

**муниципальное учреждение дополнительного образования**

**«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

**Благодарненский городской округ**



***«В помощь отрядному вожатому»***

***(методические материалы по итогам работы***

***IV муниципальной Школы вожатского мастерства "ЮНИОР")***

#МолодежьСтаврополья #РДШ #РДШ26 РДШБлагодарный #ДДТБлагодарный #ЮНИОР\_Благодарный #дети #лето2022

24 мая 2022 года

г.Благодарный

Оглавление

[Методика планирования работы вожатого 2](#_Toc351906621)

[Организация отрядной деятельности 2](#_Toc351906622)

[Отрядные мероприятия 2](#_Toc351906623)

[Коллективно-творческие дела 3](#_Toc351906624)

[Огоньки. 3](#_Toc351906625)

[Оформление отрядного уголка. 3](#_Toc351906626)

[Игры. 3](#_Toc351906627)

[Игры на знакомство 3](#_Toc351906628)

[Игры на сплочение 3](#_Toc351906636)

[Игры на доверие. 3](#_Toc351906637)

[Игры на взвимодействие. 3](#_Toc351906638)

[Программа – средство планирования и фиксации деятельности детского коллектива. 3](#_Toc351906640)

[Метод мозгового штурма. 3](#_Toc351906641)

[Основы планирования деятельности. 3](#_Toc351906642)

[Методика организации и проведения мероприятий. 3](#_Toc351906643)

[ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС 3](#_Toc351906644)

[Упражнения Веревочного курса 3](#_Toc351906645)

[Будущим вожатым 3](#_Toc351906646)

[Табу вожатого 3](#_Toc351906647)

[ПАМЯТКА ВОЖАТОГО! 3](#_Toc351906648)

# Методика планирования работы вожатого

**Работа вожатого** - процесс творческий, разноплано­вый, где не все сразу можно предугадать, - от организа­ции коллективной деятельности сотен ребят до тонкого индивидуального педагогического воздействия на личность подростка, от ведущего концерта до спортивного судейства или психологического анализа короткой беседы. Хо­роший план - добрая половина успеха задуманного. Поэто­му опытный вожатый уделяет много времени планирова­нию своей деятельности и деятельности вверенного ему отряда детей.

**Советы вожатому, планирующему свою работу:**

- ознакомьтесь с программой данного лагеря;

- определите цели и задачи предстоящей смены;

- изучите возрастные особенности детей, обратив особое внимание на их ожидания от лагеря;

- изучите возможности лагеря, в котором предсто­ит работать, и подумайте, как можно их использовать в вашей работе;

- отберите средства, формы и методы, которыми владеете;

- составьте модель смены с учетом возможностей лагеря;

- продумайте, как создать творческую атмосферу в отряде;

- учитывайте интересы детей.

Для планирования лагерной смены удобнее пользоваться **планом-сеткой.** План-сетка охватывает содержание все­го периода. План-сетка готовится до отъезда в детский ла­герь или на выездном семинаре. В план-сетку включаются по порядку: дни заезда, отъезда; банные дни, родительский день, традицион­ные праздники для данного детского лагеря; дни де­журства и только потом - планируемые отрядные ме­роприятия с учетом их периодичности (в каждом отряде свои и делается это уже в лагере вместе с ребятами). Подробнее о планировании деятельности отряда совместно с детьми будет рассмотрено в следующей главе.

**План - сетка**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Понедель  ник | Вторник | Среда | Четверг | Пятница | Суббота | Воскре­сенье |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |

# Организация отрядной деятельности

# Отрядные мероприятия

Отрядные мероприятия можно условно разделить на виды: творческие, спортивные, трудовые, аналитические (огоньки, анализ дня), интеллектуальные. У каждого мероприятия должна быть какая-то цель: одно должно воспитывать художественный, или музыкальный вкус, другое - развивать навыки быстро перемещаться, или ориентироваться по карте, третье – развивать интеллектуальные способности. Проводя мероприятие, ставьте перед детьми конкретные задачи, и добивайтесь их выполнения вместе с ними.

**Методика и проведение коллективно-творческих дел (КТД)**

*Отличительными признаками КТД могут стать:*

* совместное создание (продумывание, проведение и анализ) дела,
* его социальный характер (для кого это нужно?),
* высока мотивация создателей.

КТД - форма работы, которая направлена на:

* Развитие творческих способностей.
* Развитие интеллектуальных способностей.
* Реализацию коммуникационных потребностей.
* Обучение правилам и формам совместной работы.

*Главные принципы КТД таковы*

1. воспитывать в совместной развивающей деятельности, предоставляя детям максимально возможную самостоятельность в любой момент их жизни, на каждом этапе организации коллективных, групповых дел, создавать вместе с ними, а не вместо них;

обеспечивать смену ролей и деятельности для каждого ребенка, что ведёт к развитию его умений, характера, способностей.

Условно, можно определить роли ребят по подготовке какого-либо дела следующим образом:

* участник,
* генератор идей,
* участник - организатор,
* организатор.

*Виды КТД*

1. Трудовые
2. Познавательные
3. Художественно-эстетические
4. Спортивные
5. Организаторские

# Коллективно-творческие дела

**МОЯ СЕМЬЯ**

Цель: сплочение коллектива, обучение взаимодействию в обществе.

Задачи: познакомить, максимально раскрепостить детей, выявить творческие способности.

Возраст: средний, старший.

Реализация мероприятия: отряд делится на команды-семьи (в каждой «семье» по шесть человек: бабушка-дедушка, мама-папа, внук-внучка), если отряд невозможно разделить на равные группы, вводите новых персонажей или же организуйте детское жюри.

1 задание – каждая семья придумывает себе фамилию, легенду и проводит пресс-конференцию

2 задание – конкурс бабушек. Каждая «бабушка» должна узнать членов своей семьи а) по рукам на ощупь с завязанными глазами, б) по голосу (игра «Птичка, пискни») и др.

3 задание – конкурс дедушек. «Дедушка» садится лицом к семье. Ведущий держит над его головой (так, чтобы участник не видел) табличку с указанием места (БАНЯ, РОДДОМ, МАГАЗИН и др.). Семья задает «дедушке» вопросы типа «Как часто вы туда ходите?», «Вы берете туда с собой кошелек?» и др. «Дедушка», не зная, что написано на табличке, пытается «вспомнить», где он был вчера. Побеждает тот, кто отгадает.

4 задание – конкурс пап и мам (коммуникативная игра «Голубая корова»). «Мама» жестами изображает текст записки из роддома, «папа» должен правильно ее понять.

Варианты текстов: «Милый! У нас родилась тройня! Мальчик и две девочки. Вернее, не две девочки, а одна с двумя головами. Они сиамские близнецы. Ждем – не дождемся, когда ты заберешь нас домой»; «Дорогой! У нас родилась очень жизнерадостная девочка! Она так похожа на тебя, что даже родинка между пальцами левой ноги как у тебя. Крепко целую тебя»; «Любимый! Я рада, что у нас теперь есть два прелестных мальчугана. Один похож на твою бабушку, а второй… в общем. Он негритенок. Но мы же все равно будем его любить?».

5 задание – конкурс внуков и внучек. Разнообразные варианты: сказать на сленге фразу («Родители дома, встреча отменяется», «мой друг поругался с отцом» и т.д.); загадывают любую букву, ведущий задает участникам вопросы ЧТО? ГДЕ? КОГДА? и др. Он может указать на любого играющего, и тот должен ответить на его вопрос словом, начинающимся на заданную букву.

