

Сергей Владимирович Симпирович Дмитрий
Александрович Савельев
Мастер-класс для водителей



Д.А. Савельев, С.В. Симпирович

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ВОЖАТЫХ



ВЛАДОС

Дмитрий Александрович Савельев, Сергей Владимирович Симпирович

Мастер-класс для вожатых

© Савельев Д.А., 2015

© ООО «Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС», 2015

* * *

Предисловие

Когда редактор издательства предложил нам название для книги – «Мастер-класс для вожатых», мы были против. «Какой мастер-класс? Вы что?» – этому названию нужно соответствовать. Необходимо иметь опыт работы не менее 100 лет, длинную, красивую должность со словами «ведущий» или «заслуженный» и быть, как минимум, доктором педагогических наук. Наша же цель была более скромной. Она состояла в том, чтобы все наработки в области работы с детьми в условиях загородных лагерей не пропали даром. Нарботок и прочего материала было много. Методики и игры возникали и собирались в процессе нашей продолжительной работы сначала в загородных, а потом и зарубежных лагерях, и возникло большое желание передать все это богатство следующему поколению вожатых и воспитателей, которые работают в лагере или им еще это только предстоит. Но, после вдумчивого изучения термина «мастер-класс», мы изменили свое мнение. «Мастер-класс» – это было именно то, что нам нужно.

Ведь что такое «Мастер-класс»? «Мастер-класс» – это передача всего, набитого многими шишками, опыта следующему поколению. «Мастер-класс» – это авторские методики, отшлифованные долгими часами игровых программ с детьми разного возраста. И, самое главное, «Мастер-класс» – это практика. Вы можете сразу начинать работать, используя предложенные готовые решения.

Книга, которую Вы сейчас держите в руках, явилась результатом работы авторов сначала в педагогическом отряде. Школа для вожатых повлияла на первую особенность книги – в ней очень мало теории, почти одна практика. По нашему мнению – лучше работать в детском лагере только с практическими наработками, чем только с теоретической базой. После ШВМ были курсы для будущих вожатых в Педагогическом колледже и множество смен в зарубежных лагерях в Финляндии, Венгрии, Эстонии, Турции и на Мальте. И именно работа в международных лагерях определила вторую особенность данной книги – все игры в книге предназначены для разновозрастных групп. Потому что в отличие от обычных детских загородных лагерей, международные лагеря комплектуют группы детей в широком возрастном диапазоне. У вас в отряде одновременно могут быть дети от 8 и до 16 лет. И игры нужно проводить такие, чтобы они были интересны и понятны как для младших, так и для старших ребят.

И, наконец, третья особенность книги кроется в ее структуре – книгу можно и нужно читать частями. Первую часть книги читаем в начале смены. Структура смены, знакомство с детьми, заселение и прочие особенности начального периода описаны именно на первых страницах. После того как аврал первых дней прошел – можно приступать к основной части книги: большие игры, тематические дни, оформление отряда и много другое Вы найдете именно там. И, наконец, в конце книги можно найти возрастные особенности ребят, пути разрешения конфликтных ситуаций и многое другое.

Работать с детьми не легко, но безумно интересно. Успех в работе вожатого зависит только от него самого. У хорошего, заводного вожатого, у которого всегда есть «в кармане» игры и веселые розыгрыши, который внимательно следит за ребятами, старается их понять, не бывает «плохого отряда» или «плохих детей».

Выбираем лагерь

В условиях огромного выбора форм отдыха, который сегодня есть у ребенка и его родителей, вожатому важно понимать и разбираться, что представляет собой детский лагерь, какими бывают лагеря, чем они отличаются друг от друга и как это все влияет на работу вожатого. Поэтому начнем мы нашу книгу с краткого, но весьма полезного ликбеза.

Мы будем называть детским лагерем любую форму организованного отдыха детей и подростков, ограничиваясь нижней возрастной планкой в 7 лет и верхней в 18 лет. Лагерь для дошкольников – это совершенно отдельная огромная тема, так же как и молодежные лагеря, поэтому мы если и будем их касаться, то только в виде исключений. Традиционный детский лагерь – это организованный отдых большой группы детей, разделенных на отряды по возрасту, на загородной базе в период летних каникул. Продолжительность отдыха в детском лагере принято измерять в сменах, которые длятся от 3-х до 4-х недель. Сегодня почти все летние детские лагеря работают по педагогическим программам, в зависимости от которых, лагеря могут быть: творческими, спортивными, языковыми, трудовыми и пр.

Так как пребывание за городом на природе и жизнь по определенному режиму почти всегда приводит к укреплению, а то и к улучшению здоровья ребенка, то зачастую к термину детский лагерь добавляется определение оздоровительный – детский оздоровительный лагерь или сокращенно – ДОЛ. Для администрации важно, что пребывание детей в ДОЛ регулируются определенными нормативными документами, в том числе санитарно-эпидемиологическими нормами (СанПиН). А для вожатого нужно знать, что жизнь в ДОЛ летом – это присмотр за детьми и днем и ночью, установленный распорядок дня, в котором неизменным будет время завтрака, обеда, полдника, ужина, подъема и отбоя, одно или два запланированных программой мероприятия в день, много свободного времени, которое придется заполнять именно Вам, теплая погода, спортивные площадки, лес, речка, озеро или море, активность и здоровый образ жизни на открытом воздухе.

Дети отдыхают не только летом, в осенние, зимние и весенние каникулы для них также открывают свои двери загородные лагеря. Основное отличие осеннего, зимнего и весеннего отдыха от отдыха в летней период в его продолжительности, смена в эти каникулярные периоды обычно длится от 5 до 10 дней. Программа организации детского досуга в этот недолгий период обычно очень насыщена разнообразными играми и творческими мероприятиями. Во-первых, в силу погодных условий, в отличие от летнего периода, дети гораздо больше времени проводят в помещении, и буквально каждая минута их времени должна быть наполнена интересными, не скучными и полезными занятиями. Во-вторых, небольшая продолжительность смены, делает все очень концентрированным по времени и интенсивным по яркости впечатлений. Все то, что летом ребенок прожил и прочувствовал бы месяц, сокращается до нескольких дней. Если в летний период первые три-четыре дня смены ребенок может только адаптироваться и привыкать к условию жизни в лагере, то в каникулярные периоды осени, зимы и весны период адаптации сокращается буквально до пары часов. И, в-третьих, поскольку масштаб лагеря, и по количеству детей, и по количеству работников, в отличие от лета гораздо меньше, то основная деятельность происходит непосредственно в отряде, а почти вся нагрузка ложиться на вожатого.

Не у всех детей, в силу разных причин, есть возможность выезжать летом на природу. Для них в городских условиях открываются лагеря с дневным пребыванием детей. На базах школ, учреждений дополнительного образования, социальных или спортивных учреждений, при наличии определенных условий (возможности пребывания детей в дневное время с обязательным питанием), открываются детские лагеря, в которых дети (в основном до 13–14 лет) находятся с утра и до вечера, и иногда с утра и до обеда. Особенность таких лагерей в

том, что, в основном, работают в них учителя, программа занятости предусматривает экскурсии и организованные выезды, работу кружков, организованные спортивные, игровые и творческие мероприятия. Вожатому в таком лагере нужно будет подстраиваться под существующую программу занятости детей, при этом быть готовым занять свой отряд интересным делом или игрой буквально в любую свободную минуту. В лагере дневного пребывания работают все те же правила и законы, что характерны для любого детского коллектива и отряда. Детей нужно будет: перезнакомить, превратить в сплоченный дружный отряд, разделить на микрогруппы, вовлекать в соревнования, конкурсы и игры и т. д.

Формы организации детского отдыха в настоящее время далеко не исчерпываются вышеприведенными примерами. Летом, кроме организованного досуга на стационарной базе, отдых может проходить в палаточном лагере. На загородной базе могут существовать несколько автономных детских лагерей, в этом случае разные организации снимают каждая свой корпус, в которых размещаются обычно немногочисленные (до 30 человек) группы детей. Досуг каждой группы организован по своей авторской программе и общих мероприятий при такой схеме практически нет.

Как бы ни был организован детский лагерь, на каких бы принципах ни строилась жизнь детей, задача вожатого – обеспечить интересную, полезную, комфортную, безопасную и здоровую атмосферу. В нашей книге мы будем в основном вести речь о классическом детском загородном летнем лагере, но основные закономерности и принципы работы с временными детскими коллективами останутся неизменными.

Первая встреча с вашими детьми

Одним прекрасным утром у вас в квартире раздается телефонный звонок. Старший вожатый или администратор детского лагеря приглашает вас, на следующий день, приехать на регистрацию детей. И вы с ужасом понимаете, что вот он и пришел, тот момент, которого вы так давно ждали – вы увидите своих детей.

На следующее утро вы приходите на место сбора и готовитесь к приему детей и их родителей – к регистрации. Регистрация – это первое знакомство с вашим отрядом. Это время, когда вы приглядываетесь к своим детям, а ребята, и также их родители, оценивают вас. Вам придется выдержать напор вопросов о проживании детей, о программе, о питании и о многом другом, и на все эти вопросы у вас должен быть ответ, или, хотя бы информация, к кому направить интересующегося родителя за пояснением. Для вас же, как вожатого, это время выяснения предварительной информации о ребенке:

имя и фамилия;
дата рождения;

День рождения в лагере – для ребенка очень важный момент. Он не дома, не с друзьями и неизвестно, приедут к нему родители или не смогут. Поэтому, ни в коем случае, нельзя забыть поздравить ребят, у которых день рождения приходится на один из дней вашей смены.

школа (ее особенности и специфика);
увлечения, хобби, привычки и склонности;
особенности здоровья;

Ребенок может не сказать вам, что, к примеру, у него энурез и будет скрывать свою особенность, по возможности, до конца, ночью, выходя сушить белье, или просто будет днем его менять на другое, украденное с соседней кровати. Поэтому, если вы узнаете об этом от родителей, вы можете поговорить с ребенком, помочь ему, пообещав менять белье, и никому ничего не говорить – держите это в тайне. Этим вы избавите ребенка от ненужного стресса.

