***ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАТЕЛЯ***

1. Прими все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
2. Ищи истину вместе с ребенком.
3. Старайся ничему не учить ребенка напрямую - учись сам.
4. Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.
5. Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.
6. Помни, серьезное разрушается смехом, смех - серьезным.
7. Помни, что ты существуешь ради ребенка, а не он ради тебя.

***ЗАПОВЕДИ ВОСПИТАНИЯ***

1. Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез.
2. Покажите ребенку, что его любят и принимают, безусловно, т.е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
3. Помогайте ему строить свои собственные планы и принимать решения.
4. Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.
5. Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.
6. Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренне.
7. Давайте ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
8. Учите ребенка общаться с взрослыми любого возраста.
9. Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.
10. Поощряйте в ребенке максимальную независимость от взрослых.
11. Верьте в здравый смысл ребенка и доверяйте ему.

**Правила вожатого**

**1**. Помни, к детям можно приходить только в хорошем настроении.

**2**. Будь общителен и искренне заинтересован в каждом ребенке.

**3**. Заранее договоритесь между собой о том, кто и что проводит, и сколько это по времени займет. Назначьте кого-нибудь тайм-кипером.

**4.** Делая замечания, никогда не критикуйте личность, а только поступок.

**5**. Ваш тон – спокойная доброжелательность и оптимизм.

**6**. Никакие личные чувства и эмоции не демонстрируются при детях и на детях!

**7.** Все разборки и взаимные претензии, равно как и проявления пристрастий друг к другу только в штаб-квартире.

**8**. Вход в штаб-квартиру на сборах разрешен только членам отряда и руководителям сборов.

**9.** В любой момент сборов любой из вожатых должен знать, где находится каждый ребенок его отряда.

**10**. Еда, туалет, отсутствие по любой другой личной причине в отряде не может занимать более 25 минут.

**11**. Если не можешь сам решить проблему в отряде – обращайся к старшим.

**12**. Запомни, главное – не блистать самому, а сделать звездами своих детей, скромно оставшись в тени.

**13.** Не бывает плохих или неспособных детей, бывают бездарные вожатые.

**Возрастные характеристики и потребности**

**НАЧАЛЬНЫЕ КЛАССЫ (1-3), ВОЗРАСТ 6-8 ЛЕТ**

***ФИЗИЧЕСКОЕ***

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПОТРЕБНОСТИ

**1**. Растет медленно, небольшие мышцы на руках, еще не до конца скоординированы, но постоянно совершенствуются.
**2.** Энергия и жизненная сила. Тенденция к преувеличению.
**3**. Восприимчивость к болезням, сопротивление выше, период инфекционных заболеваний.
**4**. Высокий уровень активности, отсутствие отдыха.
**5**. Острота чувств.

***УМСТВЕННОЕ***

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПОТРЕБНОСТИ

**1**. Широкий диапазон чтения, разнообразные интересы.
**2.** Расширение опыта, улучшение способностей и аккуратности, развитие силы разума.
**3.** Конкретное и буквальное мышление, начало абстрактного мышления.
**4**. Все больше учится контролировать себя, применять самооценку.
**5**. Возрастание способности концентрации внимания (7-15 мин.).
**6.** Улучшение памяти, хотя она еще не надежна. Интерес перемещается от настоящего момента и ближайшего окружения к прошлому.
**7.** Необычайно разговорчив и все более общителен.
**8**. Желание (более энтузиазм, нежели мудрость) и любопытство. Желание учиться.

**1**. **Классифицировать материал**. Снабжать хорошим материалом для чтения. Наслаждаться песнями, ритмом, природой, правдивыми историями, радио, фильмами и т.д. Использовать разнообразные учительские методы.
**2.** **Проводить различные эксперименты**, бороться за предмет спора, упражняться в размышлении, решая свои проблемы.
**3.** **Избегать символизма,** который выше понимания ребенка. Преумножать иллюстрации.
**4**. **Учить радоваться самоконтролю** и полагаться на это. Заложить основы важнейших стандартов. Минимум вмешательства.
**5.** **Стимулировать мышление,** не напрягая его.
**6**. Смысловые программы для памяти. Понимание, что и почему надо запомнить. Принятие уровня развития ребенка с пониманием его свойств и интересов. Обучение на основе прошлого опыта.
**7.** Предоставлять возможность самовыражаться.
**8**. Лучше учится через действие, прямое участие и конкретные обучающие ситуации. Отвечает на такие методы с желанием и энтузиазмом.

***СОЦИАЛЬНОЕ***

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПОТРЕБНОСТИ

1. Продолжающийся рост от зависимости к независимости. Способен принимать на себя ответственность.
2. Подражателен и изобретателен. Хорошо воспринимает драматические сценки (драма).
3. Легко заводит друзей. Обеспокоен своим статусом в группе.
4. Легко вызывает симпатии. Высокая чувствительность, непредвиденные случаи в классе.
5. Желание нравиться и делать все хорошо. Восприимчив к чувствам взрослых. Обижается, когда ему говорят, что делать.
6. Эмоционально незрел, эгоист, индивидуалист.
7. Дружелюбен, склонен к совместной работе. Делает все от всего сердца.
8. Сильное чувство справедливости. Требование собственного права. Высокий дух соревнования.

1. Дать возможность для проявления ответственности через работу в группе. Поддерживать соответствующую комбинацию независимости и зависимости.
2. Проигрывать ситуации. Писать собственные слова и музыку к песням. Накладывать Писание на музыку.
3. Поддерживать общения. Учить разрабатывать групповые планы и кооперироваться с членами группы.
4. Быть осторожным в высказывании собственных мнений.

5. Помощь в постепенном развитии принятых манер и привычек. Нуждается в одобрении взрослых. Поддержка, похвала, тепло и терпение взрослых.
6. Не учить сверх того, что может воспринять. Воспитывать осознание группы.

7. Поощрять совместный труд. Заражать энтузиазмом.
8. Равенство и справедливость во всех. Поощрять ребенка к созданию собственных правил.

***ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ***

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПОТРЕБНОСТИ

1. быстро возбуждается эмоционально и играет.
2. беспокойство о правоте и неправоте. Различие белого и черного.
3. Доверчив, но в то же время неуверен из-за наличия противоречивых голосов.
4. Растущее желание любви и сохранности.

1. Направлять эмоции ребенка, чтобы одни вещи он любил, а другие ненавидел.
2. Правильно трактовать ошибки. Награда за правильное поведение. Твердость в отношении неправильного.
3. Учить истинам в соответствии с реальностью собственного опыта.
4. Подчеркивать необычные вещи, которые в действительности происходят.
5. Показывать защиту и любовь.

***Человек только тогда является человеком, когда играет.***

**О ДОСУГЕ**

* Любая досуговая модель есть урок творчества, так как заставляет детей без принуждения искать творческие решения, делать самостоятельные выводы, придумывать, фантазировать, действовать.
* Личность ребенка раскрывается и растет, когда он действует, отдает, создает полезное в духовном или материальном плане.
* Дети - великие фантазеры. Придумывать, выдумывать, воображать, мечтать - их привилегия. Все неправдоподобное, несбыточное, любая их причуда - это их волшебный мир.
* Детям всегда нужен «допинг» интереса, условия для самовыражения. Помочь ребятам «найти себя» - важная задача. Но для этого необходимо «поле творческой свободы» без криков, одергивания, заорганизованности. И еще нужна фантазия.
* Праздники занимают особое место в жизни школьников. Их любят за эмоциональность, сюрпризность, народный колорит, за возможность «себя показать, других посмотреть». Праздники как бы возглавляют эскадроны будничных дней. Они - некий рубеж в монотонности учебного года.
* Досуг обязан сотворить отношения дружеского партнерства взрослых и детей, которые обеспечивают их сотрудничество и сотворчество. Досуг в целом - дело коллективное. Даже радость удачи делится обычно для всех. Для того чтобы эффективность совместного творческого деяния была наивысшей, каждый его участник должен четко осознавать общественную значимость, как своих действий, так и действий соучастников в целом.
* Человеческая неповторимость - соль досуговой педагогики. Создавая добровольный союз самобытных индивидуальностей, мы создаем идеальную часть общества.
* Существует старая мудрость: ищи в ребенке хорошее, его всегда больше. Чтобы увидеть дурное большого ума не требуется. Увидеть добрые начала и опереться на них - вот принцип общей и досуговой педагогики.
* Положительное и прекрасное рождает добро само по себе. Качественный досуг одобряет, ободряет и реабилитирует детей. И вместе с тем, именно в его сфере так необходима опора на любые положительные ростки и обязательно на положительные эмоции ребенка. Такая опора окрыляет.
* Детские таланты оскудевают от невнимания. Ребенок кажется себе еще лучше, если кто-то замечает и оценивает его рост.
* Состязание - чисто детская привилегия, состязание - внутренняя «причина», раскручивание творческих сил, стимулирование к поиску, открытию, победам над собой. Состязание распространяется на все виды творческой деятельности, кроме нравственной сферы.
* Воздействуйте доверием, оно окрыляет, располагает к хорошему отношению. Возвышай ребят доверием, и они отплатят тебе чистой монетой верности.
* Укрепляйте у ребят веру в собственные силы - это действенный метод поддержки. Не бойтесь даже искусственно организовать успех у какого-то непутевого Петьки, у некрасивой Верочки, у слабого физически Сереги.
* Смелее используйте иронию и юмор - сильнейшие приемы общения. Во-первых, они оставляют за тобою добрую позицию, во-вторых, берегут твои эмоциональные силы. Чувство юмора - профессиональное чувство пионерского вожака.
* Влияйте через примеры взрослых. У одного мальчишки кумир - лучший футболист дружины, у другого - тренер, у третьего - библиотекарь, у четвертого есть симпатия в соседнем отряде. Чего никогда не добьешься сам, сделают другие люди.
* Ищите свой неповторимый подход к ребятам, свою интонацию обращения к ним, свою, основанную на доброте, уважении и требовательности, методику.