КЛУБ ДЕТЕКТИВОВ

**Цель**: развитие интеллектуальных и творческих способностей.

**Ход игры**: Игра проходит в виде индивидуальных испытаний.  
1 испытание - интеллектуальный конкурс. Участникам конкурса задается 20 вопросов на проверку знаний и сообразительности. Кто первый отвечает на вопрос, получает один балл. Конкурс проводит сыщик Скотленд-ярда Ученый Джон.

2 испытание - перевоплощение. Участникам конкурса предоставляется ряд вещей, из которых они выбирают несколько тех, которые помогут им перевоплотиться в какой-либо образ. В конце каждый должен рассказать о своем персонаже. Проводит конкурс великая писательница Агата Кристи. Оцениваются оригинальность (максимальная оценка - 5 баллов).

3 испытание - проверка памяти. Участникам конкурса зачитываются 10 слов. В течение 30 секунд нужно записать эти слова по памяти, каждое слово - 1 балл. Конкурс проводит комиссар Мегре.

4 испытание - спортивный конкурс. Каждому участнику дается по одному листку бумаги. Они должны лист бумаги способом дуновения доставить от места старта до места финиша. Дистанция - 3 метра. Очки получают первые три участника - 5, 4, 3 - соответственно. Конкурс проводит знаменитый сыщик Шерлок Холмс.

5 испытание - конкурс болтунов. Каждый участник должен рассказать правдивую детективную историю. Конкурс оценивается по 5- бальной системе. Баллы получают первые три участника, соответственно - 5, 4, 3. Конкурс проводит самый говорливый любитель приключений - Джо Длинный язык.

6 испытание - словесная дуэль. Участники по очереди называют виды оружия. Если участник в течении тридцати секунд не произносит слова, то он выбывает. Победителем остается сильнейший он получает 5 баллов. Конкурс проводит знаменитый сыщик с Востока - Магараджи.

7 испытание - "Словесный портрет". В течение 30 секунд каждый участник рассказывает о человеке, который находится в студии. Наиболее точные портреты оцениваются 5 баллами. Конкурс проводит следователь по особо важным делам.

8 испытание - разгадывание шифров. Каждый участник в течение 2 минут должен разгадать наибольшее число перевертышей из 15. Например, "Радость к тупости" - "Горе от ума"; "Живи, паромщик" - "Я убью тебя, лодочник". Каждый перевертыш - 1 балл. Конкурс проводи специалист по шифрам.

9 испытание - Дело N. Каждый участник должен составить свое дело. Чем больше дело, тем лучше. Но все слова в этом Деле должны начинаться на букву "Д". Дело должно иметь определенный смысл. Конкурс проводит великий сыщик ЭркюльПуаро. Победитель получает 5 баллов.  
Всю игру оценивает специальное жюри в составе 3-х человек. Победителем становится участник, прошедший все испытания и набравший наибольшее количество баллов. Ему присваивается звание знаменитого сыщика.

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИР**

Приветствуем вас в интеллектуальном тире, где главным вашим оружием будет кругозор участников команды, точность ваших ответов. Все вопросы, на которые вам предстоит ответить составлены по одному принципу: на каждый из них можно дать 5 и более ответов. Для попадания в яблочко, т.е. в 5 достаточно дать только пять ответов. Если игрок дал меньше пяти ответов, то он попадает в 4, 3 и т.д. на каждый выстрел даётся 10 секунд, в течение которых можно дать ответ.

Игра проходит в несколько этапов. На первом этапе участвуют все игроки команды, на втором – только те, кто попал в «яблочко». Если игрок не попал в «яблочко», он выбывает из соревнований. Команда получает столько баллов, сколько раз попала в центр, умноженное на 5 + по одному баллу за каждое попадание.

***Вопросы:***

1. В каких спортивных играх используется мяч? (волейбол, футбол, пионербол, гандбол, водное поло …)
2. Какие музыкальные инструменты называются духовыми? (труба, саксофон, гобой, волторна, горн…)
3. Какие цвета имеет радуга? (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый)
4. Какие части речи есть в русском языке? (существительное, прилагательное, глагол, местоимение, предлог, числительное, союз…)
5. Какие лагеря есть в «Орлёнке»? («Штормовой», «Солнечный», «Стремительный», «Звёздный», «Комсомольский», «Дозорный», «Олимпийский»)
6. Каких волшебников писатель А. Волков поселил в своей Волшебной стране? (Стелла, Вилема, Бастинда, Гингема, Гукдвин)
7. Как называются места в театре? (партер, бенуар, балкон, бельэтаж, парадиз, галерка, купоны)
8. Какие планеты составляют Солнечную систему? (Меркурий, Венера, Марс, Земля, Юпитер, Сатурн, Нептун, Уран, Плутон)
9. Какие цвета имеют олимпийские кольца? (зелёный, чёрный, белый, красный, жёлтый)
10. Как звали друзей Винни – Пуха? (Пятачок, ослик Иа, Сова, Кролик, Кенга, Тигра)
11. Какие имена имели гномы в мюзикле-сказке «Белоснежка и семь гномов»? (Понедельник, вторник…)
12. Какие всемирно известные танцы родились в странах Латинской Америки? (самба, румба, ча-ча-ча, танго, ламбада)
13. Назовите кукольных героев разных стран. (Пульчинелло, Полишинель, Мистер Панч, Гурвинёк, Петрушка)
14. Назовите профессии, которые существуют в театре (суфлёр, актёр, хореограф, осветитель, гримёр)
15. Назовите виды кукол (пальчиковые, тростевые, перчаточные, планшетные, марионетки.Маппет, теневые)
16. Перечислите жанры театральных представлений (драма, комедия, трагикомедия, водевиль, опера, балет, буффонада)
17. перечислите произведения У. Шекспира («Ромео и Джульетта», «Антоний и Клеопатра», «Отелло», «Король Лир», «Двенадцатая ночь», «Гамлет», «Укрощение строптивой»)
18. Как звали жителей Цветочного города? (Незнайка, Пилюлькин, Шпунтик, Цветик, Тюбик, Пончик…)
19. Какие сказки в стихах сочинил для детей Корней Иванович Чуковский? («Крокодил», «Мойдодыр», «Тараканище», «Телефон», «Муха - Цокотуха», «Федорино горе», «Айболит», «Чудо - дерево», «Краденое солнце», «Приключения Бибигона»)
20. Перечислите ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си)
21. Какие драматургические произведения были созданы А.П. Чеховым? («Дядя Ваня», «Три сестры», «Чайка», «Вишнёвый сад», «Иванов», «Медведь»)
22. Какие художественные фильмы снял театральный режиссёр Марк Захаров? («Двенадцать стульев», «Обыкновенное чудо», «Тот самый Мюнхгаузен», «Формула любви», «Дом, который построил Свифт», «Убить дракона»)
23. Какие сказки написал Александр Волков про волшебную страну, где правит Страшила Мудрый? («Волшебник Изумрудного города», «Урфинджюс и его деревянные солдаты», «Семь подземных королей», «Жёлтый туман», «Огненный бог марранов», «Тайна заброшенного замка»)
24. Какие древнегреческие драматурги стояли у истоков театра? (Эсхил, Софокл, Еврипид, Аристофан, Менандр)
25. Какие творения рук человеческих известны под названием «Семь чудес света»? (Египетские пирамиды, Вмсячие сады Вавилона, Храм Артемиды Эфесской, Статуя Зевса Олимпийского, Александрийский маяк, Колос Родосский, Галикарнакский мавзолей)

**СИНЕМА**

1. Команды поочередно говорят названия известных кинофильмов.