особенности характера;

Есть дети, которые не любят, когда к ним прикасаются, и, не зная этого, вы можете спровоцировать нежелательный конфликт, просто взяв его за руку.

контактные телефоны родителей;
родственники, кто может приехать на родительский день.

Родители бывают в разводе и, когда к вам придет папа вашего ребенка, он даже паспорт покажет, и попросит отпустить с ним сына. Вы, возможно, даже и не задумаетесь, что родителей иногда лишают прав на ребенка, и в таких случаях они не имеют разрешения приближаться к нему.

Вся эта информация поможет вам понять ваших подопечных и избежать возможных проблем, и тогда, в первый день заезда, группа детей, вы валившаяся из автобуса, уже не будет казаться чем-то не понятным и неизвестным. Это будет уже Ваш отряд!

Что делать с детьми в загородном лагере

Давайте поставим себя на место родителей и сформулируем, зачем ребенка отправляют в детский лагерь.

Причина первая – отдых на свежем воздухе с пользой для здоровья. Тут все ясно – на солнышке на природе лучше, чем в городе на асфальте.

Причина вторая – развитие самостоятельности. Без мамы, папы и бабушки с дедушкой навыки самообслуживания развиваются быстрее.

Причина третья – возможность интересно и с пользой провести свободное время. Творчество и спорт, веселые игры и новые яркие впечатления станут отличной альтернативой компьютерным играм и интернету.

И, наконец, новые знакомства и опыт общения со сверстниками. Каждый родитель надеется, что под присмотром опытных внимательных вожатых, в процессе всевозможных интересных дел, ребенок, даже застенчивый и робкий, найдет новых друзей и приобретет хороший опыт общения.

А дети? Что дети хотят от лагеря? Они хотят ярко и интересно проводить время, играть, творить, выдумывать, петь и танцевать, соревноваться, общаться и дружить. Не хотят они только одного – скучать. Детский лагерь и скука – вещи несовместимые.

Для того чтобы удовлетворить запросы родителей и интересы детей, жизнь в лагере должна быть интересной и насыщенной. Во многом, пребывание ребенка в лагере, зависит от уровня организации лагеря в целом, от того, насколько продумана и интересна программа общелагерных мероприятий, какие кружки функционируют в лагере и т. д. Но не меньше, а возможно, и больше, впечатления от отдыха в лагере у ребенка будут складываться из того, какой будет жизнь в отряде.

Качество отрядной жизни будет зависеть исключительно от умения и, главное, желания вожатого наполнять буквально каждую минуту свободного времени ребенка яркими и запоминающимися событиями. И, наоборот, у ребенка не должно быть времени, потраченного на праздное шатание и скучное ничегонеделание. Если вожатый не сумел или не захотел организовать детский досуг, раскрасить жизнь отряда яркими впечатлениями, то, будьте уверены, дети, по крайней мере, часть их, попытаются сделать ее интересной и веселой, ориентируясь на собственные, не всегда одобряемые взрослыми, представления о проведении досуга.

Дети, в попытках занять себя самостоятельно, становятся источником повышенной опасности для себя и окружающих, так как в любой момент могут куда-нибудь залезть,

откуда-нибудь свалиться, что-нибудь сломать. Не перечисляя возможные асоциальные и вредные для физического и психического здоровья способы проведения свободного времени, можно сказать что большого выбора вариантов у современных детей не так уж и много. Часть мальчишек, возможно, уйдет играть в футбол, часть отряда, собравшись в беседке, будет играть в карты. А кто-то будет просто лежать на кровати, и слушать музыку в телефоне, гонять в игры на взятом из дома планшете, или читать электронную книгу. У детей, которые подавляющую часть свободного времени проводят с мобильниками и компьютерами, формы доступного им времяпрепровождения, несомненно, будут связаны с привычными для них видами деятельности. А это значит, что время детского лагеря, время активного содержательного творческого досуга, будет потрачено впустую.

И конечно, бесцельно проводимое свободное время может вызвать у ребенка грусть, тоску по дому и слезы. Когда детям скучно, в голову лезут разные мысли: «Зачем я здесь?», «А не лучше ли было бы дома?», «А не попросить ли родителей забрать меня домой?!». Подавляющее большинство звонков родителям с жалобами на лагерь, отряд и вожатого происходят в так называемое свободное, то есть не структурированное вожатым, время.

Насыщенная отрядная жизнь, несомненно, должна быть организованной. Иначе она превратится в хаотичный калейдоскоп всевозможных игр, мероприятий, событий и впечатлений, от которых дети могут просто устать и потерять интерес к происходящему. Также, все вышесказанное вовсе не означает, что ребенок от рассвета до заката должен, как белка в колесе, постоянно быть активным, в чем-то участвовать, быть чем-то занятым. У каждого ребенка должно быть личное свободное время, так как кому-то нужно отдохнуть, кому-то – пообщаться с друзьями, а кому-то – побыть в одиночестве. Но этого личного времени не должно быть много. С учетом времени тихого часа или послеобеденной сиесты, по 30 минут в первой и второй половине дня вполне достаточно.

А для того чтобы отрядная жизнь и вами, и вашими подопечными воспринималась легче и проще, существуют несколько простых вещей, которых стоит придерживаться:

План на день

Его наличие даст вашему отряду четкое представление о том, что именно и когда будет происходить в течение дня. План должен быть составлен накануне вечером и к подъему детей висеть на отрядном месте. Вожатому желательно придерживаться собственноручно написанного плана, а детям необходимо знать и понимать, что именно проходит или будет проходить в отряде в любой момент времени. Показателем организованной отрядной жизни является то, что ребенок всегда может сказать «А сейчас (через 10 минут, перед ужином) у нас игра (репетиция, сбор) и т. д.». И наоборот, если ребенок на вопрос «А что у вас будет после полдника?» отвечает: «не знаю» или «ничего», то это повод для вожатого пересмотреть план отрядных мероприятий на день.

Утренний отрядный сбор

Проводится обычно либо до завтрака, либо сразу после него. На этом сборе, вы расскажете о том, что ожидает ваш отряд в течение дня. Информация о мероприятиях должна быть конкретной и понятной каждому ребенку: что, где, в какое время. Если в каком-либо мероприятии принимает участие не весь отряд, то необходимо пояснить, что именно будут делать в это время остальные. Вожатый раздает задания и поручения на день отряду в целом или для конкретных команд в отряде. Также, на утреннем сборе проводится подведение итогов прошедшего дня. Если у вас в отряде работает система наградений и поощрений, то утренний сбор – то самое время и место, где озвучиваются имена победителей, призеров и отличившихся ребят

Чередование видов активности

При планировании отрядных мероприятий, старайтесь чередовать виды активности: физическую активность должна сменять творческая, подвижные игры должны чередоваться с интеллектуальными викторинами и т. д. С учетом биоритмов детского организма, первая половина дня идеально подходит для спартакиад, веселых стартов, и просто подвижных игр на свежем воздухе. Вторая половина дня – это время различных творческих мероприятий и командных игр.

Проводите отрядные мероприятия

Независимо от насыщенности общелагерными мероприятиями, соревнованиями, экскурсиями и кружками, старайтесь проводить, как минимум, одно досуговое отрядное мероприятие. Наличие таких мероприятий придает своеобразие и неповторимость вашему отряду.

Играйте с детьми

Вывести свой отряд на футбольное поле и предоставить детей самим себе, несомненно, проще, чем организовать для своего отряда несколько веселых игр. Но именно наличие в багаже большого запаса игр, и главное – готовность их применять в любую свободную минуту, дает вожатому неоценимый инструмент организации детского досуга и сплочения отряда, творческого и физического развития детей.

Занимайте интересным делом каждого ребенка

У детей разный характер и темперамент, разные интересы и склонности, и, если почти весь ваш отряд с удовольствием развлекается на футбольном поле, а две девочки скупают на скамейке у корпуса, то необходимо постараться найти возможность избавить их от скуки. У вожатого в запасе должно быть несколько игр, позволяющих занять одного или нескольких детей, и не требующих от них большой активности. Шахматы, морской бой, нарды, современные настольные игры: скрабл, дженга, свинтус, элиас, а для большой компании – мафия, все эти игры позволяют интересно и с пользой проводить время, развивают навыки общения и творческие способности. Используя готовые игровые наборы, и объединяя несколько игр, вожатый может устраивать в своем отряде вечера игр, которые могут стать интересными отрядными мероприятиями.

Три периода одной смены

В этой главе мы постараемся более подробно разобрать и структурировать основные, наиболее важные, этапы смены. Для удобства, разделим нашу смену на три этапа и выделим наиболее значимые задачи для каждого. Итак, любую смену в детском лагере, кроме, пожалуй, самых коротких – трехдневных смен, мы разделяем на следующие периоды: организационный, основной и заключительный. Каждый из них имеет свои особенности, задачи, трудности и ключевые цели.

Организационный период

Организационный период является на наш взгляд самым важным в работе с детской группой. Именно во время организационного периода закладываются основы работы всей смены. Ошибки оргпериода исправить очень сложно, поэтому важно четко понимать цели и задачи вожатого в работе с группой на протяжении этого времени. Традиционно, оргпериодом называют первые три дня смены. Давайте разберем подробнее, что же должен

сделать вожатым за это время...

Формирование временного коллектива

Одна из важнейших задач, стоящих перед вожатым во время орг-периода – создать из группы, чаще всего незнакомых друг с другом ребят, дружный коллектив, где каждый ребенок будет чувствовать себя комфортно; создать доброжелательную атмосферу, выявить среди детей лидеров, разделить ребят на микрогруппы (патрули, звездочки, звенья и т. п.), перезнакомить всех, “задать настроение” на всю смену... Короче говоря – создать **КОМАНДУ** !

Это трудно, но от того, как вожатый справится с этой задачей, зависит едва ли не половина успеха в дальнейшей работе.

Формирование норм и правил

ОЧЕНЬ ВАЖНО! В первый же день! На первом же отрядном сборе! Объяснить детям, что можно, что нельзя и “ ЧТО БУДЕТ ЕСЛИ.....”. Сюда входят и общие правила лагеря, и те правила, которые вы хотите ввести в отряде, и запреты, и правила пользования чем-либо, и общая информация о розетках, ценных вещах, и МНОГО чего еще... Сделать это можно разными способами, но сделать это надо ОБЯЗАТЕЛЬНО.