***Организационный период смены лагеря***

 Независимо от содержания, профиля смена лагеря делится на три периода - организационный, основной и заключительный, сочетающие все направления социальной, культурно - досуговой, воспитательной и оздоровительной деятельности коллектива лагеря.

***В первые 3-5 дней в лагере идет организационный период.***

***Задачи организационного периода:***

* познакомить детей, создать благоприятный, эмоциональный настрой;
* предъявить единые педагогические требования к режиму дня и дисциплине;
* узнать увлечения, характеры, и склонности ребят, выявить лидеров, организаторов в детском коллективе;
* познакомить детей с содержанием смены, откорректировать план работы с учетом предложений и пожеланий ребят.

***Основными моментами оргпериода являются следующие:***

а) адаптация детей к жизни лагеря;

б) знакомство;

в) создание временного детского коллектива;

г) коллективное планирование;

д) законы лагеря;

е) вечера знакомства; вечерняя свеча.

**Адаптация детей к жизни лагеря**

 **Оргпериод** - это время привыкания детей к новым условиям, к новому режиму дня, к новым требованиям.

 **Оргпериод** - это переход от одной жизни в другую. Конечно, для некоторых детей он пройдет незаметно, легко. Но для отдельных детей этот процесс настолько мучителен, настолько тревожен, что они не выдерживают и при появлении родителей в лагере устраивают «концерт» со слезами, заявлениями «здесь все плохо» и требованием уехать домой.

 В своей работе Вам необходимо ориентироваться больше на таких детей. Если для них за три дня лагерь станет привычным и приятным, то для тех, кто не испытывает проблем с адаптацией, он тем более превратиться в «дом родной».

 Из всего сказанного можно сделать вывод: ваша главная задача - помочь детям в привыкании к лагерю.

**Знакомство**

Чтобы процесс вхождения детей в новую (не домашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно, вам необходимо как можно скорее познакомить детей друг с другом, для чего провести игры и семейные дела, способствующие интенсивному знакомству.

**Создание временного детского коллектива**

В самом начале развития группы наблюдается, как правило, подъем, сопровождающийся повышенной активностью, приподнятым настроением, энтузиазмом. Новизна ситуации, первые благоприятные впечатления членов группы друг о друге создают у них эмоционально положительный настрой, который отражается в показателях психологического климата.

 Очень важно в самом начале закладывания отношений в вашей семейке установить самые элементарные правила: поддержание порядка одежды и обуви и т.п. Важно приучить детей к выполнению распорядка дня и соблюдению санитарных норм, для чего предъявить детям «единые педагогические требования».

 **Организуйте также экскурсию - знакомство с лагерем.**

 Вы можете рассмотреть ряд вопросов, касающихся жизни детей в лагере: правила внутреннего распорядка, обязанности дежурных; «нельзя» в нашем лагере; режим дня; правила пользования туалетами; хранение вещей в тумбочках; уборка кровати; уборка в комнате; чемодан (сумка); посещение столовой; правила поведения ночью; правила взаимного уважения; представление администрации лагеря; информация о том, к кому можно обратиться в случае отсутствия воспитателя (вожатого) или в сложных ситуациях и т.д.

Самое главное для вас - сделать детей «управляемыми».

**Коллективное планирование.**

 Организационные сборы семеек, лагеря.

Дайте возможность детям проявить себя, самоутвердится, для чего предложить набор семейных дел разнообразной направленности: спортивной, интеллектуальной, художественно-прикладной, трудовой, творческой. Сформировать у детей представление о том, что ждет их в ближайшем будущем, для чего познакомить их с планом смены, и по возможности, и привлечь детей к его составлению.

 В оргпериод желательно проводить коллективную работу и как можно реже отпускайте детей от себя. Необходимо создать в коллективе атмосферу доброжелательности, творчества, доброго участия и внимания к каждому ребенку, помочь найти свое место в группе. Решить все эти сложные задачи педагогу помогут колективно-творческие дела (КТД).

 Очень важно организовать «выборы»: актив, имя, эмблема, девиз и т.д.

Важно выбрать также **название**. Нужно ли придумывать название? Нужно! Это же скучно, иметь только порядковый номер.

Каким может быть название? Любым!

 От ставших традиционными - «Солнышко» (у младших); «Прометей» - (у старших). Дети любят название - аббревиатуры. Например, НДК («Наша Дружная Команда»), РИТМ («Республика интересной и талантливой молодежи»), БИС («Братья и сестры»).

 **Как придумать название отряда?** Этому вопросу при подготовке к лагерю не всегда уделяют достаточное внимание, а он, тем не менее, важен. Помните, капитан Врунгель говаривал: «Как вы яхту назовете, так она и поплывет!» Вот и к названию отряда можно предъявить некоторые требования: название отряда должно укладываться в общую идею лагеря…

 В зависимости от общей легенды лагеря отряд может быть отсеком космического корабля, экипажем флотилии, лесным племенем и т.п., но в любом случае сначала вам необходимо определить, какова будет структура вашего отряда, по каким законам вы будете жить, выбрать название отряда и его командира.

 **Командир** отряда может быть постоянным (на весь срок лагеря) или дежурным (на определенный период, например, сутки). Командир отсека (экипажа) выбирается на общем собрании отсека (экипажа), вождь племени - на Совете племени и т.д. В системе отрядного самоуправления основные функции командира - управление отрядом и руководство Советом отряда (в него могут войти лидеры групп, творческих секторов, действующих в отряде). Кроме того, командир участвует в работе общелагерного органа самоуправления (Совета командиров, Совета старейшин и т.д.).

 **Девиз** - краткое афористическое выражение. Девиз не должен быть громоздким. У каждого детского коллектива может быть своя отрядная песня и просто свои любимые песни: костровые, походные, шуточные.

 **Уголок** - не формальность. Это одна из форм наглядного учета и показа работы детского коллектива. Материалы отрядного уголка помогают ориентироваться в жизни лагеря, отряда.

**Что можно поместить в отрядном уголке:**

* карту лагеря (где что располагается), полный почтовый адрес лагеря;
* название, девиз, песню, эмблему и т.п. отряда;
* легенду семейки;
* график дежурств по комнатам, коридору;
* план работы на смену, на несколько предстоящих дней;
* график работы на смену, на несколько дней вперед;
* график работы всех лагерных учреждений (библиотека, игротека, бытовые комнаты, душевые т.п.);
* календарь памятных дат с небольшими аннотациями по каждой;
* результаты разных соревнований, конкурсов, турниров;
* поздравления с днем рождения;
* песни, которые надо разучить;
* объявления о готовящихся делах;
* распорядок дня, и т.д.

**Эмблема** - это символический знак, рисунок, отражающий сущность названия семейки, его профильность и девиз. Эмблемы носят на бейсболках, на рукаве (в виде шеврона), на груди (в виде значка).

Можно выбрать и свой цвет: розовый синий, желтый, зеленый, малиновый. Атласная лента определенного цвета носится на голове. Надевается на отрядные и общелагерные мероприятия.

**Законы лагеря.**

Очень важно, чтобы дети сами «пришли» к пониманию законов лагеря. Вы можете также дополнить законы жизни лагеря законами вашей семейки. Постарайтесь соблюдать их сами и быть примером для своих детей.

**Вечера знакомства. Вечерняя свеча.**

 По мнению большинства ребят, самыми незабываемыми моментами смены являются огоньки и костры. Без них жизнь в лагере, отряде был бы менее полным. Но немаловажную роль в сплочении отряда играет и **Вечерняя свеча**.

**Ее цель**: проанализировать прошедший день - что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день. Свечу желательно проводить ежедневно или 1 раз в 2-3 дня.