Выигрывает та, которая высказалась последней.(задание можно усложнить, указывая определенную тему - например, о природе, о любви и т.п.)

2. Составить рассказ из названий кинофильмов.

3. Изобрази героя кинофильма так, чтобы твоя команда смогла его отгадать (пластика, мимика). Варианты: - Д` Артаньян, Винни-Пух, Горбатый, Электроник, Рэмбо, Семен Семенович Горбунков (Никулин в "Бриллиантовой руке").

4. Озвучивание сцены из одного из экранизированных произведений. ("Три мушкетера", "Гардемарины вперед" и т.п.)

5. Перевертыши (названия кинофильмов).

- Костяная нога ("Бриллиантовая рука")

- Семьдесят первый век осени ("Семнадцать мгновений весны")

- Вероятные скучания русских в Италии ("Невероятные приключения итальянцев в России")

- Морская пехота, назад ("Гардемарины, вперед")

- До свидания, ты не наш дядя ("Здравствуйте, я ваша тетя")

- Непраздничный день ("Карнавальная ночь")

- Черная луна леса ("Белое солнце пустыни")

- Одетый нищий ("Голый король")

- Мозги шестерых ("Сердца трех")

- Нежный танец ("Жестокий романс")

6.Изобрази сцену из кинофильма под фонограмму

- "Мэри Поппинс", "Гардемарины вперед", "Три мушкетера", Ирония судьбы или с легким паром".

# Огоньки.

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

Виды:

1) Знакомства

2) Конфликтный

3) Адаптации

4) Анализа

5) Тематический.

«Огонек» - это коллективное обсуждение отрядом и вожатыми прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений.

Основная общая задача «Огоньков» - анализ коллективной совместной деятельности, развитие умения распределять в коллективе содержание и объем работы, вступать в партнерские отношениям.

**Виды огоньков:**

* огонек знакомств;
* огонек-анализ;
* тематический огонек;
* конфликтный огонек;
* прощальный огонек.

**Рассказ-эстафета**

Этап развития коллектива

Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет.

Выговариваются сидящие в кругу по принципу: "все говорят, а чего бы и мне не сказать". Выговаривается вся группа.

**Пакет откровений**

1 этап.

Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами.

Цель: Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

**Музей любимых вещей**

3-4 день смены.

Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке.

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

**Памятный день**

2-3 день.

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

# Оформление отрядного уголка.

Отрядный уголок - это творчество Ваше и детей:

* уголок должен быть «говорящим», т.е. содержание и его рубрики должны меняться.
* уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (спорт, участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, перспективы).

**Обязательные рубрики отрядного уголка:**

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

**Традиции и законы лагеря**

1. Закон 0:0 (Быть вовремя на всех мероприятиях проходимых на территории лагеря).

2. Закон доброго отношения к людям (Любой человек заслуживает уважительного к себе отношения, даже если он не прав его надо выслушать и потом предложить свою точку зрения).

3. Закон территории (Если у какого либо отряда проходит какое-нибудь мероприятие, нельзя рядом играть, петь, потому что это им может мешать. Территорию лагеря никто не вправе покидать без разрешения старших.

4. «Отвергаешь - предлагай. Предлагаешь - действуй». (Если вам не нравится идея, предложенная сверстником, не надо ее критиковать, а предложи свою более правильную и конструктивную идею, которая понравится всем).

5. «Если не ты, то кто же?» ( Если тебе дали какое-либо дело, ты должен со всей ответственностью выполнить его, а не перекладывать его на других).

6. Закон поднятой руки (Если человек хочет высказать какую-нибудь мысль, он поднимает руку и ему дают право высказаться и его никто не должен перебивать).

7. Закон свободного микрофона (Каждый человек имеет право высказаться).



# Игры.

*ЦЕЛИ ИГР:*

* Развитие ребенка
* Самовыражение ребенка
* Способ выплеснуть энергию
* Живое общение детей и вожатого
* Развитие фантазии
* Способ организации
* Утверждение лидерства вожатого
* Выявление способных и замкнутых детей
* Способ смены деятельности

*Варианты классификаций:*

* Интеллектуальные
* Спортивные ·
* Настольные
* Командные
* Пляжные
* Ролевые
* Логические игры
* Компьютерные игры и др.

*Игры могут быть:*

* На знакомство
* На взаимодействие
* На доверие
* На сплочение
* На развитие толерантного отношения
* На выявление лидера и т.д.

*ТРЕБОВАНИЯ:*

1. соответствие возрастным особенностям

2. игры должны быть интересными

3. чередование подвижных и интеллектуальных

4. должны быть цели и результаты

5. безопасность:

если ребенок болен в мед.пункт

не должно быть прутьев, осколков…

не должно быть конфликтов

соответствующая одежда

маленькие дети не должны носиться

6. заняты должны быть ВСЕ (если ребенок отказывается - назначить ведущим)

# Игры на знакомство

### Люди - к людям

После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям " играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа "ухо - к плечу", "Правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям " играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

### Молекула

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет "По двое!" (трое или четверо). Играющие должны объединится в пары (тройки или четверки). Не успевшие - выбывают.

### Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

### Автографы.

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

### Зеркало

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

### Съедобное - несъедобное

Играющему кидают мяч с вопросом (на пример:У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

**Снежный ком.**

По кругу каждый называет свое имя после имени предыдущих: первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д.

Можно усложнить задание. Вместе со своим именем участники могут называть качество, которое им подходит, цветок, настроение с которым они пришли на занятие и, чтобы оно начиналось на ту же букву, что и имя.

**Представление по кругу.**

Садимся в круг. Ведущий предлагает всем, по кругу, назвать свое имя, увлечение, занятие. По второму кругу – каждому предлагается ответить на вопрос ведущего: что тебе особенно нравится, что ты любишь? От чего у тебя поднимается настроение. И по третьему кругу идет такой вопрос: Что тебя не устраивает, не нравится? От чего портиться настроение?

После окончания упражнения ведущий должен обязательно выделить наиболее типичные ответы, они будут служить ориентиром для него и для самой группы.

**Ты – это я.**

Ведущий предлагает членам группы разбиться по парам, в течение 5 минут каждый рассказывает друг другу о себе. Затем все садятся в круг и каждая пара по очереди, выходит в центр: один участник садится на стул, другой встает за ним, кладет ему руки на плечи и говорит о сидящем как от себя, т.е. представляя себя его именем. Затем они меняются местами и ролями, представление продолжается. Потом центр круга занимают другие пары.

**Автопортрет.**

Необходимо иметь лист бумаги и фломастер. Всем предлагается нарисовать свой портрет, но не совсем обычным образом:

* вместо глаз мы рисуем то, на что мы любим смотреть;
* вместо носа то, что любим нюхать;
* на место губ то, что любим есть;
* на месте ушей то, что любим, слушать;
* на голове вместо волос изобразите ваши мысли, те, которые к вам чаще всего приходят в голову, ваши мечты.

Когда все портреты готовы, каждый представляет свою работу по кругу. Упражнение помогает узнать вкусы и интересы друг друга.

**Лучшее во мне.**

# На листе бумаги нарисуйте то, за что вы себя любите, что вам особенно в себе нравится (рисуется символом, каким – то значком, ведущий ничем не должен помогать представителям группы). По окончании работы каждый представляет свой рисунок с объяснением.