«Вживание» и снятие напряжения

Ребенок, приехавший в лагерь, не важно впервые или нет, так или иначе, испытывает эмоциональный шок. Незнакомое место, новые люди, какой-то взрослый, воображивший себя самым главным. ...И рядом нет мамы с папой, знакомых и друзей, и непонятно, как еще все сложится... и страшно и интересно одновременно. Задача вожатого, как можно раньше снять это напряжение. Показать ребенку, что вокруг друзья, что будет интересно, что никто не обидит.

Постановка задач на смену

Предварительное планирование – важный подготовительный этап в работе вожатого. И мы надеемся, что Вы, конечно, его провели. Но, как известно, даже самый хороший и подробный план нуждается в корректировках. В первые дни в лагере Вы более близко познакомитесь со своим отрядом и, возможно, поймете, что некоторые запланированные Вами дела “не пойдут”. Может, изменится общелагерная программа или просто погода будет дождливой. И одной из целей оргпериода будет корректировка плана Вашей работы. Так же, более полно оценив Ваш отряд, пообщавшись с ребятами и напарниками, нужно будет наметить задачи смены. Говоря проще – на что будет нацелена Ваша работа с отрядом. Просто отдохнуть и повеселиться, сделать упор на сплочении отряда, затронуть социальные аспекты, акцентировать свою работу на развитии личностных качеств ребят, на групповой работе и так далее.

Основной период

Поддерживание работы временного коллектива

Итак, прошли первые дни смены. Планы скорректированы, созданы микрогруппы, смена “началась”. И целью вожатого становится поддержание работы отряда. Другими словами – вы “ведете” своих ребят по смене согласно Вашему плану, поддерживая по необходимости интерес отряда. Здесь главное – внимательный анализ Вашей работы. Что прошло хорошо, какие мероприятия наиболее интересны, чего не хватает, как ребята реагируют. Важно, также, получение “обратной связи” от ребят и своевременное

корректирование работы.

Решение проблем

Какой бы дружной и доброжелательной ни была обстановка в вашем отряде, проблемы будут возникать. Важнейшей задачей основного периода для Вас станет вовремя отслеживать возникающие проблемы и конфликты и решать их. Мы имеем в виду и межличностные отношения ребят в отряде, и групповые отношения, и личные проблемы ребенка, и проблемы бытовые и многое другое.

Ведение смены

У каждой смены есть “идея”, некая общая направленность. Исходя из неё, Вы ведете свою работу, поэтапно продвигаясь по плану смены. Мы не рекомендуем делать “резкие повороты”, кардинально менять идеи смены.

Заключительный период

Логическое завершение работы на смене

В течение смены вы движетесь к какой-то определенной цели – найти клад, спасти принцессу, построить корабль, так вот – не забудьте под конец этот клад все же найти.

Подведение итогов

В процессе работы на смене вы, скорее всего, зарабатывали баллы, побеждали в конкурсах, вели общее соревнование в отряде. По окончании смены подсчитайте все результаты, подготовьте призы и подарки, поздравьте и наградите победителей.

Создание атмосферы “завершения”

Многим ребятам очень трудно расставаться с лагерем. За три недели они привыкли к распорядку дня, у них появились новые друзья, новые интересы и просто новая хорошая компания, которой у них, возможно, не было в городе, поэтому в конце смены у вас в отряде могут возникнуть грусть и слезы. Поддержите таких ребят, сообщите о встрече в городе, которая состоится осенью, предложите ребятам обменяться телефонами.

В противовес этому в отряде может возникнуть кризис «последнего дня» – мы уже уезжаем, поэтому ничего делать не надо и правила можно нарушать, все равно не выгонят. В этот период уделяйте удвоенное внимание дисциплине и проводите игры, которые уже не требуют больших усилий от детей так, как они уже устали играть.

Завершение организационных дел с администрацией и хозяйственными службами

В конце программы вы должны собрать всю канцелярию, спортивный инвентарь и постельные принадлежности, которые вы получили в первый день смены и сдать все в хозяйственный отдел лагеря. Не пугайтесь, скорее всего, многих вещей у вас будет не хватать. Исписанные фломастеры, потерянные ножницы и разорванные и выкинутые детьми наволочки – это известные проблемы. Вопросов со стороны завхоза можно избежать, просто имея хорошие с ним отношения, поскольку многие вещи приобретаются в лагере с учетом естественных для детского коллектива процессов порчи и потери всего, что можно испортить или потерять.

Первые три дня, или оргпериод

Оргпериод – это первые три дня пребывания ребенка в лагере. Это самые напряженные, насыщенные и непростые дни для вожатого. По тому, как прошел в отряде оргпериод, можно почти со стопроцентной уверенностью сказать, как пройдет вся смена целиком. По этому эти дни требуют от вожатого максимума усилий, а для того, чтобы все прошло без сучка, без задоринки, в этот период свою работу желательно распланировать буквально по минутам.

Сделать это лучше всего со своим напарником еще до начала смены. Конечно, вам вероятнее всего придется отойти от заранее намеченного плана, но, в любом случае, предварительно продуманные мероприятия помогут сделать так, чтобы эти дни прошли максимально четко и организованно.

Вот примерный минимум того, что вам нужно будет сделать в оргпериод:

- познакомиться с вашими детьми и перезнакомить их друг с другом;
- сформировать структуру вашего отряда и заложить отрядные традиции и ритуалы;
- создать комфортную обстановку для каждого ребенка в вашем отряде;
- показать детям, что в вашем отряде весело, интересно и не скучно;
- решить все организационные вопросы;
- приучить детей к порядку, которого вы решили придерживаться у себя в отряде;
- и многое другое.

Оргпериод, а особенно первый день, обычно сливается в сплошной калейдоскоп сменяющих друг друга событий и маленьких проблем, которые вам придется оперативно решать. Здесь, как нельзя, кстати, будет понимание того, что, когда и как вам необходимо сделать, организовать и провести.

Если у вас еще нет четкого представления, каким может быть ваш первый день, то советуем воспользоваться нашим планом.

План дня

Дети 6–8 лет

12.00 Заезд.

12.30 Расселение.

Маленьким нужно помочь и все показать. Провести их в палату, показать, где находятся туалеты и душ, где чья тумбочка, как правильно застилать кровати, где хранятся чемоданы и многое другое.

13.30 Организационно-хозяйственный час.

14.00 Обед.

14.45 Знакомство с территорией. Игры на знакомство.

Играть можно прямо на улице: у столовой, на стадионе, за медпунктом и т. д.

16.45 Полдник.

17.15 Конкурс на лучшее оформление палаты.

После конкурса обязательно соберите все канцелярские товары, а то малыши тут же все потеряют.

18.00 Игры на свежем воздухе.

19.00 Ужин.

20.00 Отрядный вечер или огонек.

21.30 Отбой.

План дня

Дети 12–14 лет

12.00 Заезд.

12.30 Расселение.

13.00 Организационно-хозяйственный час.

Обратите внимание на режимные моменты и оставьте время на детские вопросы.

14.00 Обед.

14.45 Игры на знакомство, командное сплочение и выявление лидеров.

После этих игр деление на команды пройдет легче.

16.30 Деление на команды.

17.00 Полдник.

17.15 Игра на знакомство с территорией.

18.00 Подготовка к отрядному вечеру и представлению команд.

19.00 Ужин.

20.00 Отрядный вечер.

Его можно провести в виде творческого вечера, где у каждой команды будет возможность проявить себя во всей красе.

21.30 Огонек.

22.30 Отбой.

Надеюсь, вы заметили, что мы распланировали первый день таким образом, чтобы маленькие дети больше времени проводили на воздухе, а у старших он оказался весьма насыщенным разнообразными мероприятиями в помещении. Если у вас возникли вопросы, связанные с тем, почему наш план составлен именно так, загляните в раздел “Возрастные особенности детей”.

Такой план является базой. Это костяк вашего дня, на который надо нарастить еще много «мяса», то есть конкретных игр, которые вы будете проводить.

Надеемся, что в этом месте вы уже готовы задать нам вопросы:

Легко сказать «игры на знакомство», а какие?

Легко сказать «организационно-хозяйственный час», а что это такое?

Легко сказать «огонек», а какой?

Здесь можно сделать небольшую паузу, обдумать все, о чем мы говорили ранее и... мы продолжим знакомиться с законами жизни в детском лагере.

Заселяемся в корпус

Расселение детей по палатам воспринимается ребенком, как начало лагерной жизни, поэтому, чем более организованно все пройдет, тем меньше обид и конфликтов будет у вас в дальнейшем.

Перед распределением детей по палатам вожатому уже желательно знать, сколько детей у него в отряде и иметь под рукой список с количеством мальчиков и девочек. Зайдя вместе с детьми в корпус, проведите их в общий холл или игровую комнату, попросите поставить свои сумки и чемоданы в одном углу и начинайте распределение по палатам, учитывая пожелания детей.

Пусть ребята сами решают, кто с кем поселится в одну палату, но следите, чтобы не было обиженных. Проще всего поступить следующим образом: “Мне нужно пять (четыре, семь) человек, которые хотят жить вместе. Есть такие?” Как только такая группа набралась, ваш напарник отводит их в комнату, помогает расселиться, а вы, тем временем, комплектуете следующую группу и так до тех пор, пока все ребята не будут расселены.

В те палаты, из которых есть выход на балконы и лестницы, а также в самые дальние палаты постарайтесь поселить самых маленьких или самых

спокойных детей.

Обычно расселение по палатам занимает не очень много времени, но только в том случае, если вы заранее все продумали и провели это мероприятие вместе со своим напарником четко и организованно.

У ребят должно быть время на то, чтобы самостоятельно разложить свои вещи и привыкнуть к своей комнате. Вы, пока, можете обойти все палаты, проверить, кто, как устроился, нет ли ссор и конфликтов, например из-за того, что дети не могут поделить тумбочки (которых, кстати, не всегда хватает). Общий сбор назначайте через 15–20 минут в игровом холле для того, чтобы рассказать о правилах, существующих в отряде и в лагере. Этот момент в нашем плане дня называется организационно-хозяйственный час.

