ

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любом из сидящих в кругу. Все сидящие

участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если "сторож" не выпустил "беглеца", они меняются местами.

РАЗ - КОЛЕНКА, ДВА - КОЛЕНКА

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала - правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д. Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

ЗООПАРК

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего - успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

РЫБЫ, ПТИЦЫ, ЗВЕРИ

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: "Рыбы, птицы, звери". Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

СВЕЧА

Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Воспитатель берет в руки талисман и начинает знакомство. "Разрешите представиться: Маша… Рост… Вес… Объемы… Размер ноги… Образование…" Представление зависит от содержания того, что хочет услышать воспитатель. Если цель - узнать что-либо интересное из увлечений детей, то воспитатель рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель - содержание будущей деятельности, воспитатель рассказывает о том, чем он

занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель - понять внутреннее состояние ребенка, то воспитатель рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

"Путанка"

Игра на сплочение коллектива. Число участников: 4-8 человек плюс один. Условия: Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок. *Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.*

"ЛЬВЫ"

Все прогуливаются по комнате, и кто-то выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. "Внимание! На нас напали пещерные львы! (или что-либо другое)" После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор пещерным львам» (или др.) Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения игры необходимо чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

"Джойстик"

Цель: повышение сплочение группы, командный дух, соревнование.

Игра командная (лучше всего две команды). Команды 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 что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком" передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

"Подъемный кран"

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

a. *тренер победившей команды;*
b. *полковник, выигравший битву;*
c. *балерина, взметнувшаяся ввысь в танце;*

d. *пловец, поднявшийся на гребень волны;*
e. *облако, летящее по небу в жаркий день;*
f. *бревно на субботнике;*
g. *прыгун, зависший над планкой;*
h. цветок лотоса на поверхности озера и т. д.

"Тетрис"

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

"Путешествие на воздушном шаре"

Цель деловой игры: дать возможность наблюдать в группе процессы, происходящие при обсуждении и принятии коллективного решения.

1. Предложите участникам игры выбрать себе профессию:(врач, инженер, учитель, художник, и т. д. Одного участника попросите быть наблюдателем).
2. Всем участникам игры предлагается представить, что они оказались членами одного экипажа на воздушном шаре. Шар начинает падать и остается совсем немного времени до того момента, когда он упадет в море. Чтобы этого не произошло, кто-то должен выпрыгнуть из корзины.
3. Группа должна принять общее решение о том, кто прыгнет из корзины, исходя из того, кто из них будет менее полезен, если воздушный шар приземлится на необитаемом острове.
4. После завершения дискуссии происходит оценка работы группы. Эксперт докладывает свои наблюдения о ходе дискуссии: использование веских доводов, аргументов в защиту "своей" профессии, умение выслушивать друг друга, "авторитарные манеры" и т. д.

"ШПИОНЫ В НОЧИ"

Материал: повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового времени.
Продолжительность игры: 10-15 минут.
Предполагаемое количество игроков: любое.

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу.

Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

"ТЕЛЕГРАММА"

Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: любое.
Все становятся в круг и держатся за руки. Выбирается ведущий. Он говорит: "Я, Ф.И., передаю телеграмму Ф.И.", и пожимает незаметно руку одного из своих соседей. Рукопожатия передаются дальше по кругу до тех пор, пока не достигнут адреса. Кто получил, говорит: "Спасибо! Телеграмму получил". Задача ведущего - заметить рукопожатие. Если это произошло то, тот человек, которого заметили, становиться ведущим.

"ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЭСТАФЕТА"

Материал: 2 ватмана, 2 маркера.
Оборудование: 2 стенда, секундомер.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: любое.
Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.) за определенный отрезок времени.
Правило игры - каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Вариант А: каждый человек может нарисовать только одну линию.
Вариант Б: каждая группа рисует животное (предмет и пр.) на скорость без временных границ.

"ВСЕ ПО ОЧЕРЕДИ"

Материал: карточки с цифрами от 1 до 100, повязки для глаз.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: до 20 человек.
Все игроки свободно стоят на игровой площадке. Ведущий завязывает глаза игрокам. Потом ведущий вручает каждому игроку карточку с номером и шепотом сообщает его номер. На карточкам расположены номера от 1 до 100. Задача группы - построиться в правильной цифровой последовательности так, чтобы самое малое число было справа, а большее - слева. Когда игроки будут искать свои места, одна рука у каждого должна быть вытянута вперед, чтобы предотвратить столкновение.