# Игры на сплочение

Эта группа игр помогает преодолевать межличностные барьеры в общении и деятельности детей в отряде.

**История.**

Каждый участник группы должен рассказать историю или случай из жизни, который действительно произошел с Вами или вашими знакомыми. Но внести в эту историю, неправду, где – то обмануть. Группа должна отгадать, где именно была неправда.

После этого упражнения ведущий проводит анализ произошедшего в группе.

**Информация.**

Участники садятся в 2 шеренги (так как если бы они ехали в автобусе).

«Представьте себе, что мы едем в автобусах: первая шеренга в одном, а вторая шеренга в другом автобусе. Вы сидите у окна и видите, что вдругом сидит ваш знакомый, которому вам нужно срочно передать важную информацию. Сделайте это, но помните, Вас не слышат, пользуйтесь только мимикой и жестами».

**Тройка.**

Группа разбивается на тройки. В каждой тройке обязанности распределяются следующем образом: первый участник играет роль «глухо – немого» (он ничего не слышит и не говорит), второй играет роль «глухого и паралитика», третий «слепой и немой». Всей тройке предлагаются задания: договориться о встрече в Москве, о подарке или в какой цвет покрасить забор.

**Крокодил.**

Группа разбивается на две команды. Каждая команда по очереди загадывает какое – либо слово – понятие и на ушко сообщает его члену другой команды. Тот не может сказать словами, что это за слово, может лишь изобразить его жестами и мимикой. Группа может задавать вопросы, но ответы его невербальны.

**Титаник**

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация:

"Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15 - 20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.  
Капитан как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается <капитан>. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

**Орлятский круг**

Весь отряд встает в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.  
Треугольник, квадрат ... Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат...ромб и т.д>.

# Игры на доверие.

**Вождение.**

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это - "ведомые". Вторые номера - "ведущие". "Ведущие" ведут "ведомых" через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 15 -20 минут).

**Контакт-слово.**

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

**Инопланетянин.**

Ребята разбиваются на пары. Задача первых доказать вторым что-либо, пример: инопланетяне действительно существуют. Задача вторых не согласиться. Потом роли меняются. (почитайте что-нибудь о "языке телодвижений" и объясните детям, почему одни справились с задачей, а другие нет).

**Зеркало.**

Группа разбивается на пары. Первые номера - <зеркала>, вторые - люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.

# Игры на взаимодействие.

### Статуя любви

Для проведения этой игры необходимо, чтобы четверо (2 мальчика и 2 девочки) вышли из помещения. Выбирается мальчик, который будет исполнять роль «первого скульптора», и мальчика и девочку, которые будут «статуей». «Скульптору» ставится условия: «Представь, что ты настоящий скульптор, и ты должен слепить «статую любви». Перед тобой стоит глина, из которой ты можешь слепить всё, что посчитаешь нужным, она застынет так, как ты захочешь». Он приступает к выполнению скульптуры, а после того, как он закончит её, его просят занять место мальчика в его «скульптуре». Затем приглашают девочку из-за двери и повторяют ей то же самое условие. После окончания её работы она должна занять место девочки в этой «скульптуре». И так дальше с остальными участниками, стоящими за дверью.

**Пуговица.**

Участвуют несколько команд по 3 человека. Им сообщается, что сейчас они должны будут танцевать, а жюри будет оценивать их, но по каким критериям сообщит позже, так что нужно очень стараться. Как только танец окончен, в каждой команде считается количество пуговиц на верхней одежде участников. Побеждает команда, у которой жюри обнаружит большее количество пуговиц. Как вариант, в этом конкурсе можно попросить команды изобразить танец пуговиц.

**Мобильник**

Отряд делится на 3-4 группы. Каждая группа получает листы бумаги и карандаши. Каждая группа должна:

* придумать телефон которого не существует;
* придумать название;
* номер телефона *(может состоять из букв, цифр, символов и т.д.);*
* мелодию звонка и виброзвонок;

На упражнение даётся 15-20 минут. По истечение времени каждая группа презентует свой телефон.

**Литературный коктейль**

Отряд делится на 3-4 группы. Каждая группа получает листы и ручки. Их задача: составить рассказ из предложенных слов в каком-либо жанре. На выполнение упражнения дается 15 минут. Примерные слова: хомячок, машина, телефон, трактор, часы, топор, лягушка, пицца, книга, дерево.

Перечень примерных жанров: комедия, триллер, боевик, трагедия, сериал, мелодрама.

# Программа – средство планирования и фиксации деятельности детского коллектива.

*Педагогическая программа* – особый документ, определяющий цели, задачи, содержание, и способы организации педагогической деятельности, а также её предполагаемые результаты.

В основе создания программы могут лежать следующие принципиальные подходы:

* Актуальность содержания деятельности;
* Разработка и апробация различного способа личностного развития подростков, обогащения их опыта в условиях временного детского коллектива;
* Создание необходимых условий для проявления, реализации и развития самостоятельности участников программы;
* Информационная и познавательная насыщенность деятельности;
* Вариативность структурной организации временных детских коллективов и их многообразие;
* Возможность разносторонней реализации интересов, притязаний, способностей, и личного опыта участников программы;
* Учет материально-технического обеспечения лагеря.

Программа может иметь различные варианты структуры, но основными элементами являются: введение, адресаты программы, цели и задачи, основное содержание, механизм реализации и предполагаемые результаты.

Этот минимальный набор, позволяющий программе быть программой.

*Введение.*

Этот раздел может называться также пояснительная записка. Здесь указывается полное наименование программы, её авторство, дата разработки. Во введении раскрываются основные идеи и принципы программы, объясняется оригинальное название программы.

В этой части обосновывается актуальность и значимость программы. Для этого необходимо проанализировать социально-педагогические условия, в которых работает детский лагерь, осмыслить опыт уже проделанной работы в данном направлении, проанализировать результаты небольших исследований как детей, так и педагогов.

*Адресаты программы.*

В этой части описывается контингент участников, для которого она предназначена (пол, возраст, социальная группа детей), а также назначения объекта программы (тип объединения, на который она рассчитана, например, отряд, команда, группа).

*Цели и задачи.*

В этом разделе указываются цели и задачи предстоящей деятельности. Цель – образ предполагаемого результата, который лагерь реально может достичь к четко определенному моменту времени. Задача – это мини-цель, «путь, при помощи которого вы можете отметить процесс реализации цели».

*Содержание.*

Этот раздел содержит описание основных форм работы и их содержание, описание основных мероприятий и видов деятельности и методов, с помощью которых предлагается реализовать цели и задачи.

В этой части программы указываются планируемые дела, их регулярность и последовательность. Программа не требует излишней детализации.

*Структура организации деятельности.*

В этом разделе дается описание структуры организации деятельности в процессе реализации программы: управление, система подчиненности, внутренняя и внешняя иерархия (отряды, группы, команды) – т.е. представляется организационная модель.

*Механизм реализации.*

Главное назначение этого раздела – продумать, как написанное на бумаге предварит в реальную деятельность детей и взрослых в лагере.

*Результаты.*

Здесь указывается ожидаемые, предполагаемые результаты, итоги выполнения программы. Как и задачи, результаты должны быть конкретными и реальными. По сути, главным результатом любой смены является развитие ребенка.