Организационно-хозяйственный час

В череде отрядных мероприятий организационно-хозяйственный час, пожалуй, одно из самых важных и первых, так как именно на этом своеобразном организационном собрании вам придется объяснить детям правила пребывания в лагере. Ребята должны знать, что лагерь это не полная свобода и вседозволенность, а интересная, насыщенная, но заключенная в определенные рамки жизнь. Чем старше дети, тем больше времени надо уделить объяснению разных организационных и дисциплинарных моментов, а также ответам на бытовые вопросы, которые обязательно появятся у детей. В младших отрядах сведите свой инструктаж к минимуму, так как маленькие дети все равно не запомнят все с первого раза. Просто проведите маленькую экскурсию и покажите: куда положить чемодан, где мыть ноги, как застилать кровати и т. д. В целом, возможные проблемы с маленькими детьми будут скорее связаны не с нарушением дисциплины, а с незнанием и неумением выполнять элементарные вещи: заплетать длинные волосы, убирать постель и т. п. Вашу по-настоящему первую встречу обязательно начните со слов: "Ребята, поздравляю вас с тем, что мы, наконец, приехали в лагерь. Все ли помнят, как меня зовут?.."

О чем обычно говорят на орг. встрече?

Три стандартных "Нельзя":

- употреблять спиртные напитки;
- курить;

выходить одним за территорию.

Расскажите о правилах жизни в лагере так, чтобы дети сами поняли, что их надо выполнять. Можно привести примеры нарушений правил и неизбежных последствий таких нарушений, и иметь в запасе пару вожатских баек, о том, как в одну из прошлых смен, один мальчик ушел с территории лагеря и...

Одним из вариантов проведения этого мероприятия может быть игра по выработке законов лагеря. Ребята делятся на две-три команды. У них есть 15–20 минут, чтобы выработать 7 главных законов жизни в лагере. После этого начинается обсуждение. Каждая команда предлагает свои законы и пытается убедить другие команды в том, что именно этот является самым главным. В конечном счете, нужно выбрать пять самых главных законов.

Далее на основе того, что выбрали ребята, вы расскажете им о законах, действующих в лагере. Чаще всего они будут почти совпадать.

Можно составить свод законов и вывесить его на видном месте в корпусе.

Маленькие отрядные правила:

правило Вежливости – не перебивать говорящего и не разговаривать, когда говорит взрослый;

Можно научить детей правилу правойруки: "Поднятая правая рука –

полная тишина”.

правило Джентльменства – молодым людям неприлично находиться в одном помещении с дамами в головном уборе;

правило Точного времени – не опаздывать на отрядные и общелагерные мероприятия;

правило Информации – уходишь гулять по лагерю, скажи об этом вожатому.

Санитарно-гигиенические требования и правила противопожарной безопасности:

где хранить продукты;

где сушить одежду и куда складывать обувь;

где можно зарядить мобильник;

можно ли выходить на балконы и т. д.

Режим дня:

время подъема и отбоя;

тихий час;

время и место сбора в столовую и т. д.

Оставьте время для того, чтобы ответить на детские вопросы. Они обязательно появятся, особенно у старших детей и будут многочисленными и разнообразными: “А есть ли здесь WI-FI?”, “Есть ли в лагере прачечная?”, “А мне родители разрешили курить и что теперь?!” , “Когда пойдем в магазин?” и т. д. Ничего страшного, если вы не сможете сразу ответить на какой-нибудь вопрос. Вернитесь к нему позже, когда у вас будет подробная информация, интересующая ребенка.

Деление на команды

В вожатской практике вы очень часто будете сталкиваться с необходимостью разделить ваш отряд на более маленькие группы или команды. Причины могут быть разными – для проведения разнообразных мероприятий, игр, спортивных соревнований и много другого.

Такие группы могут быть временными, на одну игру, и постоянными, на весь период смены. Мы рассмотрим различные варианты деления, рассчитанные на разное количество и возраст участников. Как правило, они достаточно универсальны и просты. По нашим наблюдениям, практически используется один-два хорошо известных способа. Но, имея в запасе, и применяя в зависимости от ситуации, достаточно разнообразные виды деления, вы добавите участникам заинтересованности в последующих за делением занятиях. Грамотно подобранное и проведённое деление соответствующим образом настраивает группу и помогает ребятам “легче войти ” в то, что будет происходить далее.

Дерево

Это, наверное, один из самых известных и универсальных способов деления большой группы на команды. Хорош он тем, что почти не требует участия ведущего и позволяет избавиться от недовольства участников по поводу состава команд. Секрет состоит в том, что участники сами выбирают состав команд. Ведущий только контролирует очерёдность выбора.

Итак, из группы, по количеству команд, выбирается несколько ребят. Каждый из них выбирает по одному человеку в свою команду. Те, кого уже выбрали, в свою очередь, выбирают следующих. Так, по цепочке, продолжается до тех пор, пока не выберут всех участников.

Зоопарк

Все участники стоят или сидят в кругу. Ведущий, проходя по кругу, говорит каждому на ушко название какого-нибудь животного. Сколько команд вы хотите сделать, столько и видов животных нужно назвать. Например, если нужны три команды, то из животных пусть будут собака, кошка и мышка. Когда каждому будет известно животное, которое он будет представлять, игрокам нужно объединиться в команды, состоящие из животных одного вида. Непременное условие – нельзя ничего говорить вслух. Можно подражать поведению

«своего» животного, издавать характерные для него звуки и т. п. Как только игра закончится, у вас будут те команды, которые вам нужны.

Вошебные цвета

Это вид деления похож на предыдущий. Но, вместо названий животных, ведущий рисует карандашом (или легко смывающимся фломастером) на лбу у каждого игрока точку определённого цвета. Когда точки будут нарисованы всем, нужно, не говоря ни слова, собраться в команды по цветам.

Арифметика

Это очень хитрый и, немного нечестный способ. Используйте его тогда, когда вам нужно получить команды с определённым набором игроков. Вы просите участников, по одному конечно, назвать вам любое число. Потом изображаете некоторое время «усиленную ра боту мысли» и определяете человека в нужную вам команду. На самом деле, никакого принципа деления у вас нет, вы делите детей произвольным образом. При некоторой сноровке, создаётся впечатление, что вы используете некую закономерность.

Коллектор

Это способ можно рассматривать и как деление на группы, и как отдельную игру. Для проведения потребуются специальные карточки. Карточки различаются по нескольким признакам

- по цвету
- по форме
- по написанным на них цифрам
- нарисованным символам и т. д.

Таким образом, получается, к примеру, пять синих, пять красных и пять зеленых карточек. Среди них, не учитывая цвет, пять квадратов, пять кругов и пять треугольников. И так далее. Карточки раздаются участникам, и им предлагается, для начала, собраться в команды по цвету карточек. Ребята собираются в несколько команд, после чего проводится маленькая игра, например, всем детям в команде нужно выстроиться по цвету глаз, от самых темных до самых светлых. Потом команды объединяются по форме карточек, по четным и нечетным цифрам, нарисованным символам, и так далее. При каждом варианте деления необходимо проводить новую мини-игрушку (построиться по алфавиту имен, по размеру ладошек, по дням рождения от января до декабря и т. д.) Способ хорош для проведения в первые дни – он позволяет всем быстро перезнакомиться, пообщаться в непринужденной форме, в процессе игрового тактильного контакта снять возникающее напряжение.

Моё – не моё

Из всего отряда, для начала, выбираются капитаны команд. Они становятся спиной к группе и закрывают глаза. Вожатый по очереди спрашивает их, указывая на кого-нибудь, «это твоё?». Если капитан отвечает «Да» – тот, на кого указывал ведущий, переходит в соответствующую команду. Если «Нет», то вожатый показывает на другого участника.

Молекулы

Все участники игры свободно и хаотично передвигаются по игровому помещению. Каждый из них представляет собой один атом. По сигналу ведущего атомы (игроки) должны объединиться в молекулы – взяться за руки, образовав круг. Молекулы могут состоять из двух, трёх и более атомов. После того, как молекулы были образованы, игра продолжается, отдельные атомы снова перемещаются до следующего сигнала ведущего. Если вожатый говорит «Температура повышается», то «атомы» двигаются быстрее и наоборот. Соответственно, в конце игры можно создать нужное количество команд.

Талисман

Каждый участник выбирает какую-нибудь маленькую вещь – свой талисман. Это могут быть расчёска, брелок, заколка или часы. Вожатый собирает талисманы и, перемешав, складывает в кучу. Далее, выбирается один из игроков – Оракул. Оракулу завязывают глаза и сажают спиной к талисманам и игрокам. Ведущие, беря по очереди талисманы из общей кучи, спрашивает Оракула, в какую команду определить тот или иной талисман. После того,

как все талисманы определены, игроки разбирают их и образуют команды.

Знакомство с территорией

Представления детей о размерах окружающего мира не совсем похожи на наши, взрослые. Если нам лагерь может показаться совсем небольшим, то для ребят, особенно для малышей, это огромная неизведанная страна. И с этой страной детей нужно обязательно познакомить, чтобы ребята как можно скорее узнали, где находится медпункт, клуб и футбольное поле и свободно ориентировались на территории. Такое знакомство лучше всего провести в виде веселой и интересной игры. Такие игры так и называются:

«Игры на знакомство с местностью».

Веселая экскурсия (для самых маленьких)

Это путешествие по лагерю, во время которого у каждого объекта, с которым вы хотите познакомить ребят, можно делать остановки и проводить маленькие веселые игры.

Терра – инкогнита или неизведанная земля

Для этой игры каждой команде выдается лист со своим маршрутом, где нанесены пункты и их очередность (1 – столовая, 2 – административный корпус, 3 – клуб и т. д.). У каждого такого пункта ребят встречают взрослые и проводят с ними маленькие конкурсы и викторины.

Следопыт

Все ребята делятся на команды и каждая команда должна как можно быстрее и точнее ответить на несколько вопросов. Для того чтобы выполнить задание, командам нужно пробежать по территории. Вопросы могут быть такими:

- сколько скамеек у столовой?
- сколько окон в здании медпункта?
- сколько углов у беседки за 2-м корпусом?
- какого цвета баскетбольные щиты? и т. д.