***Законы и традиции в отряде***

 Прежде всего, в отряде действуют законы и традиции, принятые на сборе в целом.

**Это:**

* закон «00» (закон точного времени: «уважаешь людей - уважай их время»);
* закон доброго отношения к людям;
* закон поднятой руки;
* помимо этого, в отряде могут укрепиться и внутриотрядные законы и традиции;
* закон передачи слова на отрядном огоньке подведения итогов (по кругу передают какой-либо ценный для отряда предмет, талисман...)

***Что такое отрядный уголок?***

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

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

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

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

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

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

**в)** В оформлении уголка и обновлении содержания рубрик должны принимать участие дети. В работе над уголком можно выделить три периода: заезд ребят в лагерь в оргпериод; основной период; заключительный период смены.

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

**а)** «Это наш лагерь» (краткие данные о лагере);

б) поздравление с приездом;

**в)** законы лагеря;

**г)** адрес лагеря;

**д**) наказ ребят прошлой смены;

**е)** первые песни, лагерная песня.

**Как нужно распределять детей по палатам.**

 Сначала после обеда детишки берут свои вещички и идут с вожатым в корпус. Если это младшие отряды, то необходимо по мере возможности помочь донести вещи, а если это старшие (1-3) отряд, то тут целесообразно (особенно в зимнюю смену) не допустить утечки (утекание в потайные места) контрабанды (алкогольных напитков и табачных изделий).

 И вместе с детьми надо войти в корпус и с помощью других вожатых провести таможенный досмотр вещей (если вы, конечно, считаете это необходимым), поверьте, это очень может помочь вам избежать многих ЧП в отряде, особенно в зимнюю смену (Новый год, рождество очень сильные поводы для провоза контрабанды).

 Итак, весь отряд собирается в холле (с вещами) и я объясняю детям количество их палат и их вместимость (количество детей в палате) и даю им возможность самим разбиться на кучки (т.е. по палатам), но кучки должны оставаться в холле и ждать моего утверждения. Хоть и бытует мнение, что противоположности притягиваются, то в данным случае это наоборот тихони и раздолбаи кучкуются отдельно. С одной стороны надо бы шустрых товарищей разделять, а то если они вместе, то будет уже ураган, но это менее страшно чем, если один кадр не будет давать спокойно жить всей палате (достойными лучшей участи) или, не дай бог, какого то тихоня замучают (что может привести к очень печальным последствиям, таким как побег, или того хуже).

 Так что лучше пусть будет одна палата редисок, а другие живут спокойно. Но конечно бывают моменты, когда не удаются полюбовно распределить детей не всегда количество шалопаев (да и попросту близких по характеру детей) кратно количеству мест в палате, то тогда приходиться решать вопрос принудительным (для мальчиков) порядке, а на девочек приходиться давить морально (силовые методы тут зачастую не проходят), я всем девочкам говорю. Что если они сами не решать все полюбовно с распределением по палатам, то я отменяю их все переделы и устраиваю слепой жребий девочки понимают, что лучше самим все решить (но естественно под присмотром вожатого, а то они могут кому-нибудь в глаз дать, решая непреодолимую проблему.)
 Итак распределив детей по отрядам даю им время обжиться (полчаса), при этом категорически запрещаю им выходить из корпуса, потом строю детей и иду знакомить с лагерем и его окрестностями.
 В определенный момент (до ужина) наступает момент беседы с отрядом о лагерных законах и порядках. Тут лучше всего провести беседе всем корпусом. Это очень хорошо, что каждый вожатый что-то добавит или доходчиво объяснит и ничего не будет упущено, плюс дети познакомятся с вожатыми других отрядов своего корпуса.
 После ужина отрядное сборище, где надо поиграть в какие игры для знакомства, например "Снежный ком" (это хоть и скучная игра, но я с первого же дня запоминаю все имена).
 И естественно в этот день надо уложить детей на полчаса раньше, чем по распорядку (особенно старшие отряды) потому что это, скорее всего самый долгий отбой (потому что первый день, куча впечатлений, дети еще не знают вас и не понимают, чем может для них обернуться непослушание), во-вторых надо с первого же дня закрутить гайки потуже, в-третьих, вам самим еще надо обустроиться, в-четвертых, **в 23-00 общелагерная планерка».**

**Преступление и наказание**

Вступление: Вообще детей нельзя наказывать и самое главное не стоит наказывать - лучше всего, когда воспитательным моментом является только угроза наказания (а чтобы до самого наказания лучше не доходило).

Но можно сказать это идеальный случай, который на практике почти не встречается (к нему просто надо стремиться), и поэтому поговорим о наказаниях. Для начала хочу сформулировать, КАК нельзя наказывать, особенно, как нельзя наказывать ни в коем случае.

**Как нельзя наказывать детей НИКОГДА.**

* Нельзя наказывать едой;
* Рукоприкладством;

**Как нежелательно наказывать детей.**

* **Спортом** (исключение во время утренней зарядки и в соответствии со здоровьем наказуемого);
* **Трудом** (исключение взрослые оболтусы и трудом соизмеримым со здоровьем наказуемого и в соответствии с санитарными нормами (т.е. нельзя заставлять мыть туалет)). Наказанием трудом малышей может выработать у них стереотип, что труд наказание. Малышам надо наоборот "подавать" труд как игру, как приятное и необходимое занятие;
* **Сном** (Т.е. лишать их сна, а дополнительно представлять им время для сна можно);
* **Купанием** (Детей в лагере купают не для забавы, а для здоровья детей. Например, можно заставить ребенка купаться у самого берега вдали от других);
* **Нельзя наказывать способом, который может нанести ребенку психологическую травму**. Например: выставить мальчика в одних трусах в палату девочек (ну конечно понятно, что не для всех мальчиков это будет наказанием, может быть даже наоборот, но для некоторых это может быть очень жестоко и может привести к серьезной психологической травме). Вообще-то примеров тут можно привести очень много и поэтому надо всегда очень внимательно относиться к наказанию детей.

**Как можно (но не нужно - см. выше Вступление) наказывать детей:**

* **Сном.** Можно детей пораньше уложить спать или просто уложить спать, например, в Тихий Час (для взрослых детей) если себя не умеют тихо вести себя в Тихий Час.
* **Пропуском какого-то мероприятия**. Например, не пустить на дискотеку или еще на какое-то мероприятие (правда, на то мероприятие, на которое наказуемый хочет идти, а то это не будет наказанием), но тут надо быть уверенным (а именно надо лично контролировать наказуемого), что ребенок не предоставлен сам себе, а находится, например, в своей палате и никуда оттуда не выходит. Если же вы не можете это проконтролировать (или просто не хотите), то тогда не надо так наказывать ребенка. Дело в том, что мероприятия все предназначены, прежде всего, для того, чтобы вожатые могли контролировать детей. А вообще-то наказывать так нехорошо, надо постараться, чтобы ваши угрозы этого наказания не пришлось выполнять, а если уже и пришлось, то надо как деликатно смягчить его, объяснив ребенку, что если добросовестно отбудет (не будет его избегать и ныть) наказание в течение часа, то будет отпущен на Волю.
* **Лучший друг вожатого**. Это довольно таки экзотический способ наказания и требует значительных умений и сил вожатого. Применяется он, исключительно, к детям старших отрядов. Наказуемый(ые) должен в течение всего дня стать "лучшим другом вожатого". Что это значит - он должен всегда и везде следовать за вожатым (как это водится у закадычных друзей) и ни на минуту не покидать его - если вожатый пошел в туалет, он ждет под дверью, если вожатый зашел в вожатскую, наказуемый ждет под дверью (я например давал этому товарищу стул и книжку). С одной стороны это вроде бы не наказание, но это только на первый взгляд - ребенок лишается коллектива (своего детского), наказуемый (это может самое главное) не может отойти покурить. В общем больше полдня никто не выдерживал, хотя сперва были полны энтузиазма - просто, можно сказать, были рада что отделались таким пустяковым наказанием, но это наказание оказывалось очень действенным. Но стоит еще раз сказать, что это наказание требует значительных усилий от вожатого - вожатый должен быть уверен, в том, что он сможет удержать своего "лучшего друга" возле себя.

**Как объяснить детям, что такое отбой.**

 Отбой является очень важным режимным моментом и главная задача вожатого в первый же день объяснить детям, во сколько начинается отбой и как себя вести. Нужно дать детям понять, что время отбоя это не пустая прихоть вожатых, а необходимость, в которой они сами нуждаются, иначе рискуют не выспаться и встать наутро в плохом настроении.