*Какие бывают программы?*

1. Профильные программы интеллектуальных, экологических, творческих, лидерских и тому подобных смен. Реализуются в зимний период.
2. Программы в сфере отдыха и оздоровления подроствков, обеспечивающие нравственное воспитание, развитие разносторонних способностей и интересов детей и подростков в различных видах деятельности. Реализуются в летний период.
3. Специальные программы образовательных блоков (клубы,встречи, мастерсрие, лаборатории, часы здоровья), различных детских объединений (центры, отряды, группы, органы самоуправления и т.д.)

# Метод мозгового штурма.

**Метод мозгового штурма** (мозговой штурм, мозговая атака, англ. *brainstorming*) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных.

Метод мозгового штурма был разработан в 1930-е годы, его изобретателем считается Алекс Осборн, сотрудник рекламного агентства.

**Этапы и правила мозгового штурма**

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

1. **Постановка проблемы**. Предварительный этап. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

2. **Генерация идей**. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

1. Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.

2. Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.

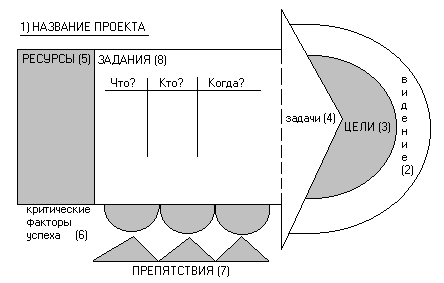
3. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

4. Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

3. **Группировка, отбор и оценка идей**. Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько "одинаково" участники понимают критерии отбора и оценки идей.

# Основы планирования деятельности.

1. Начинать надо с ***названия*** проекта. Таким образом, мы поставим себе цель, а в будущем это поможет сориентироваться, если на планирование уйдет больше одного захода.
2. Находясь на следующей ступени, важно определить, что же мы собственно хотим, точнее, каким мы хотим видеть результат исполнения проекта, к планированию которого мы только приступаем – то есть, ***сформулировать видение***. Надо во всех деталях описать, каким станет предмет планирования, после того, как план будет приведен в исполнение. Самая подходящая формулировка – это описание ситуации после осуществления проекта.
3. Определение ***целей*** предстоящей работы. На этом этапе важно определить ее общие направления. Цели не должны быть очень конкретными, их задача – описывать « конечные точки» нашего плана.
4. Конкретизация поставленных целей. Поле «***задачи***» и предназначено для того, чтобы в нем конкретно определить действия, необходимые для выполнения поставленных целей.
5. Определение ***ресурсов***, то есть того, что уже есть в нашем распоряжении. Это исключительно важно, чтобы потом не делать лишнего. В качестве ресурсов могут выступать время, добровольные помощники, финансовые, информационные ресурсы.
6. Некоторые аспекты проекта просто обязательно должны быть обеспечены. Выпишем их в поля «***критические факторы успеха***», чтобы потом всегда держать их на виду. Это вещи, без которых проект не сработает; то, что важно настолько же, насколько человеку – любой из его органов. Вернувшись к задачам, мы должны будем учесть все упомянутое в этих полях.



1. Рядом есть и поле «***препятствия***». Запишем в него то, что может стать препятствием для всего проекта в том виде, в каком мы его выбрали. Это позволит сэкономить время и быстрее переформулировать постановку задачи так, чтобы проблема, о которой идет речь, перестала иметь отношение к делу или нашла бы решение. Скажем, против стихийного бедствия уж точно не попрешь …. Не стоит тут дублировать вещи, упомянутые среди факторов успеха.
2. Теперь, если необходимо, дополним задачи и, наконец, учитывая ресурсы, факторы успеха, препятствия и всю остальную имеющуюся у нас информацию, перейдем к последнему полю «***задания***». Планирование является самым главным. В нем по очереди берется каждый пункт задач и рассматриваются все необходимые шаги для их выполнения. Здесь же на выполнение каждого шага назначается время и человек, за него отвечающий.

Что же получается? Во-первых, мы имеем набор элементарных заданий, которые по силам выполнить одному человеку из нашей команды. Каждый набор заданий ведет к выполнению какой-то одной задачи, потому что просто был из нее выведен. Реализация всех задач (уже обеспеченная) гарантирует выполнение поставленных целей. И, наконец, эти цели, набранные по сути дела из нашей казавшейся не реальной мечты, записанной как «видение», просто автоматически гарантируют ее исполнение.

Например, мы хотим организовать школьную газету. Под цифрой один помечаем себе «Выпуск школьной газеты». А какой должна быть. Наше **видение (2)** – это четырехстраничная газета, отпечатанная на цветном принтере, которая выходит два раза в месяц тиражом 25 экземпляров.

Как вы думаете, какая у нас будет **цель(3)**? Наверное, выпуск пилотного номера газеты. Переходим к **задачам(4)**. Что нужно сделать? Найти заинтересованных ребят. Собрать материал для пилотного выпуска. Набрать его на компьютере и сделать макет газеты. Распечатать на цветном принтере в количестве 25 экземпляров. Раздать (или продать?) читателям.

Что для этого у нас есть – какие**ресурсы(5)** имеются? Есть цветной принтер (это материально-технический ресурс). У одного из ребят, папа работает в редакции газеты и готов помочь в выпуске первого номера (это человеческий ресурс). Мама одной из девочек выделяет 500 рублей для приобретения 5 пачек бумаги для издания газеты (это материальные ресурсы)

Но выпуск газеты не может быть осуществлен, если в принтере закончится картридж. Если журналисты будут писать неинтересные материалы. Если, выпуск газеты (по каким-то причинам) не будет одобрен администрацией школы. Всё это **критические факторы успеха (6).** Следовательно, мы должны скорректировать задачи. К тем задачам, что уже написаны, добавятся еще несколько: договориться о выпуске газеты с администрацией школы, решить вопрос с расходными материалами, провести обучение группы журналистов.

Какие **препятствия (7)** могут нас ждать. Газета может оказаться невзрачной. Газета может оказаться невостребованной. Еще раз корректируем задачи. Добавляем: придумать конкурсы для читателей газеты, пригласить в группу фотографов

Ну а теперь дело за малым. Берем задачу – назначаем время исполнения и ответственного. И можем быть уверенными, что газета выйдет в назначенный срок и будет очень интересной ее читателям.

# Методика организации и проведения мероприятий.

Организаторская работа имеет «дистанцию». На дистанции между стартом и финишем расположены этапы.

СТАРТ – получение задания

1-й этап – определение цели и усвоение задач

2-й этап – обеспечение работы (условия, средства, исполнители)

3-й этап – планирование работы и распределение задач

4-1 этап – оперативное руководство (согласование, учет, контроль)

5-й этап – анализ эффективности и подведение итогов работы

ФИНИШ – отчет о выполнении задания

**Правила организаторской работы:**

***Правило №1***. Получив задание, разберитесь в нем.

***Правило №2.*** Учитывайте возможности членов коллектива.

***Правило №3.*** Определите, что может понадобиться вам в работе.

***Правило №4.*** Работа должна быть понятна каждому. Познакомьте всех членов группы с заданием: его целью, содержанием, условиями выполнения.

***Правило №5***. Каждый несет персональную ответственность за свой участок работы.

***Правило №6***. Будьте внимательны при завершении работы. Требуется отчетность о выполнении задания от всех, кому давались поручения.

***Правило №7***. Итоговый анализ – залог успешной работы в дальнейшем.

**С чего начать?**

НАЧИНАТЬ ОРГАНИЗАЦИЮ ЛЮБОГО ДЕЛА СЛЕДУЕТ С ФИНАЛА!

Финал мероприятия – тот результат, который мы достигаем (например: башня из песка, плакат на тему…), то эмоциональное состояние, настроение, в котором пребывают участники после того, как все завершилось.