Репортер

Каждой команде дается 1–1,5 часа, для того, чтобы ответить на вопросы, которые вам нужно заранее подготовить и раздать каждой команде. После сбора информации ее можно оформить в виде газеты.

Вопросы могут быть такими:

- какого цвета глаза у вожатой 4-го отряда?
- чего боится главный врач?
- самая страшная тайна директора лагеря? и т. д.

7 чудес света

Команды получают задание – найти на территории лагеря что-то, напоминающее одно из чудес света. Нужно придумать легенду – объяснение, почему мы считаем, что это именно так. Вот семь чудес света:

Египетские пирамиды, Храм Артемиды, Статуя Зевса, Колосс Родосский, Висячие сады Семирамиды, гробница Мавсола, Александрийский маяк если мы в чем-то и ошиблись, то не судите нас очень строго!

Пропавшая экспедиция

Каждая команда получает в начале игры записку, в которой в зашифрованном виде написано место, где находится следующая записка. Нужно пробежать по маршруту, собрать все записки и расшифровать послание, которое оставила «пропавшая экспедиция».

В послании может быть легенда смены, отрядные традиции, напутствия и т. д.

Волшебные зверушки

На территории, на стенах разных зданий (мед пункт, столовая, жилые корпуса и т. д.) мелкими нужно нарисовать контуры небывалых животных. Детям дается задание: найти

изображения этих животных, перерисовать их, придумать им названия и легенду. Легенда может быть о том, как они появились, и что их связывает между собой, и что означают эти изображения.

В конце каждая команда показывает и рассказывает то, что у них получилось.



Как привлечь внимание детской аудитории

Много раз за день водителю приходится собирать свой отряд. Вы будете собирать детей в игровой комнате, в общем зале, на улице для того, чтобы провести с ними игру или обсудить режимные моменты, нарушение дисциплины в отряде, сообщить какую-нибудь информацию и просто для того, чтобы построиться на завтрак. И в том, и в другом случае, чтобы что-то сказать, нужно добиться тишины и привлечь к себе внимание. Конечно, можно и нужно делать это весело и интересно, настраивая детей на игру (особенно с младшим отрядом). Но иногда, важно сразу создать у ребят серьезное и в чем-то деловое настроение. Поэтому существует два подхода к тому, как же привлечь внимание детей. Назовем первый – «Игровой», а второй – «Строгий».

«Игровой» способ

Вожатый может уже находиться в игровой комнате и заниматься своими делами или наоборот, прийти в общий холл или место сбора к началу мероприятия, но, собираясь сказать что-то детям, он должен встать так, чтобы его было хорошо видно и слышно всем. На улице можно встать на крыльцо, на скамейку и т. д.

Между водителем и детьми должно быть свободное пространство (если дети обступят вас со всех сторон, то объяснять правила игры будет несколько затруднительно).

Попробуйте несколько секунд просто помолчать, давая детям понять: «Я уже здесь». В этот момент дети начнут концентрировать свое внимание на вас и постепенно затихать.

Для того чтобы добиться полной тишины, самое время сыграть в одну из следующих игр:

Громкоговоритель

Вожатый объясняет и показывает: «Моя рука – регулятор громкости, как на магнитофоне или плеере. Когда я раскрываю руку – это значит громко. Когда соединяю пальцы – совсем тихо. Сжимаю в кулак – поем «про себя». Выбираем песню, которую все знают и поем. После первой удачной пробы можно усложнить: мальчики следят за левой рукой, а девочки – за правой.

Раз, два, три

Вожатый объясняет: «Когда я говорю «Раз», вы хлопаете в ладоши один раз. Когда я говорю «Два» – хлопаете два раза, «Три» – три».

Можно применить «Правило правой руки».

Просто громко дунуть в свисток.

Эти игры и приемы лучше разучить в самом начале смены, чтобы дети привыкли к ним, и каждое мероприятие начиналось бы с одной из этих игр.

А теперь, когда внимание ваших подопечных приковано к вам, можно объяснять им, для чего они сейчас здесь собрались.

«Строгий» способ

Встать или сесть там, где детям вас хорошо видно и слышно.

Выдержать паузу, стараясь молчать не меньше минуты, при этом очень важно поддерживать с детьми зрительный контакт, т. е. переводить взгляд с одного ребенка на другого.

Попросить детей чуть пересесть, отодвинуться, снять головные уборы и т. д. Просьба вроде бы вполне естественна и легко выполняема, но маленькая уступка со стороны ребят ведет к последующим и сразу показывает, кто здесь «главный».

Помолчать еще несколько секунд. Если какой-то ребенок демонстративно не обращает на вас внимания, посмотрите на него и назовите по имени, чуть повысив голос. Даже если ребенок отвернулся или слушает плеер, его соседи наверняка помогут ему обратить на вас внимание: локтем в бок или строгим шепотом: «На тебя вожатый смотрит!!!».

В полной тишине объясните детям цель сбора, при этом можно говорить ровным, спокойным и тихим голосом – вас все равно услышат.

Как поддерживать чистоту и порядок в корпусе

Самый идеальный порядок в корпусе можно увидеть до того момента, как дети приехали в лагерь: все идеально чисто, вымыто и убрано. Стоит только в палату войти детям, и беспорядок возникает как по волшебству. Отсюда самый эффективный и самый простой метод поддержания чистоты: «Корпус убран – детей в нем нет!!!», т. е. после того, как все палаты будут приведены в порядок, отряд в полном составе отправляется развлекаться на улицу. Корпус, при этом, часто просто запирается. «Нет детей – нет беспорядка» – вот суть этого метода.

Вообще-то, идеальный порядок в детской комнате это что-то противоестественное. Наводить чистоту дети не любят и потому делают это с неохотой. Конечно, вы можете заставить их убираться, пригрозив, например, отменой дискотеки, если в комнатах будет бардак. Но гораздо лучше превратить скучную уборку в игру, в которую втянутся ваши дети. Объявите соревнование на звание образцовой палаты, с обязательным награждением по его итогам, и вам не придется заставлять детей наводить чистоту. Но тогда не забывайте каждый день лично контролировать состояние палат, подводить итоги, оглашать результаты вашему отряду. Лучшую палату необходимо, время от времени, реально поощрять, чтобы дети не потеряли интерес к этому соревнованию.

Есть также специальные «вожатские» способы вызвать у детей чувство вины и в качестве «наказания» заставить делать уборку. Например, ночью раскидать обувь в коридоре, перевернуть стулья и, вообще, устроить беспорядок, а наутро обвинить в этом детей: «Сами набедакурили – сами убирайте» (главное, чтобы дети вас на этом не подловили). Способ конечно, не педагогичный, но, возможно, сработает именно он.

Режимные моменты

Каждый день в лагере не похож на предыдущий, но есть мероприятия, повторяющиеся изо дня в день – это подъем, зарядка, завтрак и т. д. Эти моменты жизни лагеря называются режимными, потому что они определяют правила, по которым живет организованный детский коллектив. Итак, давайте посмотрим на примерный план дня в детском

оздоровительном лагере и разберем проблемы, которые могут возникнуть с каждым из пунктов.

Подъем

Предположим, что подъем у вас в лагере будет в 8:30. Поднявшись, в ваше первое утро, вы увидите, что какая-то часть детей уже встала, хотя вы и поднялись пораньше в 8:00, а остальные крепко спят, и совершенно не горят желанием просыпаться. Это происходит оттого, что все дети разные – у каждого свои биоритмы. Кто-то привык вставать в семь утра, а кому-то родители давали поспать до десяти. И за один день они не смогут сменить ритм жизни. Что делать?

Вставайте раньше (как это ни тяжело) и занимайте или просто контролируйте тех, кто уже поднялся. Если вы оставите их утром бездельничать, эти 1–2 часа скуки могут испортить их настрой на день, и они проведут его как сомнамбулы, несмотря на все ваши усилия. Или же наоборот, это будут 1,5 часа стояния на голове и бегания по корпусу, что тоже нравится далеко не всем.

Тех, кому не хватает 15 минут на подъем, заправку кровати и чистку зубов, будите в первую очередь. Это очень часто относится к девочкам, особенно старшего возраста. Достаточно подойти и разбудить ребенка за полчаса до официального подъема, и к нужному времени он будет бодр и собран.

Зарядка

Первая проблема, которая может возникнуть – это дети, которые в первый же день заявят вам, что они освобождены от физкультуры. Однако достоверной информацией о допуске ребенка к зарядке владеет только медицинский работник лагеря, у которого в первый день собираются все мед. документы на каждого человечка в лагере. Именно он подойдет к вам со списком ребят вашего отряда, освобожденных от физкультуры. Такие дети могут просто выйти вместе со всеми на улицу и сделать комплекс очень легких упражнений. Конечно, к каждому ребенку нужно подходить индивидуально, ведь у него действительно может болеть голова или он просто не очень хорошо себя чувствует. Поэтому нет ничего страшного в том, чтобы иногда освобождать кого-нибудь от утренних упражнений.

И, второе, на зарядку все дети идут неохотно, потому что изо дня в день повторять круговые движения головой и вращения рук по часовой стрелке становится скучно. Это как манная каша, которая, на самом деле вкусная и полезная, но воспринимается детьми как вселенское зло просто потому, что ею их кормят ежедневно, начиная с яслей.

Как сделать манную кашу вкусной? Как сделать зарядку веселой? Просто надо веселиться! Вы можете помочь себе и своим детям, если постараетесь сделать утренние упражнения веселыми и необычными, например, делая из них сказку, где каждому дается определенная роль с соответствующим движением или несколькими. Вы рассказываете сказку, например, «Колобок», и когда ребенок слышит имя своего героя, он делает свое движение. И не забывайте, что ваша задача не провести полный комплекс упражнений по подготовке олимпийских чемпионов, а дать детям утром подвигаться и окончательно проснуться.

Завтрак

Если вы попали в лагерь со строго организованной системой передвижения отрядов по территории, вам надо будет строить свой отряд, а детям это не понравится. У них аллергия на слово «пары» развилась еще в детском саду. Но правила лагеря нельзя изменить. Что у вас останется, чтобы и волки были сыты и овцы целы?