«Ритуал прощания»

 Для того, чтобы отбой не был неприятной и жёсткой процедурой для детей, их нужно мягко подвести к этому моменту. Для этого можно придумать с отрядом или просто предложить отряду ритуал прощания на ночь. Можно дать детям покричать разные кричалки, чтобы дать выплеснуть энергию, дать накричаться, а потом провести какие-нибудь успокаивающие игры ( Например: "Рисуем на ладошках". Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.); "Определи на ощупь". Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши ...) )

 Для того, чтобы дети успокоились можно посидеть в кругу со свечкой в центре круга и с выключенным светом, есть чёткое правило «Свеча горит, один говорит», при свече нельзя кричать, громко говорить и мешать друг другу, иначе свечка погаснет. Обычно такая атмосфера сближает детей и успокаивает. Перед тем как детям разойтись можно всем вместе сказать прощалку. После того, как детки сказали прощалку можно устроить ритуал загадывания на свечу (Дети загадывают желание и дружно задувают свечу, можно рассказать детям, что если после отбоя не разговаривать, то желание обязательно сбудется.)

**Когда лучше отпускать детей готовится ко сну.**

 Лучше отпускать детей готовится ко сну за 30 минут, чтобы за десять минут до отбоя можно было уже пройтись по палатам и убедиться, что все улеглись, со всеми всё хорошо и ещё раз успокоить детей, поговорить, если кто-то в этом нуждается. Существует и другой взгляд, можно отпустить детей за 10 минут до отбоя, чтобы они улеглись быстро. В любом случае за пять минут до отбоя все дети уже должны лежать в своих постелях, а вожатый проходит, выключает свет и открывает двери в палаты.

 Вожатым во время подготовки ко сну необходимо проверить, все ли комнаты проветрены, все ли дети выполнили гигиенические процедуры, сменили одежду на пижаму. Так же вожатому необходимо проверить, нет ли в комнатах открытой еды, мокрых вещей в шкафах или ещё где-то, если есть попросить детей убрать.

**Творческая часть отбоя.**

 После того как все дети улеглись, а вожатые проверили, что с детьми всё в порядке, все здоровы, никому никуда не надо, помещения проветрены и соседние отряды не мешают спать, начинается творческая часть отбоя. В первые минуты, даже в первый час после отбоя дети не уснут, и для того чтобы они успокоились и заснули можно почитать им сказки или просто книги, в зависимости от возраста. Если среди вожатых есть люди, которые могут петь под гитару, можно попеть детям под гитару или просто включить расслабляющую мелодию. Так же можно рассказать детям легенду. Страшные истории детям рассказывать нельзя, это может сильно воздействовать на психику ребят «Один шёпот на палату»

 **Дети - не роботы!** И в лагере за день они могут не успеть поделиться впечатлениями, а не поделившись могут не заснуть, поэтому детям можно разрешить «один шёпот на палату», но только один и обязательно шёпот.

Всё что ещё не сказано…

 Есть другой взгляд на проблему, можно ничего вышеперечисленного не делать, а применять жестокие меры, например, заставить, не желающих спать детей, приседать с подушкой в руках, чтобы вымотать детей физически и т.п. Но лучше, если ребёнок не хочет спать, можно с ним просто сесть и по-человечески поговорить, выяснить причины, объяснить, что он в своих поступках не прав.

 Дети часто ищут в своих вожатых тех, с кем можно поделиться своими переживаниями и нужно давать им возможность видеть в вожатых людей, а не надзирателей. Кроме того вожатый своим примером показывает детям, что нужно вести себя тихо. **Поэтому вожатый после отбоя не кричит и не разговаривает громко, а шепчет.** Чтобы определить заснули дети или нет, вожатый может подойти к палате и тихонечко сказать «Спокойной ночи». Если вся палата дружно ответит спокойной ночи можно смело продолжать творческую часть отбоя, до тех пор пока ребята действительно не уснут.

**ДИАГНОСТИКА ОТРЯДА.**ПРОВЕДЕНИЕ СОЦИОМЕТРИИ

 **Методика социометрии** (ее основоположником считается Дж. Морено) направлена на изучение межличностных отношений в группе. Она позволяет определить неформальную структуру детской общности, систему внутренних симпатий и антипатий, выявить лидеров и "отверженных" членов группы. Социометрия позволяет понять, насколько окружающий ребенка коллектив благоприятствует его личностному развитию, насколько члены коллектива расположены к ребенку, насколько сам ребенок расположен к членам этого коллектива.

**Опросный лист**

 Анкета, которую мы предлагаем тебе заполнить, поможет улучшить отношения между школьниками в вашем коллективе, сделать его дружнее и сплоченнее. Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы: их всего три.

**1. представь, что ваш отряд отправляется в самостоятельнее и нелегкое путешествие. Кого бы ты хотел видеть командиром вашего отряда?**

**2. если бы вашему отряду пришлось участвовать в общелагерной олимпиаде по каким-либо предметам, кого бы ты хотел видеть капитаном этой команды?**

**3. кого из отряда ты бы пригласил к себе на вечеринку, день рождения или просто в гости?**

 После каждого вопроса напиши по три фамилии тех своих товарищей из отряда, которые соответствуют твоему выбору. Обязательно подпиши свою анкету. Спасибо!

**Обработка полученных результатов**

 Результаты опроса заносятся в специальную социометрическую таблицу. В ней по вертикали в алфавитном порядке расположены имена тех детей, которые совершают выбор; а по горизонтали в таком же алфавитном порядке - имена тех ребят, кого выбирают. Просматривая по очереди все ответы детей, вы заносите их в эту таблицу

 Затем вы подсчитываете общее количество выборов, полученных каждым из школьников и заносите получившееся у вас число в последнею строку - под каждой фамилией. В нашем случае самого Алексеева Алешу его одноклассники выбрали 11 раз. Эта цифра считается его рейтингом.

**Интерпретация полученных результатов**.

 Анализируя полученные рейтинги их можно сделать вывод о наличии в нем:

* лидеров - авторитетных детей, имеющих заметно более высокий рейтинг
* -рядовых членов коллектива, которые поддерживают в целом неплохие отношения с большинством членов коллектива - они имеют средний рейтинг
* одиночек, то есть тех, кто поддерживает хорошие отношения с очень узким кругом своих товарищей или только друг с другом - они имеют невысокие рейтинги
* отверженных, то есть тех, кто не принят в коллективе - они, как правило, имеют нулевой рейтинг или рейтинг в 1-2 балла

 Если проанализировать взаимные выборы членов коллектива и выявить совпадения выборов друг друга теми или иными ребятами, то можно получить представление о дружеских отношениях и личных взаимных симпатиях в коллективе.

**Примерная схема анализа дня**

**1**. Выполнен ли план работы на день? Что удалось выполнить?

**2**. Какое дело или событие было наиболее важным в воспитательном отношении?

* Какую задачу решали?
* Основные этапы дела.
* В направлении ли решения основной задачи был продуман и осуществлен ход дела?
* Как действовали в этом деле ребята (активно, пассивно, слушали, смотрели)?
* Отношение ребят к делу.
* Как реагировали ребята в ходе дела (хлопали, смеялись, отвлекались, задумывались, переживали)?
* Приходилось ли вам вносить корректировки в ходе дела? Что это дало?

**3. Анализ ситуации (при наличии таковой в дне)**

* Краткое описание ситуации и ее участников.
* В связи с чем возникла ситуация?
* Как проявили себя участники ситуации? Каковы были их поступки?
* Итог ситуации.

**Выход из ситуации.**

**4. Общая характеристика прожитого дня.**

* Была ли группа организованна?
* Произошли ли изменения в коллективе?
* Кто обратил на себя внимание?
* Как изменились ребята, какие проблемы у них возникли?
* 5. Общие выводы
* - Удался ли день в целом?

**Что нового этот день дал вам, как педагогу?**

* Какие формы воспитательного воздействия вы проверили? для чего? почему именно эти?

**5. Задачи на следующий день**

**Знания, умения и навыки,
необходимые для работы в детском оздоровительном лагере (ДОЛ)
в составе студенческого педагогического отряда**

1. Нормативно-правовая документация
2. Конституция РК.
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Трудовой кодекс РК.
5. Положение о детском оздоровительном лагере.
6. Порядок и условия привлечения педагогических и других работников для работы в оздоровительных лагерях и оплаты их труда.
7. Правила внутреннего трудового распорядка детского оздоровительного лагеря.
8. Права и обязанности вожатого и воспитателя. Ответственность.
9. Медицинское и санитарно-гигиеническое обеспечение функционирования ДОЛ
10. Рекомендации по профилактике детского травматизма и предупреждению несчастных случаев с детьми в оздоровительных лагерях.
11. Техника пожарной безопасности.
12. ТБ при выходе за территорию лагеря (туристические походы, экскурсии).
13. ТБ при проведении купания, при проведении массовых мероприятий, спортивных игр. Санитарно-гигиенические нормы.
14. Оказание первой медицинской помощи
15. Младшее школьное детство (7-11 лет)
16. Подростковое детство (11-15 лет)
17. Старшее детство (15-18 лет)
18. Особенности работы с детьми, имеющими отклонения в развитии
19. Стадии развития коллектива (по А.Н. Лутошкину): «Песчаная россыпь», «Мягкая глина», «Мерцающий маяк», «Алый парус», «Горящий факел».
20. Особенности работы с однополым детским коллективом.
21. Особенности работы с разновозрастным коллективом.
22. Игры и тренинги на знакомство, на сплочение коллектива.
23. Структура группы (игры и тренинги на выявление лидеров, на создание команды).
24. Особенности работы с лидерами и низкостатусными членами группы.
25. Кризисы в развитии коллектива.
26. Конфликты в группе и их разрешение.
27. Активизация деятельности группы.
28. Психологическая стрессоустойчивость. Поведение в экстремальных ситуациях.
29. Программирование летней лагерной смены. Планирование деятельности.
30. Методика разработки программы летней лагерной смены.
31. Методика планирования работы.
32. Виды планов.
33. Логика развития летней лагерной смены.
34. Организация регистрации.