Игроки не имеют права разговаривать друг с другом. Если группа думает, что она стоит в правильной последовательности, т.е. проблема решена - все открывают глаза.

"ЗВЕРИНОЕ СЕМЕЙСТВО"

Материал: записки с названиями животных.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: любое.
Ведущий подготавливает записочки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиней и т. д..
В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры.
Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

"РИТУАЛ ШАМАНА"

Оборудование: коврики, наряд для шамана.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: 5-10 человек.
Игроки делятся на 2 команды. Команды садятся по обе стороны от шамана. Они садятся таким образом, чтобы каждый игрок держал за руку другого игрока. Глаза игроков закрыты, кроме первых. Во главе игроков сидит шаман, возле него стоит священный "тотем". Задача играющих - заполучить этот священный "тотем". По сигналу шамана (это может быть все что угодно: почесывание уха, подмигивание и т. д.) ребята начинают передавать сигнал пожатием руки. Последний игрок, получив сигнал, бежит к священному "тотему". Побеждает та команда, в руках которой окажется священный "тотем".

"РИСУНКИ ГРУППОВЫХ КАРТИНОК"

Материал: бумага, фломастеры/карандаши.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: любое.
Ведущий игры раздает всем по одному листу бумаги. Каждый записывает свое имя. Все участники начинают рисовать, делая по одному, двум штрихам на листе. Потом

лист бумаги передается соседу слева. Начатая картинка дополняется соседом слева и передается дальше. Так происходит до тех пор, пока картинка не возвращается хозяину.

"ТИХАЯ ПОЧТА"

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: в парах.

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

"Оценка группы"

Материал: ручки, бумага.
Продолжительность игры: 10-20 минут.
Предполагаемое количество игроков: не менее 2.
Участники делятся на две группы. Задача каждой - предположить (сделать оценку)
1. общий вес противоположной группы,
2. общую длину обуви противоположной группы,
3. общее количество домашних животных противоположной группы,
4. общий возраст противоположной группы,
5. общий рост противоположной группы.

"ДОМ - ДЕРЕВО - СОБАКА"

Материал: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.
Продолжительность игры: 10 минут.
Предполагаемое количество игроков: в парах.
Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

Человек к человеку

Участники разбиваются на пары и встают в круг. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды “Человек к человеку”. После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся, без пары становится новым галящим.

Я вижу в тебе

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга: внутренний и внешний).

Первый этап игры - “Три пальца”: по команде вожатого, на счет 3 участники показывают человеку стоящему напротив пальцы от 1 до 3. 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца - обнялись; в случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Вожатый после того как участники выполнили действия дает команду “Переход” и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого вожатый снова считает: “Раз, два, три. Переход” и так до тех пор пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с которым и начинали данный этап.

Второй этап игры - “Я хочу предложить тебе”. “Я хочу предложить тебе” - коренная фраза этого этапа. По команде вожатого “Внутренний к внешнему, поехали”, те кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому, кто стоит напротив, что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде “Стоп” все разговоры прекращаются, и после следующей команды: “Внешний к внутренему, поехали” начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда “Стоп” прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза и подает команду “Переход”, по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Очень важно вести строгий учет времени отведенного на предложения одного круга к другому; промежутки времени должны быть равными (20-30 сек.). Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженки и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа “разговорить” ребят.

Третий этап - “Я вижу в тебе”.

Четвертый этап - “Мне нравится в тебе”.

Пятый этап - “Мне не нравится в тебе”

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй; заменяется только ключевая фраза.

Шестой этап - “Три пальца” (см. этап 1).

Я + Ты=Мы

Играющие делятся на две команды. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Вожатый задает критерии, по которым команды должны построиться на скорость и на качество. Например: построиться по росту, по цвету волос (от самых светлых к самым темным), по первым буквам имени, по размеру обуви, по длине волос, по

цвету глаз и так далее. Дополнительным условием может быть - молчание участников во время выполнения заданий.

Фиксация

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

«Желе»

Вся команда – «желе», а ведущий держит в руках блюдо, все, что он делает с блюдом (трясёт, наклоняет и др.) происходит и с «желе».