Не хотите идти в парах? Тогда давайте пойдём:

в тройках;

в цепочке;

в замкнутой цепочке – в центре вожатый, который «не хочет есть»;

в шеренге – три шага вперед, два назад;

в колонне, при этом у всех, кроме первого закрыты глаза.

расправив руки и гудя как самолеты;

считая шаги;

и т. д. – вариантов может быть ну очень много.

При таком построении и дети довольны: они не как всегда и не как все, и правила соблюдены. Советуем как-нибудь на досуге до начала смены записать на листочке 22 способа веселого похода в столовую.

Тихий час

Это, конечно же, очень спорный вопрос: нужен тихий час или нет. Дети не любят спать днем, но если это предписано правилами лагеря – тихий час будет. Дневной отдых необходим в медицинских целях, так как биоритмы детского организма это не домыслы.

Если ребенок будет только бегать и прыгать, то произойдет истощение, а не восстановление организма. А ведь лагерь-то оздоровительный.

Тихий час это не обязательно только сон, это 1,5–2 часа, когда мы в корпусе и ведем себя тихо-тихо. Это может быть:

чтение книг;

написание писем домой;

игры в шахматы, шашки;

решение кроссвордов.

Можно сказать, что тихий час это еще время, когда дети дают отдохнуть водителям.

Тихий час может быть двух видов:

организованный;

неорганизованный.

В чем различие?

Организованный тихий час – это турнир по шахматам на приз «Получасовой отсрочки отбоя», конкурс кроссвордистов на время и т. п. То есть это мероприятия, организованные вами, но не требующие вашего непосредственного участия, и удовлетворяющие требованиям тихого часа: спокойные игры в корпусе.

Неорганизованный тихий час – это просто свободное детское время, не контролируемое вами.

Если вы или ваше начальство решите, что в тихий час надо только спать, то необходимо:

безапелляционно заявить об этом вашему отряду;

потребовать раздеться и занять горизонтальное положение;

периодически проходить по палатам и давать всем понять, что вы «на стреме».

Заметим, что после дальнего похода на озеро или грандиозной спортивной эстафеты «сонный» тихий час может быть оптимальным решением.

Отбой

Если отбой стоит в плане в 23:00, это означает, что в 23:00 все лежат в кроватях, поэтому готовиться надо заранее. Огонек должен закончиться не менее чем за полчаса до отбоя, чтобы у детей было время подготовиться ко сну: помыться, почистить зубы и т. д. В 23:00 они должны лежать в кроватях. Можно дать им полчаса времени поговорить при свете или почитать. После того, как вы пошли на уступки детям, они охотнее идут вам навстречу в ваших желаниях. Если же какая-то палата все никак не успокаивается, вычленили лидера, заводилу, который и не дает всем спать, и отправьте его на полчаса в игровую, пусть просто посидит. Без него вся комната заснет и, когда он вернется, ему ничего не останется, как уснуть самому.

Оформление отрядного места

У вашего отряда обязательно будет отрядное место, где будут проходить самые разные мероприятия. Это может быть холл между этажами или отдельная игровая комната. Это место очень много значит для детского коллектива.

На отрядном месте обычно есть «живой» уголок. В этом уголке живут не звери и

птицы, а он сам. Уголок, который живет, меняется каждый день.

Правила содержания «живого» уголка:

Уголок должен быть говорящим, то есть его содержание и рубрики должны меняться.

Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, спорт и т. д.)

В оформлении уголка и обновлении содержания должны принимать участие дети.

В «живом» уголке (или стенгазете) могут быть самые разные рубрики. Ниже мы приводим список рубрик, которые были в нашем «живом» уголке. Вы можете использовать их как базу. Однако обязательно постарайтесь что-то изменить, сделать по-своему и сами или вместе с ребятами, придумать веселые названия рубрик.

Временные рубрики (необходимые только для орг. периода):

краткие данные о лагере.

поздравление с приездом.

законы лагеря.

адрес лагеря.

Рубрики основного периода смены

соревнования.

подготовка к отрядным и лагерным делам, праздникам.

участие в творческих конкурсах, смотрах.

подготовка к дежурству.

жизнь отряда.

поощрение детей.

Необходимые рубрики.

план на смену.

режим дня.

план на день.

график дежурств.

список отряда.

наши достижения («страна должна знать своих героев»).

объявления о победах отряда.

Также в «живом» уголке должны быть вывешены законы отряда. Составьте и оформите список веселых законов еще до приезда в лагерь – в первые дни в лагере у вас и так будет предостаточно забот. Свод законов должен быть и юморным и серьезным.

Пример свода законов одной из смен:

воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми.

за двумя воспитателями погонишься, ни одного не поймаешь.

если выходишь за территорию лагеря без разрешения, захвати с собой чемодан.

после команды отбой наступает темное время суток.

с утра с вами вожатые, а ночью вами занимается кариес и т. д.

В «живом» уголке можно создать раздел, информацию в котором обновляют дежурные или добровольцы-журналисты. В этом разделе размещается информация о погоде, меню столовой, мелкие репортажи с места событий, спортивные новости и многое другое.

По ходу смены отрядное место становится все более интересным. Стены его покрываются рисунками ребят, появляются стенгазеты и награды. Старайтесь вывешивать на этом месте все плоды творчества детей. Специально для украшения отрядного места предложите детям конкурс граффити, конкурс на самый веселый портрет вожатого или конкурс на самый фантастический и креативный рисунок.

Выделите пространство для свободного творчества и излияния чувств и мыслей. Например, кусок обоев, который будет называться “Стена гласности”, и на котором дети могут писать и рисовать все, что им придет в голову. Или на видном месте повесьте листы ватмана, на которых написано: “Я люблю”, “Я не люблю”, “Я мечтаю”, “Я боюсь” и т. д. Дети не всегда могут откровенно рассказать о своих чувствах, гораздо проще бывает написать о них, причем это можно сделать тогда, когда тебя никто не видит.

Общаясь с детьми, водителю очень важно чувствовать настроение своих детей, знать, что из дневных мероприятий им понравилось, а что не очень. Для этого существуют специальные игры и способы оформления.

“Дерево настроений”.

На листе ватмана нужно нарисовать дерево. Каждая веточка – это отдельный день. Вечером каждый ребенок может на сегодняшней веточке нарисовать листочек одного из трех цветов. Зеленый означает, что настроение у ребенка отличное, желтый – хорошее, а красный – так себе, не очень. К концу смены у вас появится полная картина того, как она прошла для ваших детей.



Настроения можно рисовать в виде окошек средневекового замка, в виде кусочков паззла разных фигурок и вообще, так, как подскажет вам ваша фантазия.

“Рейтинги”

На отдельном листочке пишется расписание всего, что прошло за день в вашем отряде. Напротив каждого мероприятия дети рисуют условный значок, показывающий, что им понравилось, а что нет.

Если у кого-то из ваших детей день рождения, то можно подарить имениннику праздничную открытку. На ватмане пишете красивым шрифтом: **Поздравляем Машу (Олю, Петю...)**! И на этой открытке каждый может написать свои пожелания и поздравления.



Первым должны “отметиться” водители.

Проводя с детьми множество разнообразных мероприятий, вам придется подводить их итоги. Вы можете сделать это наглядно и не обычным образом, при этом украсив свое отрядное место. Существуют различные варианты такого оформления.

“Веселые баллы”

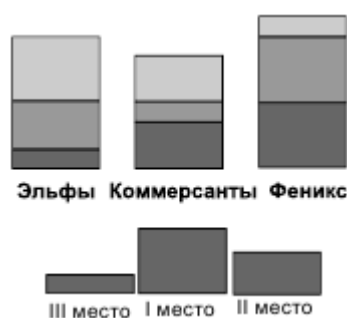
На листе ватмана пишутся названия команд и, рядом итоговая сумма баллов которую ребята набрали за сегодняшний день. Цифры могут быть вырезаны и цветного картона и наклеены скотчем.

Кактусы	96
Улыбка	82
Одуванчик	93

Итоги нужно подводить каждый вечер и вывешивать до подъема.

Столбики

Названия команд пишутся внизу листа ватмана. За участие в соревнованиях команды получают прямоугольники разной высот (вы резанные из цветного картона). Прямоугольники отличаются по цвету – у каждого мероприятия свой цвет, и по размеру – чем выше занятое место, тем больше размер. Общий размер столбиков показывает успеваемость команды на каждый день.



На картоне могут быть написаны названия мероприятий.

Более трудоемкий способ

Значки

На отдельных листах ватмана пишутся названия команд (для этого можно использовать готовые эмблемы или гербы команд). За участие в соревнованиях команды получают отличительные значки. За первое место большой значок, за второе поменьше, за третье самый маленький. Значки надо заготовить заранее, или рисовать прямо на стене.

Отмечать можно не только участие в играх, но и лучшую дисциплину, идеальную уборку в палатах, спортивные соревнования и многое другое.

Жить в красиво оформленном месте приятно само по себе. А если при этом оформление сделано своими руками, то приятно вдвойне. Интересно и необычно украшенные палаты поднимут настроение и вам и вашим детям.

В первый или во второй день раздайте ребятам листы бумаги и фломастеры или цветные карандаши. Пусть каждый ребенок напишет свое имя и повесит листочек над кроватью. Кроме того, замечательно, если ребята, живущие в одной палате, придумают название своей комнате, свой оригинальный рисунок, смешные надписи, напишут свои имена, все это нарисуют и повесят на двери палаты. Если оформление палат пройдет «на ура», то запомнить, кто, где живет и кого, как зовут, вам будет гораздо проще.

Красиво оформлять можно все: план на день, все награждения и победы в конкурсах и соревнованиях; да и просто обычные детские рисунки, если их не складывать на полочку в

вожатской, а повесить на стену в игровой комнате, будут выглядеть интересно и необычно.

Рисуем с детьми

Смена в лагере заполнена различными мероприятиями. Хорошо, если среди них найдется место и творческим, раскрывающим потенциал ребенка, дающим возможность взрослым увидеть, что волнует ребенка, что творится у него на душе. Мы имеем в виду рисование. Материалов для рисования множество: краски, фломастеры, мелки, пастель, тушь, карандаши. Хорошо, если дети могут и умеют пользоваться всеми ими. Можно использовать разные приемы: промакивать кисточку или кусочек ваты, разбрызгивать краску, рисовать по мокрой поверхности, выцарапывать по воску, рисовать пальцами или ладонями.