Поездка в автобусе.

Знакомство с лагерем.

Организационный период.

Составление плана смены.

Оформление отрядного уголка.

Отрядные сборы, отрядное место.

Основной период смены.

Проведение внутриотрядных конкурсов, познавательных викторин, спортивных эстафет.

Тематический день.

Что делать с детьми, когда идет дождь.

День встречи с родителями.

Основные правила организации и проведения экскурсии, похода.

Заключительный период смены.

Особенности организации общелагерных (дружинных) и отрядных мероприятий

Организация коллективно-творческих дел (КТД)

Игровые технологии

Традиции летнего лагеря

Считалки, кричалки, отрядные песни, формы проведения вечерних «огоньков», походы, костры и т.д.

**Законы отряда.**

1. **Воспитатель всегда прав.**
2. **Если воспитатель не прав см. п.1.**
3. **Закон 00 (закон точности).**
4. **Закон поднятой руки.**
5. **Воспитателей при подъеме не будить, не кантовать, при пожаре выносить первыми.**
6. **За двумя воспитателями погонишься, ни одного не поймаешь.**
7. **Поспешишь, весь отряд насмешишь.**
8. **Вышел за территорию лагеря без воспитателя, захвати с собой чемодан.**
9. **Воспитатель всему голова.**
10. **Увидел, услышал, запомни - доложишь.**
11. **Зовут есть - иди, не зовут – проси, это не стыдно.**
12. **Если ты не получил 5-е питание, значит, тебя посетила птица Обломинго.**
13. **После команды «Отбой» наступает темное время суток.**
14. **Не храпеть.**
15. **Не думай о секундах свысока, заходя в душ.**
16. **Если в душе внезапно выключили свет, значит нужно быстро выходить.**
17. **No smoking**

**ФОРМЫ ВЕЧЕРНЕГО СБОРА ОТРЯДА**

* Вопросы с коллективным обсуждением:
* Что мне удалось сегодня и почему?
* Как можно использовать достигнутое?
* Что мне не удалось и почему?
* Что отняло у меня слишком много времени?
* Что я сделаю завтра для более рациональной работы?
* **Метод оценки**. Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибальной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.
* **«Я хочу сказать»** (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что…». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.
* **«Если бы я был…».** Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы…исправил…сделал…добавил…
* Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.
* **Метод коллективного рассказа**. Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»
* **Метод фотосъемки**. Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.

а) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;

б) и кадры, которые получились «не очень».

* **Выставка картин.** Каждому ребенку предлагается нарисовать картину сегодняшнего дня (для этого заранее приготовить краски, фломастеры, альбомные листы). Каждый ребенок представляет свою картину – как она называется, что на ней изображено, и т.д. Все работы вывешиваются на стенд.
* Педагог сам или совместно с детьми ранее пишет вопросы, которые волнуют ребят или которые необходимо затронуть на вечернем сборе отряда. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый пишет свое мнение. Итогом является озвучивание вопросов и ответов на поставленные вопросы (своего рода рассказов).
* **Рассказ-эстафета**, с передачей предмета. К кому попадает предмет, тот и высказывается по дню. Что для меня сегодняшний день? Работает правило свободного микрофона, т.е. кто хочет сказать, тот передает и говорит. Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершении вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, педагог подводит итоги сам.
* **«Ниточка».** Перед началом огонька вожатый предлагает ребята взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: *что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше?* каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Т.о., выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.
* **«Строим дом».** Каждый представляет лист («кирпичик»), на котором рисует, как он себя видит себя в сегодняшнем дне и комментирует свой рисунок. Из этих «кирпичиков» потом строится дом, а на крыше пишется анализ дня.
* Перед ребятами лежит много картинок, на которых нарисована сложенная из различных предметов буква «Я». Каждый выбирает ту букву, которая, на его взгляд, больше похожа на него, а потом объясняет, почему.

**Игры на знакомство**

**«Визитная карточка» или «Давайте познакомимся»**

             Каждый из участников  представляется и сообщает  одной фразой либо о своем увлечении ,либо о любимом пристрастии к чему либо. Следующий участник также представляется говорит о своем отношении к увлечению соседа и добавляет что-то свое. Третий участник – представляется, делится впечатлением об увлечении первого участника, второго и добавляет свое.
**«Имя -  движение».**

Все стоят в кругу. Ведущий  называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая  уже свое движение. И игра продолжается дальше.

**«Визитки»**
  Кроме знакомства между собой  игра сможет вам помочь выявить эмоциональных лидеров.
Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры. Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная  на их
 взгляд информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее.  Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего являются эмоциональными лидерами.

   **" Паутинка".**

 Для этой игры необходимо иметь клубок пряжи. После того, как все познакомились, ведущий наматывает себе на палец конец нити и бросает клубок кому-нибудь из участников игры ( не рядом стоящему ), называя при этом его имя, тот, в свою очередь, наматывает нитку на палец и бросает клубок следующему и т.д. В конце игры все оказываются " связанными ", на  что можно  обратить внимание играющих.

 **"Цып-цап".** Все участники становятся (садятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга. Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то "цап", то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, "цып" – имя соседа справа, "цып-цып" – все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим, и игра продолжается.
Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знание имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

 **"Автобиография на бумаге".**

Ведущий  отдает участникам развернутый лист в клетку и предлагает оторвать от него столько квадратиков, сколько он сочтет нужным. После того, как все запаслись бумагой, ведущий объясняет правила игры. Все участники должны рассказать о себе  столько фактов или историй из собственной жизни. сколько квадратиков они оторвали. Если игра проводится в коллективе, где все уже знакомы, задание может быть следующим: рассказать о себе обозначенное число неизвестных другим фактов.

 **" Свое имя назови ".**

Ведущий договаривается с ребятами, что сначала от представляется сам и начинает перебрасывать мячик. Мячик должен перелететь через круг 3 раза. Играющие  считают: "Раз! Два! Три!" Играющий, у которого оказался мяч после третьего броска произносит слова: "Свое имя назови" и бросает мяч другому игроку, который, поймав его, называет свое имя. игра продолжается.

**Игры на сплочение**

**"Путаница".**

Все встают в круг. Вытягивают руки вперёд и схватывают ими любых соседей, кроме рядом стоящих. Таким образом, все запутываются. Задача, не расцепляя рук распутаться. Игра завершена в том случая, если все при распутывании оказались в кругу (спиной или лицом не важно), или образовали несколько кругов, или оказались стоящими в спирали (круг в круге).

**"Себе соседу".**

Все участники встают в круг. Выбирается водящий, который занимает место в центре круга. Остальные участники ставят перед собой полузакрытую ладонь левой руки, а пальцы правой руки собирают все вместе. У одного из участников в ладони находится мелкий предмет – кольцо или монетка. Участники все вместе начинают движение правой рукой из своей левой ладошки, и говорят при этом "себе соседу". Все участники стараются незаметно передавать по кругу этот предмет. А ведущий старается угадать, у кого в данный момент этот предмет. Для этого он говорит: "Стоп!" и все игроки замирают. Ведущий показывает рукой на человека, у которого, по его мнению, в руках находится предмет. Если ведущий угадывает, то участник с предметом и ведущий меняются метами. Если ведущий не угадывает с третьей попытки, то все игроки придумывают для него любое творческое задание, а он его выполняет. И следующий ведущий выбирается по желанию или по считалке.

**" Найди признак".**

Водящий уходит за дверь, все остальные делятся на 2-3 команды по какому-либо признаку – по причёскам, по деталям одежды и т.п. Например, в одном команде игроки с часами, в другой – без. Когда команды разделились, водящий заходит. Он должен догадаться, по какому признаку они разделены.

Можно водить вдвоём или втроём. Каждый должен проявить максимум наблюдательности.