Перепутавшееся предложение

В каждом предложении слова располагаются в определенном порядке. Если этот порядок изменится, предложение может потерять смысл. Представьте, что в некоторых предложениях слова поиграли в чехарду и перепутались. Помогите предложениям вернуть свой первоначальный вид, а для этого расставьте слова в нужном порядке. Вот эти предложения:

- *Чемодан, с, мальчик, во, нашел, конфеты, маленький, двор, и, гулял;*
- *Дедушка, молоток, цветной, старый, помощь, телевизор, с, ремонтировал, и, отвертка;*
- *Дочь, день, сварила, из, целый, мама, чернослив, рожденье, кастрюля, на, компот;*
- *Кошки, сидела, фильм, на, мягкий, и, бабушка, про, смотрела, диван, сиамский;*
- *Сон, слон, девочка, с, хобот, приснится, про, зеленый, розовый, большой.*

Внимание: нельзя использовать дополнительные слова и нельзя оставлять «лишние» слова. Для того, чтобы предложение получилось правильным, в некоторых словах можно изменить окончания.

Старая сказка с новым концом

У сказки может быть хороший конец (как у «Репки»), может быть плохой конец (как в «Теремке»). Но конец у сказки всегда один и тот же, сколько бы раз эту сказку ни рассказывали. А правильно ли это? Попробуйте придумать новое окончание таким известным народным сказкам, как:

- *«Курочка Ряба»;*
- *«Колобок»;*
- *«Репка»;*
- *«Теремок»;*
- *«Волк и семеро козлят».*

Аппликация на воздушном шаре

Круглый воздушный шар небольшого размера похож на голову. Правда, для полного сходства с головой еще не хватает глаз, ушей, носа, губ, волос и т.д. попробуйте выстричь из цветной бумаги эти недостающие «части лица» и наклеить их на воздушный шар. В результате воздушный шар может превратиться в голову…

- *собаки;*
- *зайца;*
- *филина;*
- *медведя;*
- *кошки.*

Немое кино

Звук появился в кино в начале 30-х годов 20века. До этого кино было «немым». Это значит, что актеры, снимавшиеся в фильмах тех лет, не произносили слов: для передачи чувств, мыслей, желаний они использовали яркие выразительные жесты. Попробуйте, подражая актерам той эпохи, создать немой фильм по мотивам басен И.А. Крылова:

- *«Ворона и лиса»;*
- *«Стрекоза и муравей»;*
- *«Квартет»;*
- *«Волк и ягненок»;*
- *«Демьянова уха».*

Доска объявлений

Объявления в наши дни – один из главнейших источников информации. Как только у человека возникает потребность что-то купить или продать, он тут же дает объявление, например, в газету. Некоторые газеты уже на 80% состоят из объявлений. Составить объявление – немалое искусство. Ведь в нескольких предложениях нужно передать неимоверное количество информации. И чем необычней эта информация, тем труднее выразить ее в лаконичной форме. Попробуйте в этом убедиться и составьте примерный текст объявления…

- *об обмене конфетных фантиков;*
- *об утере коробка спичек;*
- *о сдаче в аренду клумбы;*
- *о покупке авианосца;*
- *о наборе на двухнедельные курсы по подготовке к полету в космос.*

Письмо кумиру

У очень многих людей есть кумиры, то есть такие личности, с которых хочется брать пример, подражать им в большом и малом. Чаще всего кумирами становятся артисты и спортсмены, реже – политики и телеведущие. Кумиропоклонники обвешивают свои комнаты их портретами, выстригают из газет заметки об их жизни и, конечно же, пишут письма. В этих письмах они, во-первых, рассказывают о себе, а во-вторых, восторгаются, восхищаются внешними данными и

профессиональным мастерством своего идеала. Как правило, эти письма отсылаются кумиру без всякой надежды на ответ. Однако кумиры могут быть не только у людей, своих кумиров могут иметь и некоторые неодушевленные предметы. И они тоже писали бы письма, если бы имели такую возможность. Попробуйте сочинить «письмо кумиру», которое мог бы написать… и которое адресовано…

- *черному «Роллс - Ройсу» от желтого «Запорожца» первой модели;*
- *нью – Йоркской статуе Свободе от рязанской статуи женщины с веслом;*
- *Шапке Мономаха от кепки господина Лужкова;*
- *Петербургскому универмагу «Гостиный двор» от сельмага в деревне Тимошкино;*
- *Кинокамере «Handycan Vision» от фотоаппарата «Смена-8».*