Дети любят рисовать, и при умелом руководстве их можно много чему научить.

Что можно провести в лагере?

Конкурс на лучшее оформление палат (перед этим выдав детям все необходимые материалы).

Конкурс на лучший портрет вожатого (может быть несколько номинаций).

Тут-то вы и узнаете, как к вам относятся дети. По рисунку можно сказать многое: если дети нарисовали вас с клыками, когтями и поднятыми вверх руками, задумайтесь, что вы делаете не так.

Нарисовать в паре с помощью пальцев подводный мир, другую планету.

Превратить свою, отпечатавшуюся на листе бумаги ладошку во что-нибудь.

Каждый ребенок начинает рисовать. Через минуту звучит сигнал, и он отдает рисунок соседу. Каждый продолжает рисунок, который только что получил, пытается его дополнить, дорисовать. Когда рисунок, пройдя круг, возвращается владельцу, устраивается выставка рисунков.

Взять как можно больше декоративной косметики, разбиться на пары и загримировать друг друга, превратить товарища в того, кем он точно не может быть. Представить свое творение на общем сборе.

Конкурс боди-арта.

Конкурс масок.

Устроить конкурс рисунков на асфальте.

Можно предложить детям разбиться на команды по 3–7 человек и создать свой волшебный город. Пусть они учатся работать все вместе, взаимодействовать друг с другом, приходить к общему мнению.

Изобразить на ватмане наш отряд, пусть рисуют все вместе. Для старших детей можно сделать общий коллаж отряда.

Дети с помощью цвета могут выражать свои эмоции, внутреннее состояние, ощущения от окружающего мира, а вы можете узнать из таких рисунков очень многое. Психологи разработали специальные проективные методики и тесты, которые вы при желании, можете использовать у себя в отряде. Такие распространённые техники как, например: “Дом, дерево, человек”, “Несуществующее животное”, “Моя семья”, можно посмотреть в любом справочнике по психодиагностике. Мы привели здесь такие техники, которые возможно использовать сами по себе, без особой психологической нагрузки.

Предложите детям нарисовать свои страхи, то, чего они боятся больше всего. Затем можно сделать эти страхи смешными, придумать с ними историю с хорошим концом, рассказать про них товарищам или же повесить на стену и сделать “Музей страхов”.

Очень необычное задание нарисовать музыку, пока она звучит. Как угодно. С помощью цвета, пятна, линии, изображения конкретных предметов.

Попросите детей написать красками свои чувства: радость, зависть, любовь, страх,

грусть, печаль. Ребенок может взять любой цвет и изобразить буквы по-разному: волнистой линией, зигзагом, нажимом. Цвет и способ изображения показывает ощущения ребенка от того или иного чувства.

Пусть дети рисуют себя, даже в абстрактном виде.

Нарисовать пять самых главных в жизни вещей, и представить их, рассказать.

Мое прошлое, настоящее и будущее.

Мои сны.

Проведение общелагерных мероприятий

В любом лагере хотя бы несколько раз за смену проводятся мероприятия, в которых участвуют все отряды. Эти мероприятия обычно планируются заранее, до начала смены. Могут измениться только сроки их проведения.

Идеальный вариант, если вы узнали обо всех будущих мероприятиях еще до приезда в лагерь, и имели возможность заранее к ним подготовиться: подобрать смешные сценки, стихи, подумать о костюмах. Но такое бывает очень редко. Обычно о концерте, конкурсе, КВНе становится известно за несколько дней до его проведения, а готовится все в последнюю ночь. Бывает, что за 15 минут до начала, некоторые участники очень смутно представляют себе, что же будет происходить на сцене, но это тоже крайний вариант.

Начнем по порядку. За три дня до выступления вы узнали на планерке о том, что от вашего отряда требуется номер. Что это может быть? Попробуем перечислить:

выступление на линейке и представление отряда;

костюмированный бал-маскарад, на котором надо представить ваш отряд;

КВН, на который от вашего отряда требуется команда;

конкурс клипов, и соответственно, от вас – клип;

вечер песен, и вам надо выступить;

конкурс Мисс галактика, и хорошо бы вам подготовить свою красавицу;

день Дурака, и вам просто необходимо подучиться на сцене, представить анекдот;

конкурс молодоженов, и вы готовите представление пары и их родственников;

вечер сказок, и вы мечтаете инсценировать старую сказку на новый лад;

конкурс букетов, которые надо еще и представить на сцене. Таких затей, может быть множество, все зависит от богатства фантазии администрации лагеря, ведь все организует именно она. От вас требуется подготовить отряд к выступлению.

С чего начать? Любой вожатый должен знать, на что способны его дети, а дети действительно способны на многое. Поэтому можно провести опрос, анкетирование среди детей, для того, чтобы выяснить, кто может сделать что-нибудь для отряда, кто умеет петь, кто показывает фокусы, а кто играет на музыкальных инструментах. Выяснив это, таланты детей можно использовать в своих «корыстных целях» – выступление, несомненно, только выиграет, если привлечь к нему тех детей, которые умеют что-то делать профессионально: танцуют, рисуют или занимаются рукопашным боем. Но, конечно, не должны остаться без внимания и «простые смертные», их тоже надо подключать к выступлениям.

Действительно важный вопрос – отбор детей для участия. Иногда нужно, чтобы участвовал весь отряд, но чаще всего, требуется 5-10 человек. Тут важно никого не обидеть, и если ребенок действительно хочет выступать, пусть даже он ничего не умеет, и на сцене стоит как столб, отведите ему хотя бы незначительную роль.

Обычно участвовать хотят многие, поэтому, отбирая, объясните детям свой выбор. Тех, кто не попал на этот раз в «звездный состав», постарайтесь включить в следующие выступления, а пока пусть они помогут вам готовить костюмы, рисуют декорации, афиши и т. п.

Теперь у вас есть группа детей, которые будут выступать, вам известна тема выступления и его дата. Попробуйте спланировать время, решите, что и когда вы будете делать, так, чтобы все успеть, и начинайте творить.

Сначала надо придумать общую идею номера, его содержание, распределить роли, придумать слова, действия. Должно быть что-то необычное, смешное, веселое. Включите в него известные вам, но желательно неизвестные другим, анекдоты, сценки, смешные монологи. Можно брать что-то из юмористических передач, газет, вашего прошлого опыта. Наверняка дети уже где-нибудь выступали, что-то готовили, используйте это. Но помните, что вы не должны все делать за детей, придумывать все вместо них. Вы должны только направлять ход их мыслей, помогать, если возникают трудности, подсказывать, но никак не взваливать всю ношу только на себя.

Чем младше дети, тем больше должно быть участие вожатого.

Когда все придумано, можно начинать репетиции. Еще многое добавится и изменится в их процессе.

Репетиций должно быть как минимум две: одна в отряде, другая на сцене в клубе.

Для того, чтобы у вашего отряда не было проблем с выступлением, репетируя с детьми, старайтесь придерживаться следующих несложных правил.

Каждый ребенок должен знать свою роль.

Все должны знать, кто за кем выступает.

Выступление, идущее под фонограмму, должно быть расписано буквально по секундам.

Дети должны знать свое место на сцене, пусть считают шаги.

Говорить на сцене надо громко и отчетливо.

Если есть микрофон, ребенок должен запомнить, что он постоянно должен быть поднесен ко рту. У правой он находится в левой руке, у левой – в правой.

К рампе ближе, чем на два шага подходить не рекомендуется.

Спиной к залу лучше не поворачиваться.

И вот уже день выступления. Что-то готово, что-то нет, но есть еще время все доделать. Дети перед выступлением очень волнуются. Поддержите их, пусть они знают, что вы с ними. Чтобы во избежание проколов, каждый ребенок должен четко знать, что и когда он делает. Можно написать бумажку с общим ходом выступления и повесить ее за кулисами так, чтобы каждый мог ее прочитать и вспомнить, что за чем идет. Настройте детей на успех, успокойте их, пусть они чувствуют поддержку отряда и верят в свои силы.

Выше были описаны общелагерные мероприятия, которые проходят чаще всего в форме концертов, КВН или ярмарок, к которым каждый отряд готовится заранее. Есть также другой тип общелагерных мероприятий – так называемые «большие» игры. Это мероприятия, к которым не нужно готовить выступлений. Это просто интересные игры, в которых участвует весь лагерь или несколько отрядов. Об этих играх следующий раздел.

Тематический день

Тематический день – это день, все мероприятия которого объединены одной идеей. Такие дни, как правило, имеют название, отражающее тематику того, какие игры и мероприятия пройдут в этот день, например: «День именинника», «День индейца» или традиционный «День Нептуна». Иногда в качестве названия тематического дня берут цитату из литературного произведения или крылатое выражение, например: «Его величество, театр».

В программу тематического дня должны входить как различные игры и мероприятия, проводимые в отряде, так и общелагерные мероприятия. И конечно сюда должны включаться спортивные, творческие, интеллектуальные и развлекательные игры. Это могут

быть самые обычные и всем известные игры, но названные в тематике дня, с соответствующей атрибутикой они будут смотреться совсем по-другому.

Вот несколько примеров различных тематических дней:

«**День шоу-бизнеса**» — ролевая игра «Круиз», развлекательная игра «12 злобных слушателей», боди-арт на пляже, дискотека и творческий конкурс на лучшую пару «Я и ТЫ», церемония вручения «ОСКАРов» по итогам дня, огонек «Волшебный полет»;

• «**День конкистадоров**» – музыкальный фестиваль «Испанские нотки», «Аутодафе» – игра-имитация судебного процесса над ведьмой, игра по станциям «Золото Инков», творческий конкурс «Рыцари и Дамы»;

«**День самоуправления**» — открытие предвыборной кампании, конкурс на лучшую газету «Золотой ПИАР», «Фестиваль талантов» – концерт в поддержку кандидатов, предвыборные дебаты, голосование, торжественная инаугурация президента лагеря, вечерний бал. Если вы затрудняетесь в выборе варианта тематического дня, то можете воспользоваться нашим списком. Мы постарались привести по возможности наиболее разные по тематике дни.