**"Реклама"**

Двое ребят выходят за дверь или отходят в сторону, но так чтобы ничего не слышать. Им дают одинаковый предмет (например, ручка). Они должны его прорекламировать или составить увлекательный рассказ об этом предмете. Остальные игроки, оставшиеся в комнате, получают инструктаж о том, что первого вошедшего все внимательно слушают, а после его выступления аплодируют. Второго не слушают, переговариваются, мимикой и жестами показывая, что им не интересно. После обоих выступлений вошедшему игроку предлагают ответить на вопросы:

1. Вам было приятно выступать перед ребятами?

2. Какие чувства вы испытывали, когда выступали?

Вывод: Каждому бывает неприятно, когда его не слушают.

Педагогам. Желательно попросить поучаствовать в упражнении того человека, который не умеет слушать других и поставить его на место второго человека. Он через себя прочувствует, что же такое не слушать других.

**МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ.**

Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное или предмет, так, чтобы все догадались, кто это.

**КТО БЫСТРЕЕ?**

Команда выполняет задания быстро и четко.

1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды: квадрат; треугольник; круг; ромб; угол; букву; птичий косяк. 2-й вариант. Построиться в шеренгу по: • росту; • цвету волос; • алфавиту имен.
**«РАМ-ЦАМ-ЦАМ-ДИЛИ-ДИЛИ-А-У-А-У»**

**1)Рам-цам-цам-**гладить по животу; **Дили-дили**- изображать, как кушают ложкой; **А**-левую руку в правую сторону;**У**-правую руку в левую сторону.

2**)Рам-цам-цам -**гладить по животу соседа справа; **Дили-дили**- «кормить ложкой соседа слева»; **А**-левой рукой «забирать еду со рта второго справа» ; **У**- правой рукой «забирать еду со рта второго слева»

**«ЧАЙ-КОФЕ-КОКА-КОЛА»**

Участники встают в плотный круг паровозиком. Чай-наклон вперед, кофе-назад,кока-кола- круговые движения тазом.

**Игры с залом**

**Песня жестами**

Берется один куплет из любой песни («Сердце красавицы», «Во поле береза стояла» и др.). Сначала поется весь куплет, затем по одному слову в песне заменяется каким-либо жестом. В конце вся песня должна быть только из жестов.

**Моль**

Моль-моль-моль - это маленький букашка

Моль-моль-моль-это маленький жучок

Моль-моль-моль – ядовитый таракашка

Который ест все, вдоль и поперек

Моль-моль-моль съела папины штанишки

Моль-моль-моль съела мамино пальто,

Моль-моль-моль съела плюшевого мишку

Оделась и пошла в кино

**Телескоп**

Берем телескоп. Открывает правую затворку. Открываем левую. Моем стекло, берем губку, протираем, берем мистер-мускул, пшик-пшик, берем сухую тряпочку, вытираем. Заходим. Смотрим в небо. Увидели звезду «О», увидели две звезды «О,О», увидели планету «Чпок», увидели три планеты «Чпок, чпок, чпок», увидели летающую тарелку «ууу», из нее вышел инопланетянин «чик», он машет нам одной рукой, помашем ему обеими. Смотрим дальше, увидели звезду «о», увидели метеоритный дождь «оооооо», смотрим-смотрим, ничего интересного, закрываем телескоп, убираем его.

**Чайничек с крышечкой**

«Чайничек с крышечкой,

крышечка с шишечкой,

шишечка с дырочкой,

с дырочки пар идет,

пар идет с дырочки,

дырочка в шишечке,

шишечка в крышечке,

крышечка в чайничке» - каждое слово заменяем по очереди жестом.

**«Штанга-мимо-гол»**

Ведущий объясняет, что при поднятии правой руки нужно кричать «штанга», при поднятии левой «мимо», при поднятии обеих – «гол», кричать нужно с такой скоростью, с какой ведущий поднимает руку.

**«Мы охотимся на льва»**

Мы охотимся на льва, мы не боимся его, у нас огромный меч, у нас большое ружье. А кто это, а что это? Это река. Ее не перепрыгнуть, под ней не проползти, ее не обойти, пойдем прямо, буль-буль-буль.

Мы охотимся на льва, мы не боимся его, у нас огромный меч, у нас большое ружье. А кто это, а что это? Это лес. Его не перепрыгнуть, под ним не проползти, его не обойти, пойдем прямо, топ-топ-топ.

Мы охотимся на льва, мы не боимся его, у нас огромный меч, у нас большое ружье. А кто это, а что это? Это пещера. Ее не перепрыгнуть, под ней не проползти, ее не обойти, пойдем прямо, цок-цок-цок.

Мы охотимся на льва, мы не боимся его, у нас огромный меч, у нас большое ружье. А кто это, а что это? Это лев. Побежали обратно: цок-цок-цок, топ-топ-топ, буль-буль-буль, убежали! Ух! Ох! Устали!

**Как чихает слон**

Участников делят на три команды. Первая команда по указанию ведущего кричит «хрящики», вторая «ящики», третья «потащили», сначала по очереди, потом все вместе.

**Игры в помещении**

МИССИС МАБЛ

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мабл дома?" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа" И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают от того, как произносятся слова. Их надо говорит, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

РОББИ

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

КРОКОДИЛ

Для игры требуется как минимум 4 человека. Игроки делятся на две команды с примерно одинаковым количеством человек. Первая команда загадывает какое-нибудь слово, например, "ученик". Затем они вызывают одного любого игрока из противоположной команды и говорят ему это загаданное слово. Задача этого игрока - в пантомиме изобразить это слово для своей команды, чтобы та угадала его. Когда игрок будет показывать загаданное слово, то его команда вслух начинает угадывать. Например: ты показываешь школу? На что игрок может отвечать кивком головы, но не должен произносить никаких слов или звуков. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

ДИРИЖЕР

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

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

В игре участвуют 10-15 человек. Все остаются в комнате, один выходит. Игроки загадывают какую-нибудь песню, например, "В лесу родилась елочка". Берется первая строчка песни, из которой каждый получает одно слово. Его то он и будет петь. Входит угадывающий, а все начинают петь только свое слово. Задача состоит в том, чтобы угадать песню.

КОЛЕЧКО

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

**ЗВОНЯЩИЙ**

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

**КОГО НЕТ?**

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

**ЧТО Я БЕРУ С СОБОЙ ЗА ГРАНИЦУ?**

Играют 10-15 человек. Можно, чтобы 2-3 человека знали, в чем суть игры. Ведущий - это представитель таможни. Итак, каждый по очереди говорит: "Я еду за границу и беру с собой .... Если человек называет предмет по первой букве своего имени, то ведущий (таможенник) говорит: «Пропускаю". В противном случае таможенник не пропускает. Задача игроков понять, по какому же критерию пропускают за границу.

**Кричалки**

**ведущий *дети***

У меня есть паровозик - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Он меня по рельсам возит - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

У него труба и печка - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

И волшебное колечко - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Мы отправимся с вокзала - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

У него четыре зала - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Мы поедем до Парижа - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

А быть может и поближе - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Тут пошёл весенний дождик - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

И застрял наш паровозик - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Мы стоим в огромной луже - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

Тут уж нам не до Парижу - *ТУ - ТУ - ЧИ - ЧИ*

\* \* \* \* \*

**ведущий *дети***

Чика-бум - крутая песня - *Чика-бум - крутая песня*

Будем петь её все вместе - *Будем петь её все вместе*

Если нужен классный шум - *Если нужен классный шум*

Пойте с нами - чика-бум - *Пойте с нами - чика-бум*

Пою я - бум-чика-бум - *Пою я - бум-чика-бум*

Пою я - бум-чика-бум - *Пою я - бум-чика-бум*

Пою я - бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум

- *Пою я - бум-чика-рака-чика-рака-чика-бум*

О-о-о - *О-о-о*

А-а-а - *А-а-а*

Ещё раз - *Ещё раз*

Побыстрее - *Побыстрее*

**Все повторяется снова, только в более убыстренном варианте.**

\* \* \* \* \*

**ведущий *дети***

Еду на танке - *Еду на танке*

Вижу корову - *Вижу корову*

В шапке ушанке - *В шапке ушанке*

С рогом здоровым - *С рогом здоровым*

Здравствуй, корова, - *Здравствуй, корова,*

Как поживаешь? - *Как поживаешь?*

Ду-ю-спик-инглишь? - *Ду-ю-спик-инглишь?*

Чё обзываешь? - *Чё обзываешь?*

Еду на танке - *Еду на танке*

Рядом корова - *Рядом корова*

В шапке ушанке - *В шапке ушанке*

С рогом здоровым - *С рогом здоровым*

Здравствуй, корова, - *Здравствуй, корова,*

Как поживаешь? - *Как поживаешь?*

Ду-ю-спик-инглишь? - *Ду-ю-спик-инглишь?*

Чё обзываешь? - *Чё обзываешь?*

И так далее с изменением местоположения коровы. Можно придумывать новые куплеты, заменяя корову другим животным в рифму.