Далее формируем цели и задачи намечаемого дела.

**Работа творческой группы**

1. определение основной темы, связывающей все, что происходит во время мероприятия.
2. определение формы или вида мероприятия.

* межлагерная форма
* общелагерная форма:
* шоу, полностью подготовленные заранее и не предусматривающие импровизации
* конкурс песни, танца
* вожатский концерт
* спектакль
* шоу, сочетающее в себе как элементы, подготовленные заранее, так и элементы импровизации
* КВН
* Мистер или Мисс лагеря
* шоу, не требующее подготовки участников и основанные исключительно на импровизации во время действия
* конкурс актерского мастерства
* Любовь с первого взгляда
* межотрядная форма

**Распределение обязанностей по блокам подготовки**

Необходимы ответственные за блоки:

* сценарий
* репетиции
* техническое обеспечение
* оформление
* музыкальное оформление

Главная задача ответственного состоит в том, чтобы объяснить другим, как легче справиться с заданием, ответить на вопросы, рассказать все относительно сроков, порядка информации о ходе дела.

1. **Разработка сценария**

Этап написания сценария – один из самых сложных этапов подготовки мероприятия. Для этого удобно использовать ***сценарный план мероприятия:***

1. форма мероприятия

2. название

3. время проведения

4. место проведения

5. цель

6. задачи

7. ответственные за:

* сценарий
* репетиции
* техническое обеспечение
* оформление
* музыку

8. инструментарий (реквизит)

9. обязанности и роли

10. декорации

11. содержание:

* настройка зала (игры с залом)
* текст ведущих и действующих лиц
* текст вызова отрядов (если предполагается)

12 финал и последействие

Главная задача ответственного за сценарий – систематизация данных, полученных от других (данные об оформлении, техническом обеспечении и т.д.), а так же написание текстов для ведущих, для актеров, для настройки зала и т.д.

Если шоу требует выбора лучших, то, конечно, не обойтись без жюри. Кто может быть жюри?

* весь зрительный зал (выбор аплодисментами, поднятие цветных карточек, тайное голосование и т.п.). Но при зрительской оценке возможна необъективность.
* приглашенное жюри, главное, чтобы их мнение уважали участники.

И самое приятное – награждение. Необходимо сделать так, чтобы ни один участник не остался незамеченным, не ушел с ощущением неоцененности непризнанности.

1. **Продумывание реквизита**

Ответственный за этот блок должен предусмотреть все, что может понадобиться во время мероприятия: костюмы, декорации, освещение и т.д.

1. **Подбор музыки**

Даже если в лагере есть ди-джей, все равно один из членов творческой группы должен взять на себя ответственность за взаимодействие с ним. В обязанности ответственного за этот блок входит информирование ди-джея о необходимой музыке, месте и времени репетиций и самого мероприятия, контроль работы ди-джея и помощь ему.

1. **Репетиции**

Человек, ответственный за этот блок, должен построить график репетиций, заранее раздать текст участникам и информировать их о месте и времени репетиций, продумать мизансцену (нахождение участников на сцене).

Важно не забыть следующие моменты:

* сценарий должен быть на руках у каждого
* репетируются сначала отдельные сцены, а затем все соединяется в общую картину
* музыкальное сопровождение репетируется вместе с действием на сцене
* необходимо, чтобы участники на сцене не заслоняли друг друга, были хорошо освещены говорили громко и глядя в зал

1. **Реклама**

Для рекламы мероприятия можно использовать любые возможности лагеря:

* лагерное радио
* анонс на общелагерном сборе (на линейке, на дискотеке)
* объявления в отрядах
* вывешивание рекламных плакатов и т.п.

**Структура мероприятия**

1. **Настройка зала**

Настройка начинается еще с момента входа в зал. Встреча участников. Оглашение того, зачем все сегодня собрались. В зале уже должна звучать музыка, сцена должна быть оформлена декорациями.

Чтобы перед действием воцарила тишина, необходимо использовать **техники** настроя зала:

* игры с отбивание ритма
* игры с повторяющимся движением и текстом
* игры с использование музыкально сопровождения
* игры с сознательным провоцированием аплодисментов

1. **Творческая завязка**

Создание интриги и мотивации на активное участие зрителей.

***Типы интриг****: смена пространства, световая, музыкальная, театральная пауза, легенда.*

В творческой завязке ставится задача, которая должна привести к какому-нибудь необычному результату.

1. **Действие с включением всех участников**
2. **Работа со зрителями**

Необходимо включать конкурсы со зрителями, игры с залов для заполнения пауз.

1. **Особенности логического завершения мероприятия**

Сюжет завершается словами ведущих о том, что все получилось, и мы достигли необходимого результата, например, нашли «ключи от города Солнце» или закрыли «двери в страну Зла».

1. **«Жирная» эмоциональная точка**

Может быть ярка, лирическая, загадочная...

**Подробнее о сценарии**

В сценарии конкретно указывается, что говорят и как поступают действующие лица, в какой обстановке происходит действие.

Продумывание композиции

*Композиция –* организация действия и соответствующее расположение материала. Компоненты композиции:

1. Экспозиция (ввод в действие).

Короткий рассказ о событиях, предшествующих возникновению конфликта. Располагается в начале, она кратковременна и в ней отражается общий характер темы будущего мероприятия. Экспозиция дает начало действию.

1. Завязка (начало конфликта, начало основного действия).
2. Основное развитие.

Здесь укладывается основной сюжет мероприятия. Делится на блоки, которые завязаны на теме.

1. Кульминация (наивысшая точка развития конфликта)

Кульминация – это центральное, главное событие.

1. Развязка (разрешение конфликта).

Уровни сценарной записи

В зависимости от сценарной обработки материала предполагаются разные уровни сценарной записи:

1. Сценарный план.

Скелет сценария. Отражается тема и идея, характеристика аудитории. Остальная часть сценарного плана – это набросок композиционного построения.

1. Литературный сценарий.

Подробная литературная разработка замысла с полным текстом, описанием действующих лиц, музыкального оформления и использования всех технических сопровождений (слайды, световые эффекты).

1. Режиссерский сценарий.

Точно указывается сценическая площадка, конкретное использование технических служб. Расписывается звуковое и световое сопровождение, а также организационные моменты: конкретно КТО И ЗА ЧТО ОТВЕЧАЕТ!

Этапы работы над замыслом сценария

В процессе работы над замыслом можно проследить этапы:

1. Сбор и поиск материала;
2. Определение тематической основы: изучение предполагаемой аудитории, постановка задач;
3. Поиск дополнительных фактов, уточнение событий. Поиск, если необходимо, реальных героев, работа с ними.
4. Отбор художественного материала. Отсмотр номеров, подбор видеоряда.
5. Выбор формы, обоснование конфликта. Поиск сюжетного хода, образной выразительности, спецэффектов.

**Эмоционально-выразительные средства:** живое слово;

поэзия;

хореография;

музыка.

Непосредственная работа над композицией сценария. Отбор приемов активизации зрителя, постановка и поиск решения организационных вопросов.

1. Сценарная запись.

# ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС

**Философия «Верёвочного курса».**

Когда мы слышим или читаем о чём-либо или слушаем лекцию о чём-нибудь, обычно мы запоминаем примерно 10% информации, а через некоторое время у нас остаётся и того меньше. Познание через собственный опыт подразумевает самостоятельное выполнение того или иного действия, а не простое получение информации о нём. Таким образом, мы хорошо и надолго запоминаем наше поведение и реакцию.

В большинстве учебных программ участник познаёт что-либо сначала на умственном (ментальном) уровне. Затем он реагирует на познанное на эмоциональном уровне. Участник познает также и на физическом уровне. Комбинация ментального, эмоционального и физического уровней познания даёт человеку уникальный опыт.

Если человек действует определенным образом, являясь участником группы, решая проблему, проявляя, например, лидерские качества, то, вероятнее всего, он будет вести себя таким образом везде, где бы ни случилась подобная ситуация – в школе, в офисе, дома в семье или во время «Верёвочного курса». Если человек преодолевает какие-либо сложные ситуации в работе, в школе, дома, то он испытывает те же трудности, участвуя в «Верёвочном курсе». Подобные проблемы могут возникнуть в самовыражении, лидерстве, доверии. Упражнения «Верёвочного курса» созданы по принципу подобия ощущений, имеющих место в реальной ситуации. В результате прохождения курса определили свои проблемы, сделали первые шаги на пути их решения. «Верёвочный курс» даёт шанс взглянуть на самого себя. «Верёвочный курс» даёт шанс взглянуть на самого себя. «Верёвочный курс» - это кусочек обычной жизни, вынесенный за её пределы и облеченный в форму игр и упражнений.

«Верёвочный курс», как правило, проводится на природе, вдали от школьных классов или офисов, потому, что люди чувствуют себя более комфортабельно в разговоре о ситуациях, возникающих в официальной среде, когда они находятся далеко о неё. Кроме того, находясь на природе, люди склонны расслабляться. Перемена атмосферы изменяет в людях их реактивность. Они не чувствуют себя привязанными к условностям своей основной деятельности и, таким образом, более настроены обсуждать конфликт, а также получают возможность взглянуть на ситуацию «со стороны», не предвзято. С этой точки зрения им легче увидеть свои сильные и слабые стороны.

«Верёвочный курс» может быть модифицирован для каждой группы. Каждое упражнение «Верёвочного курса» имеет отношение к определенным навыкам. Если группе участником необходима помощь в определённой области, например, доверие друг к другу или командная работа, то для этой команды могут быть выбраны соответствующие упражнения. Но «Верёвочный курс» может также быть использован для использован для общих целей, таких как лидерство, создание команды или признание, при помощи комбинирования общих элементов «Верёвочного курса». В результате необходимогоадаптирования, весь курс в целом будет обращён к нуждам каждой команды.

***Основные цели.***

Цель «Верёвочного курса» - сплочение группы в процессе преодоления трудностей, создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

Задачи «Верёвочного курса»:

* Создание условий для возникновения мотивационных установок на командную работу;
* Формирование доверительных партнёрских конструктивных отношений между членами команды;
* Совершенствование навыков ролевого распределения в команде;
* Воспитание уверенности в собственных силах каждого члена команды;
* Создание предпосылок для повышения самооценки членов команды;
* Воспитание чувства ответственности за общий результат;
* Воспитание способности быстро реагировать на ситуацию и принимать решения сообща;
* Повышение эффективности взаимодействия между участниками;
* Воспитание способностей преодолевать страх, и нести ответственность за рискованные действия при условии максимальной поддержки команды;
* Создание условий для повышения командного духа и сплочённости;
* Диагностика состояния членов команды после выполнения упражнений курса для оценки и коррекции последующей деятельности.

Для решения задач необходимы следующие условия: определение стратегии группы, творческий подход, самовыражение, доверительность и уверенность в своих силах, честность, поддержка успеха членов команды и самооценка, эмоциональное воодушевление, результативное лидерство.

# Упражнения Веревочного курса

**Покрывало**

Исходные условия: на полу лежит ткань 1х1, т.е. плот (размер плота может меняться в зависимости от кол-ва участников). Команда должна уместиться на плоту.

Задание: перевернуть плот

Ограничения:

* на пол наступать нельзя;
* упражнение проводится в тишине.

Примечание для ведущего: ткань переворачивается как фантик от конфеты.

**Скала**

Исходные условия: участники, взявшись за руки, становятся в круг, образуя скалу.

Задание: каждому участнику пройти по скале (по ногам), не сорвавшись вниз.

Ограничения:

* при касании пола упражнение выполняется заново;
* упражнение выполняется в тишине.

**Муха**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Исходные условия: на размеченном на клетки 5х5 см листе бумаги А4 нарисован маршрут перемещения мухи. Ведущий показывает команде маршрут движения мухи на 5 – 10 секунд. Команда должна запомнить этот маршрут.

Задание: участникам, говоря по одному слову (вправо, влево, вверх, вниз), рассказать весь маршрут.

Ограничения:

* в случае неверного хода упражнение выполняется сначала с того человека на котором остановились;
* в случае одновременно сказанного слова или при нарушении последовательности участниками упражнение выполняется сначала.

**Крокодил**

Исходные условия: участники садятся на пол вплотную друг за другом, вытянув ноги в сторону. Руки подняты над головой и согнуты в локтях. Один участник встает и ложится спиной, на руки сидящих за ним, скрестив руки на груди или вытянув их вперед над головой. Участники передают его на руках из одного конца колонны в другой.

Задание: переправить, таким образом, всех участников.

Ограничения:

* переправляющим участникам нельзя вставать;
* переправляемый не должен касаться пола;
* при падении или касании пола передаваемым участником упражнение выполняется всей группой с начала.

**Электрическая цепь**

Исходные условия: группа садится в круг, соединяют между соседними игроками руки и ступни.

Задание: одновременно встать, не разрывая цепи и одновременно оторваться от земли.

Примечание для ведущего: для тренировки, перед началом можно команду разбить по парам.

**Рукоход**

Исходные условия: группа становится в колонну по одному в упор лежа, ноги ставятся на плечи сзади стоящему.

Задание: пройти на руках не менее 10 метров (определяет ведущий).

Ограничения:

* при касании ног земли группа возвращается на исходную позицию.

Примечание для ведущего: при необходимости проводится в тишине или с песней.

**Сороконожка**

Исходные условия: команда становится в колонну по одному. Каждый из участников наклоняясь, берет за щиколотки участника стоящего впереди.

Задание: сороконожке пройти расстояние 10 метров (определяет ведущий) с песней.

Ограничения: при размыкании сороконожки упражнение проводится заново.

**Гусеница**

Исходные условия: команда становится в колонну по одному. Между участниками на уровне груди зажимаются воздушные шарики. Участники держат руки в стороны.

Задание: гусенице пройти расстояние 10 метров (определяет ведущий) с песней.

Ограничения: при размыкании гусеницы или при отпускании (лопании) шарика упражнение проводится заново.

**С песней по кругу**

Исходные условия: команда становится в круг плечом к плечу друг к другу. По команде все участники должны повернуться на 90° вправо и присаживаются на колени сзади стоящему участнику.

Задание: пройти 5 кругов в таком положении (количество кругов определяет ведущий) с песней.

Ограничения: при отсутствии исходных условий упражнение выполняется заново.

**101 долматинец**

Исходные условия: команда становится в колонну по одному. Участники, нагибаясь, просовывают правую руку между ног назад, левой рукой берут руку участника, стоящего впереди.

Задание: не расцепляя рук, не отрывая ног от пола вернуться и встать в колонну прямо.

Ограничения: при расцеплении рук или при отрывании ног от пола упражнение выполняется заново.

Примечание для ведущего: 2 пути решения: 1-й – пролезть между ног всех игроков, 2-й – пройти над головами всех игроков.