“**ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ”**

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую нибудь одну.

**Игры на открытом воздухе**

ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

В эту игру лучше всего играть в лесу, особенно, если все замерзли. Согреются очень быстро.

Игроки (10-30 человек) становятся в круг и берутся за руки. Одна пара человек бегает за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и оббежать его вокруг, то же самое делает пара, которая ударила, только бежит в противоположную сторону. Те двое, которые быстрее оббегут круг, занимают пустое место. Другие же остаются бегать за кругом. История повторяется.

КАЖЕТСЯ, ДОЖДЬ НАЧИНАЕТСЯ...

Это эстафета. Участвуют 10-20 человек.

Разделите группу на две команды с равным количеством игроков. Каждая команда получает плащ, зонтик и шляпу. Чем они глупее, тем лучше. По команде “марш” первый человек из каждой команды подбегает к стулу, одевает плащ и шляпу, затем, открыв зонтик, кричит: ”Кажется дождь начинается ”. Затем всё снимает и бежит назад к своей команде. Следующий игрок делает тоже самое. Выигрывает команда, которая быстрее закончит эстафету.

ПАССАЖИРЫ-БИЛЕТИКИ

Для игры необходимо 12-20 человек и один ведущий.

Образуется два круга: внешний и внутренний,  с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару. (каждый должен запомнить своего партнёра). Внутренний круг – “пассажиры”, внешний “билетики”. Ведущий даёт команду “Поехали”, пассажиры бегут по часовой стрелке, а билетики - против, напевая песню “Мы едем, едем, едем в далёкие края”. Ведущий в любую минуту может объявить: "Контролёр!". Тогда все билетики должны остановиться на месте, а пассажиры должны будут встать впереди своих билетиков. Ведущий в это время пытается занять место какого-нибудь пассажира. Пассажир без места становится ведущим.

**СЕТИ**

На ограниченной территории участники разбегаются (они рыбы), а один человек (это сеть) их догоняет. Тот, кого он догнал, берет сеть за руку и они, держась за руки, идут догонять следующего. Догоняющих становится двое. Все, кого они догоняют, присоединяются к ним с любой стороны. Сеть растет в ширину с каждым пойманным человеком. Последний непойманный рыб становится началом сети для следующей игры.

**ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ**

На земле обозначается три линии: центральная и на равном расстоянии от нее с разных сторон - линии домов для ворон или воробьев. Участники делятся пополам: одни - воробьи, другие - вороны и встают вдоль центральной линии с разных сторон. По команде ведущего: "Вороны" те игроки, кто вороны начинают ловить тех, кто воробьи. Воробьи убегают за линию своего дома и там прячутся. Те воробьи, что были пойманы, не успев добежать до своего дома, переходят в другую команду и становятся воронами. Если ведущий крикнул: "Воробьи", то воробьи пытаются догнать ворон, пока они не убежали за линию своего дома.

**ХВОСТ ДРАКОНА**

Участники выстраиваются друг за другом и берут впередистоящего за талию. По команде тот, что стоит первым, пытается поймать того, кто стоит последним в цепочке, а последний уворачивается. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

**ШИШКИ, ОРЕХИ, ЖЕЛУДИ**

Участники делятся на группы по три человека и встают колоннами по кругу лицом в центр (как в игре "Третий лишний"). Водящий стоит в центре круга. Первые люди в колоннах, стоящие ближе всего к центру, образуют кольцо "Шишки", вторые образуют кольцо "Орехи", третьи, стоящие дальше всех от центра, образуют кольцо "Желуди". Водящий кричит название любого кольца. Игроки, стоящие в названном кольце, меняются местами в произвольном порядке, а в это время водящий стремиться занять чье-нибудь место. Кто в результате остался без места в колонне, становится новым водящим.

**Подвижные игры**

**"ЛОВУШКА".** Игроки делают два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, двигается в одну сторону, внешний - в другую. По команде ведущего два круга останавливаются. Те, кто стоит во внутреннем кругу, поднимают руки вверх, изображая ворота. Остальные то вбегают в круг, то выбегают обратно. Неожиданно подается команда: "Ворота! "Руки опускаются, и те, кто остался в середине круга, становятся во внутренний круг и берутся за руки с теми, кто там уже есть. Игра начинается сначала. Когда во внешнем круге становится мало игроков, они создают внутренний круг.

**"В РЕЧКУ - НА БЕРЕГ**". "Берег" - это какая-то линия, возле которой выстроились участники игры. В "речку" они попадают, прыгнув через линию, на "берег" - прыгнув назад. Ведущий тоже прыгает, но иногда специально выполняет команды неправильно. Тот, кто выполняет словесные приказы неправильно, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

**"ШТАНДЕР**". Подкинув мяч вверх, ведущий называет имя какого-то игрока. Тот, кого назвали, старается поймать мяч. Остальные игроки в это время разбегаются в разные стороны. Поймав мяч, игрок, которого назвали, кричит "Стоп! " и все игроки должны остановиться на своих местах. Тот, у кого мяч, пытается, не сходя с места, где был пойман мяч, попасть мячом в одного из играющих. Если это удается, то "потерпевший" становится ведущим, игра начинается сначала.

"**ВОЛК И КОЗА".** Дети выбирают волка и козу, остальные -пастухи. Взявшись за руки пастухи, двигаются по кругу, в центре которого находится коза. Волк должен поймать козу. Проникнуть в центр круга волк может только через ворота, которые делают два игрока, стоящие рядом, подняв руки вверх. Игроки специально заманивают волка, обманывая его. Если волку удается поймать козу, то она становится волком, а кто-то из игроков, которые пропустили волка в круг, становится козой.

**"ПОЧТА".** Каждый игрок выбирает себе название города. Все игроки становятся в круг, в центре круга ведущий, которому завязывают глаза. Ведущий называет два города, которые должны поменяться местами. Сделать это необходимо тихо, чтобы ведущий не услышал и не поймал игроков. Если одного из перебегающих удастся поймать, то ведущий становится на его место, а пойманный становится ведущим.

**"КНЯЗЬ-КНЯЗЕВИЧ**". Выбирается ведущий -князь. Он садится и ждет детей. Дети, отойдя в сторону, договариваются о том, что они будут показывать. После этого они подходят к князю и говорят: "Добрый день, князь-князевич! " Князь отвечает: "Где вы были?" Дети говорят: "Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем! " и начинают показывать то, о чем они договорились. Дети показывают, а князь пытается угадать, что они делали. Если угадать удается, то князь начинает ловить детей. Пойманный становится князем, и игра начинается сначала.

**"ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ**". Выбирается ведущий, остальные выстраиваются в ряд на расстоянии от ведущего. Ведущий поворачивается к игрокам спиной и громко говорит: "Тише едешь -дальше будешь! " Пока произносятся эти слова, играющие должны постараться приблизится к ведущему. Когда ведущий, проговорив фразу, быстро поворачивается, игроки должны замереть на месте. Того, кто пошевелился, ведущий отправляет на исходную позицию. Игра повторяется до тех пор, пока кто-то из играющих не дотронется до плеча ведущего рукой.

"**ШАРФ И ОН**". Один из игроков -"он"(ведущий). У другого игрока в руках находится шарф (платок). "Он" старается дотронуться до игрока, в руках у которого находится шарф. Остальные игроки "защищают" шарф, передавая его из рук в руки(запрещается кидать шарф). Игрок, до которого дотронулись, когда у него был шарф, становится ведущим.

**"ОРЕЛ И КВОЧКА**". Игроки становятся друг за другом и обнимают за пояс тех, кто стоит впереди. Первый в цепочке изображает "квочку", остальные -цыплят. Один из игроков — орел. Он старается поймать цыпленка, который стоит последним, квочка всячески мешает этому, преграждая путь орлу разведенными в сторону руками. Все игроки помогают квочке, перемещаясь по площадке так, чтобы последний игрок находился как можно дальше от орла. Если орлу удается поймать цыпленка, игра останавливается и выбираются новые квочка и орел.

**"ПЯТНАШКИ**". Все играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) ловит их. Тот, кого он запятнает, становится пятнашкой. (Можно внести изменения в правила игры: Пятнашка может запятнать только бегущего игрока. Стоит убегающему присесть - - он уже в безопасности. Играющий может спастись, если станет возле дерева и обнимет его руками)

**Названия отрядов и девизы**

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ МЛАДШИХ ОТРЯДОВ

«Лунатики» — Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.

«Светлячок» — Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

«Черепашки» — Тише едешь ~ дальше будешь.

«Винни-Пух» — Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-пух на первом месте.

«Улыбка» — Жить без улыбки — просто ошибка, всюду улыбки — повсюду добро.

«Утята» — Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.

«Капитошка» — Дождик каплет по дорогам, но со­всем не скучно нам. Мы

играем и поем, очень весело живем.

«Одуванчик» — Держаться вместе, чтоб не сдуло.

«Радуга» — Мы, как радуги цвета, неразлучны ни­когда.

«Апельсин» '. Словно дольки апельсина, мы дружны и неделимы!

«Звоночек» — Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.

«Робинзон» — Не нужны нам няни. Мы — островитяне.

«Искрята» — Мы веселые ребята, потому что мы — Искрята!

«Друг», «Бременские музыканты», «Неунывайки», «Карапузы», «Тигры»,

«Неунывайки», «38 попугаев», «Братцы кролики

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ СРЕДНИХ ОТРЯДОВ

«Дельфин» — Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.

«Спасатели» — Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.

«Дружный» — Не ныть, не плакать по углам, беду и радость — пополам.

«Витамин» — Витамин — это сила, это бодрость, это жизнь.

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

«Прометен» — Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.

«Алые паруса» — Ветер дует в паруса , юность верит а чудеса.

«НЛО» — По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

«Оба-На» — Мы не панки, не шпана, мы ребята Оба-На.

«Экипаж» — Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

«Высшая лига» — А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!

«Кроссворд» — Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!

«Бумеранг» — Пущен верной рукой.

«Семейка» — Мы семейка проста класс — все в семье у нас атас!

«Ребятишки»

Раз, два, три, четыре —

все ребятишки живут в мире! Пять, шесть — каждый хочет есть!

Семь, восемь — все значки крутые носим! Девять, десять — все ребятишки №

живут вместе?

«ГТО» — Готов к творческому отдыху.

«Охотники за удачей» — Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

«Баламуты», «Динамит».

ВАРИАНТЫ НАЗВАНИЙ ДЛЯ СТАРШИХ ОТРЯДОВ

«ФИФ» — «физкультурные, инициативные, фантазеры. Это правда, а не миф —

никого нет лучше ФИФ».

«Оба-на!» — «Оба-на!» — это чудо, «Оба-на!» — это класс, мы живем совсем

не худо, вы соскучитесь без нас».

«Бархан» — Движение — это мы.

«РМИД» — Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.

«Коммерсанты» — Мы коммерсанты рыночного ве­ка, в наших руках судьба

человека.

«Россияне» — За Россию, за народ, за человечество вперед.

«БЭМС» — Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.

«БЭП» — (Большой Энергетический Потенциал) Больше энергии, больше

движений!

«Лидер» — Если быть, то быть лучшими!

«Мы» — Когда мы едины — мы непобедимы!

«Sprite» — Не дай себе засохнуть!

«Новое поколение» Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай,

предлагаешь — делай, берись за дело смело!

**Тренинги для адаптации детей**

**Упражнение «Кто такие девочки? Кто такие мальчики?»**

Цель: гендерные аспекты взаимодействия.

Необходимое время: 20 минут.

Вспомогательные материалы: два больших листа картона и разная бумага — цветная, гофрированная, папиросная, оберточная, журналы, старые книги.

Процедура проведения. Если в группе находятся представители обо-их полов, то можно разделиться на две подгруппы. Девочки создают коллаж из разных картинок на тему «Кто такие девочки?», а мальчики — на тему «Кто такие мальчики?». После создания коллажа, девочки рассказывают мальчикам, а мальчики — девочкам о своих работах.

Вопросы для обсуждения: Девочки, какие качества в мальчиках вы цените? А вас, ребята, что привлекает в девочках? Хотели бы вы внести какие-то изменения в уже созданные коллажи?

**Упражнение «Слепой и поводырь»**

Цель: поиск способов расположения людей к себе; упрочение благо-приятного климата для отношений.

Необходимое время: 10 минут.

Вспомогательные материалы: шарф или повязка.

Процедура проведения. Ведущий предлагает детям разбиться на па-ры. При этом одному из участников пары надевается повязка на глаза так, чтобы ничего не видеть («слепой»). Второй будет выступать в роли поводыря, который должен провести «слепого» по помещению так, что-бы он чувствовал себя спокойно и уверенно. Это упражнение выполня-ется молча, без слов. После выполнения упражнения участники меня-ются ролями.

Вопросы для обсуждения: Как ты чувствовал себя, когда был «сле-пым»? Вел ли тебя твой поводырь бережно и уверенно? Знал ли ты все время, где ты? Как ты себя ощущал в роли поводыря? Что ты делал, чтобы вызвать и укрепить доверие своего партнера? Когда тебе было лучше: когда ты вел или когда тебя вели?

**Упражнение «Скульптура недоверие — доверие»**

Цель: развитие способности выражения и понимания различных сто-рон взаимодействия общающихся.

Необходимое время: 15 минут.

Процедура проведения. Один участник, по желанию, будет «глиной». Другой участник — «скульптор» — лепит скульптуру под названием «Недоверие». Затем вызываются другие добровольцы.

Вопросы для обсуждения: Какие трудности возникали при подготов-ке скульптуры? Что в скульптуре говорит нам о недоверии? Что можно сделать, чтоб она стала скульптурой «Доверие»? (Участники группы показывают на «глине», какие изменения они предполагают сделать для этого.)

**Упражнение «Лесенка — шкала доверия»**

Цель: активизация процесса самопознания.

Необходимое время: 15 минут.

Процедура проведения. Дети выстраиваются по шкале — по вообра-жаемой линии с заданными крайними точками — от безусловного дове-рия до полного недоверия, сами находя свое место. Когда все определи-ли свои места, крайние участники делятся своим опытом и размышле-ниями — что дает и чем мешает так сильно проявленное качество.

В этом им помогают «группы поддержки» — участники, которые ближе к соответствующему полюсу лестницы. После обсуждения хорошо дать возможность детям по желанию встать в другом месте шкалы и при-слушаться к своим новым ощущениям.

**Упражнение «Паровозики»**

Цель: развитие доверия.

Необходимое время: 10 минут.

Процедура проведения. Упражнение выполняется в тройках. Каждая тройка представляет собой поезд. «Паровоз» идет первым с вытянутыми вперед руками, «вагон» передает управление, «машинист» управляет всем поездом. При этом у «вагона» и «паровоза» завязаны глаза.

Вопросы для обсуждения: Насколько было спокойно в роли поровоза, который идет первым, но не знает, в какую сторону? Насколько можешь доверять «машинисту» и «вагону»? Как это — быть в роли паровоза, вагона, машиниста?

**Песни**

**Бременские музыканты**

Ничего на свете лучше нету,

Чем бродить друзьям по белу свету,

Тем, кто дружен, не страшны тревоги,

Нам любые дóроги дорóги. (2 раза)

Мы свое призванье не забудем,

Смех и радость мы приносим людям.

Нам дворцов заманчивые своды

Не заменят никогда свободы. (2 раза)

Наш ковер цветочная поляна,

Наши стены сосны - великаны,

Наша крыша - небо голубое,

Наше счастье жить такой судьбою. (2 раза)

**Алые паруса**

У берега моря,

Где бушуют бураны,

Жила там девчонка

С именем странным.

И часто бывало,

Она на просторе

В мечтах уплывала

За синее море.

Припев:

Алые паруса,

Алые паруса,

Алые паруса, паруса.

А где-то за морем,

За синей чертою,

Жил парень отважный

С открытой душою.

Мечтал он о море,

О подвигах храбрых,

В мечтах уплывал он

В дальние страны.

Припев:

И вечером поздним,

Когда все уснуло,

На небе зажглись

Миллионы огней.

На свете свершилось

Великое чудо –

Тот парень приехал

К девчонке своей.

**Изгиб гитары желтой**

1.Изгиб гитары желтой

Ты обнимаешь нежно.

Струна осколком эха

Пронзит тугую высь.

Качнётся купол неба

Большой и звёздный снежный.

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались. – 2 раза

2.Как отблеск от заката,

Костёр меж сосен пляшет.

Ты что грустишь, бродяга,

А ну-ка, улыбнись.

И кто-то очень близкий

Тебе тихонько скажет,

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались. – 2 раза

3.И всё же с болью в горле

мы тех сегодня вспомним

Чьи имена, как раны,

На сердце запеклись.

Мечтами их и песнями

Мы каждый вздох наполним

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались. – 2 раза

**Если у вас нет собаки...**

1. Если у вас нет собаки,

Ее не отравит сосед,

И с другом не будет драки,

Если у вас, если у вас

Если у вас друга нет,

друга нет.

Припев:

Оркестр гремит басами,

Трубач выдувает медь,

Думайте сами, решайте сами,

Иметь или не иметь.

2. Если у вас нету дома,

Пожары ему не страшны,

И жена не уйдет к другому,

Если у вас, если у вас,

Если у вас нет жены,

Нету жены.

Припев:

3. Если у вас нету тещи,

То вам ее не потерять,

И если вы не живете,

То вам и не, то вам и не

Не умирать.

Припев.

Скачать материал