**Конвейер**

Исходные условия: участники лежат в одну линию на животе плотно друг к другу, образуя конвейер.

Задание: переправить всех участников по конвейеру.

Ограничения: перемещаться можно только катясь по спинам участников.

**Свеча**

Исходные условия: группа становится в замкнутый круг плечом к плечу лицом во внутрь.

Задание: передать зажженную свечу по кругу, не потушив пламя свечи за 10 (7, 5) секунд.

Ограничения:

* упражнение проводится в тишине;
* при передачи свечи её должны коснуться все участники.

Примечание для ведущего: на первые 4 участника 1 секунда, каждые 3 следующих участников еще по одной секунде.

**Импульс**

Исходные условия: команда становится вместе с ведущим в круг, все берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий посылает импульс пожатием руки.

Задание: импульс должен пройти через руки всех играющих и вернуться к ведущему.

Ограничения: упражнение проводится в тишине.

Примечание для ведущего: о том, что послан импульс команде не говорится. Ведущий глаза не закрывает. Импульсом может быть несколько пожатий, в разные стороны, почесывание руки и т.д.

**Фигуры**

Исходные условия: участники берутся за руки и образуют круг.

Задание: поострить фигуры, сказанные ведущим (треугольник, квадрат, круг).

Ограничения:

* участникам завязываются глаза, но они могут разговаривать;
* участники должны молчать, но у них открыты глаза.

**Круг енота**

Исходные условия: участники становятся в одну линию.

Задание: выстроиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по алфавиту.

Ограничения: упражнение проводится в тишине.

**Счет**

Исходные условия: участники стоят в кругу.

Задание: сосчитать от 1 до 20.

Ограничения:

* нельзя говорить одновременно;
* нельзя говорить подряд соседям справа и слева.

**Амеба**

Исходные условия: группа берется за руки в замкнутый круг лицом внутрь.

Задание: встать лицом наружу не размыкая рук.

Ограничения: упражнение проводится в тишине.

**БИП**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Исходные условия: на земле рисуется сетка 10х10 клеток, размером каждой клетки 40х40. Команда строится перед линией старта.

Задание: пройти всем участникам от старта до финиша по клеткам.

Ограничения:

* станция проводится в тишине;
* участники идут по одному, шагая по одной клетке;
* при неверном шаге ведущий дает сигнал «БИП». После этого участник возвращается обратно. За ним следует следующий участник.

Примечание для ведущего: на планшете у ведущего заранее нарисован маршрут.

**Прогулка слепых**

Вся группа встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза и кладут руки на пояс впередистоящему. Все одновременно начинают двигаться. Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад.

**Паутинка**

Паутина из веревок, имеющая минимум 11 ячеек, в которые можно пропихнуть участника (0,8х0,2м).

Ваша задача - пролезть всей командой с одной стороны паутины на другую, причем не касаясь ни одной ее части. В противном случае, вся команда возвращается и упражнение начинается сначала. Учтите, что каждую ячейку можно использовать лишь единожды. Помните, что уже прошедший упражнение участник не может вернуться и помочь команде.

**Бревно**

Бревно или любой другой бортик, шириной 20 см и длиной так, чтобы 10-11 участников встав "паровозиком", уместились впритык.

Ваша задача - встать так, чтоб первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал вторым сначала и т.д. При этом вы не должны касаться земли. В противном случае, вся команда начинает упражнение заново.

**Восковая палочка**

Группа встает в круг, плечом к плечу. Один из участников встает в круг, закрывает глаза, обнимает себя за плечи и стараясь не отрывать пяток от земли, ровно, словно палочка, падает в любом направлении. Участники, стоящие в кругу, держат руки перед собой и ладонями аккуратно отталкивают падающего, заставляя его качаться внутри круга, словно маятник. Почувствуйте свое единство, руки ваших друзей, доверьтесь им! После прохождения через круг всех участников, проведите обсуждение ваших чувств.

# Будущим вожатым

• Фиксируйте, запоминайте, записывайте.

• Сочиняйте, разрабатывайте, готовьте заранее.

• Четко и ежедневно планируйте свою работу.

• Любите детей.

• Всегда говорите детям правду.

• Не добивайтесь успеха давлением.

• Будьте доброжелательны, великодушны.

• Не забывайте хвалить ребят.

• Не убивайте в детях фантазию и сказку.

•Позаботьтесь о создании детского банка счастливых воспоминаний.

• Не торопитесь наказывать детей.

• Не зарабатывайте дешевый авторитет постоянными уступками.

• Чаще хвалите детей, утверждая, что они самые необыкновенные.

• Держите любую ситуацию под контролем.

• Относитесь со вниманием к каждому ребенку. Помните, что они всего лишь дети, а вы — самый нужный и близкий для них в данный момент человек.

# Табу вожатого

**Не разрешается:**

•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.

• Позволять равнодушное отношение к детям.

• Потакать ленивым.

• Пытаться выяснить что-либо с помощью силы.

• Вести беседы на запрещенные темы в присутствии детей.

• Срывать свое настроение на детях.

• 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 «нечищеным, мятым»

# ПАМЯТКА ВОЖАТОГО!

Перед поездкой в лагерь необходимо взять с собой: ДОКУМЕНТЫ!!!

**Из одежды:**

1. Куртку или ветровку.
2. Дождевик.
3. Тёплые вещи (по вечерам бывает очень холодно).
4. Плавки (купальник), желательно несколько, поскольку вы будете купаться несколько раз в день и не всегда, они будут успевать высохнуть.
5. Шлёпки, кроссовки.
6. Спортивную одежду.
7. Головной убор.
8. Очень красивую и нарядную одежду, для торжественных вечеров и тематических дней.
9. Удобную одежду.
10. Майки, футболки, джинсы и т.д.
11. Много одежды!!!

**Средства личной гигиены:**

1. Полотенца.
2. Мыло.
3. Шампунь.
4. Бритву.
5. Гель для душа.
6. Зубную щётку и пасту.
7. Туалетную бумагу.
8. Крем от загара.
9. Мочалку.
10. То, без чего вы никогда не ходите в душ! (у всех по-разному)

* Сотовый телефон. (Лучше подключиться к местной связи и не оформлять роуминг, это будет гораздо дешевле!!!)
* Кружку, вилку, ложку, тарелку, нож, чай, кофе, сахар, соль.

**Из канцелярских товаров:**

1. Планшет или блокнот.
2. Скотч.
3. Клей.
4. Ручку.
5. Степлер.
6. Нож для бумаги.
7. Дырокол.
8. Маркеры.
9. Кисточки.
10. Ниточки, верёвочки, бисер, фенечки и многое другое, что занимает лишнее место дома и очень пригодится вам в лагере.

**Дополнительно:**

1. Нитки с иголкой.
2. Гитару.
3. Магнитофон.
4. Диски.
5. Игротеку.
6. Методический материал для работы с детьми. Всего не запомнишь ☺
7. Загадки, песенник, сценарии, фонограммы и т.д.
8. Средство от комаров.
9. Цитрамон, пластырь, зелёнка, бинт, средства от кашля и ангины.
10. Колоду карт (для игры в «мафию»)
11. Фотоаппарат.
12. Кипятильник или электрочайник.
13. Маски.
14. Карнавальные костюмы.
15. Глянцевые журналы.
16. Старые вещи, которые можно резать, красить и т.п.
17. Отрезки ткани.
18. Набедренную сумку, чтобы всё всегда было при себе.
19. Воздушные шарики.