«Русь изначальная» · «На диком Западе»

«Каменный век» · «Мир Золотого Дракона»

«Все наоборот» · «Школа Волшебников»

«В мире мультфильмов» · «В гостях у Мюнхгаузена» (день

«День Дождя» смеха)

«Накануне Ивана Купалы» · «Тропой снежного человека»

«День необычных достижений»

Как видите, тема может быть любой. Мы привели в какой-то степени традиционные варианты тематических дней, но список этот можно продолжать до бесконечности самыми безумными и искрометными идеями. Однако главное в тематическом дне все-таки не «как вы лодку назовете», а что в нее погрузите. Надо продумать, какие интересные дела вы предложите отрядам в рамках данной темы, каково будет участие ребят в организации и проведении тематического дня. Если речь идет об общелагерном мероприятии, очень важно согласовать деятельность отрядов.

Тематический день может внести «свежую струю» в организацию привычных режимных моментов. И подъем, и зарядка и все остальное становятся тематически нацеленными и интересными.

Таким образом, тематические дни представляют собой одну из интереснейших форм организации смены, дают простор вашему воображению и творческой фантазии, придают обычным играм и мероприятиям определенную театральность и могут стать мощным инструментом в вашем стремлении сделать жизнь ребенка в отряде интересной, насыщенной и веселой.

2

Большие игры

Время инкубации

Для проведения игры необходимо несколько помещений – игровых модулей. Каждое помещение имеет свое игровое название и соответствующее оформление. В качестве помещений для игры могут быть использованы игровые холлы, палаты и т. д., причем одно помещение за время игры можно использовать несколько раз, необходимо только быстро менять его оформление и игровые задания. Названия игровых модулей: информационный центр, архив, аналитический отдел, жилой блок, командный пункт, биолоборатория,

спасательный ангар.

Для игры понадобятся следующие материалы: повязки на глаза, конфеты или чупа-чупсы (в качестве «вакцин»), несколько ключей, газеты, стикеры, несложный кроссворд, бумажки с именами участников, игровые задания (шифровки, загадки).

Желательно, чтобы игру проводили несколько вожатых: собственно ведущий, который по сюжету игры играет роль «компьютерной программы – помощника», и его технические помощники, которые должны готовить помещения, раскладывать игровые материалы, контролировать ход игры.

Игра начинается с того, что вожатый собирает отряд и объясняет легенду игры.

«Вы находитесь на территории секретного научного центра. Все вы – его сотрудники. Во время проведения секретного научного эксперимента произошла катастрофа – из биологической лаборатории произошла утечка смертельно опасного вируса. Пользуясь инструкцией по поведению во время чрезвычайных ситуаций, вы все собрались в информационном центре, и ждете дальнейших указаний от автоматической системы безопасности и жизнеобеспечения».

Ведущий: «Я – голографический образ компьютерной системы безопасности. Моя задача – помочь вам выжить. Спасти вы можете только одним образом – добраться до ангара, где находится спасательная капсула, и ввести кодовое слово, которое является паролем для входа в этот ангар. Для того чтобы найти кодовое слово, вам необходимо пройти несколько помещений этого центра и собрать ключи, которые помогут вам определить кодовое слово. Через 45 минут сработает система самоликвидации этого объекта. В течение этих 45 минут вы должны собрать все ключи и найти кодовое слово.

Задача осложняется тем, что вирус распространился по всему центру и может заразить любого из участников вашей группы. Заражение происходит через каждые пять минут. Тот, кто подхватил этот вирус – слепнет и теряет возможность самостоятельно передвигаться. Через пять минут после заражения инфицированный участник заражает еще одного, соответственно больных будет уже двое, еще через пять минут их будет уже четверо и т. д. Таким образом, через 15–20 минут вся ваша группа будет заражена, однако в каждом помещении находится определенное количество «вакцин», которые могут вылечить зараженного, и не допустить дальнейшего распространения вируса».

Игра заключается в том, что ребята должны выполнить несколько заданий, которые они получают, последовательно проходя через помещения, где проходит игра. Необходимо собрать пять ключей – подсказок, которые помогут найти кодовое слово. Подсказки нельзя записывать, их можно только запоминать. Если отряд успевает отгадать это кодовое слово менее чем за 45 минут, игра выиграна. В процессе игры, каждые пять минут, ведущий называет «зараженного», произвольным образом вытаскивая бумажку с его именем. В каждое помещение, где проходит игра, необходимо положить «вакцину», причем в такое место, где ее не сразу можно заметить.

Этапы прохождения игры:

1. *Информационный центр.* Группа получает инструктаж и первое задание от ведущего. Необходимо разгадать кроссворд, несколько клеточек которого выделены фломастером. Из букв, которые выделены, необходимо составить слово – подсказку ЗАМОК.

2. *Архив.* В помещении разложено много газет. В одной из них выделено ключевое слово – ГОЛОД.

3. *Аналитический отдел.* На столах находятся четыре зашифрованных слова. Необходимо разгадать шифровки и выбрать одно ключевое слово БАШНЯ.

4. *Жилой блок.* В этом помещении на мебель и стены наклеивается множество стикеров. На обратной стороне некоторых листков написаны буквы, из которых необходимо составить слово БУРАН.

5. *Командный пункт.* На карточке нарисованы пять ребусов или написаны пять простых загадок. Рядом с каждым ребусом или загадкой написана цифра. Разгадывая загадки и ребусы, команды получают пять слов. Цифры рядом с ребусом и загадкой означают номер

нужной буквы в слове. Таким образом, команды получают набор из пяти букв, из которых и составляется необходимое слово (РУБИН).

6. *Биолаборатория*. На стену необходимо скотчем наклеить несколько ключей, один из которых открывает какое-нибудь игровое помещение. В биолабораторию может войти только зараженный; если в отряде все «здоровы», то необходимо добровольно заразить одного игрока. «Зараженный» входит в помещение, остальные остаются у входа. Они не могут войти внутрь, но могут видеть, где в помещении находятся ключи. Давая четкие указания, ребята должны провести «зараженного» до стены и помочь ему собрать все ключи. Один из них подходит к «спасательному ангару».

7. *Спасательный ангар*. Необходимо, подобрав ключ, войти внутрь. На стене размещаются 6 табличек со словами: замок, голод, башня, буран, рубин, парад. На обратной стороне таблички со словом ПАРАД написано «ИГРА ЗАКОНЧЕНА. ВЫ ВЫИГРАЛИ». На всех остальных – «ИГРА ЗАКОНЧЕНА. ВЫ ПРОИГРАЛИ». Группа должна перевернуть табличку со словом, которое они не встречали, выполняя игровые задания.

Поиск клада

Подготовка игры: вожатый пишет записки, где завуалировано (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места на территории лагеря. Каждая новая записка направляет участников к следующей. После того как вожатый спрячет эти записки в определенных местах лагеря, можно начинать игру.

Все получают первое послание и по сигналу отправляются в путь. Каждая команда бежит по своему собственному маршруту, но записка с «кладом» только одна. Нужно пройти обязательно все этапы. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью «Клад» и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3–4.

Газета

Игра ориентирована на всех детей лагеря сразу. Каждому отряду предлагается создать газету.

Начало игры: все собираются в общем зале. Разбиваются на группы (если нет четко выраженных патрулей или отрядов). По жребию все группы получают тематику своей будущей газеты.

Правила игры: Главный секретарь штаба: «Сейчас в вашем распоряжении будет ровно 2 часа на создание вашей газеты. Ваша задача сделать так, чтобы ваша газета была самой-самой. Через 10 минут этот зал станет информационным штабом проведения игры. Здесь вы сможете узнать о том, где и когда будут проходить встречи с интересными людьми, у которых вы сможете взять интервью. Для работы вам нужно будет сейчас взять все материалы для подготовки газеты, расположиться на вашем рабочем месте, выбрать журналистов, корректоров, писцов, редактора и т. д. Не забудьте о том, что чтобы газету читали, нужно провести также и рекламную кампанию. Итак, сейчас просим группы сообщить главному секретарю штаба темы ваших газет и в путь. Время пошло!

Первый час или полтора игры группы должны рассылать журналистов в разные концы лагеря для встречи с разными интересными людьми (интересных людей изображают вожатые и другие взрослые). Информация о встречах появляется в штабе и должна сменяться буквально каждые 10–15 минут.

Второй час игры выделяется чисто на оформление и написание текста газеты. Во время игры дети проводят рекламную кампанию, разведывательные вылазки в другие редакции и т. д.

Срок окончания игры должен быть назначен четко и ясно. К этому моменту все газеты должны висеть в общем зале. Если ребята не успеют, им не разрешают вывесить газету (обычно такого не случается).

Перерыв. Все читают газеты соперников.

Независимая комиссия вручает призы по нескольким номинациям.

Форт Байард

Это переложение популярной телевизионной игры. В нашем варианте в игре участвуют

несколько команд. Здесь мы, в целях экономии места, не будем рассматривать конкурсы и задания игры – они достаточно известны. Итак, для варианта игры с несколькими командами, вам потребуется несколько помещений, или «мест», «тайных комнат». По возможности, их должно разделять некоторое пространство. В каждой комнате будет проводиться отдельный конкурс, в котором должны принять участие все команды, по очереди. Первые инструкции команды получают все вместе, и лишь потом расходятся каждая в «свою» комнату. Все задания команды начинают выполнять одновременно, и на каждое задание отводится определённое, одинаковое для всех, время. Не забудьте продумать перемещение команд между помещениями, чтобы не возникло путаницы. Когда каждая команда прошла все конкурсы, можно опять собраться вместе и подвести итоги.

Вот несколько традиционных заданий для этой игры:
преодоление препятствий (путанка);
собирающие спрятанных предметов в тёмной комнате;
составление паззла.

Ток – шоу

На сцену приглашаются четыре участника, и четыре помощника. Участники садятся на, поставленные в ряд, стулья лицом к залу, помощники встают за их спинами. Помощникам даются листы картона, на которых написаны названия некоторых заведений, например: **Женская баня , Мужской туалет , Морг , Кабинет директора школы .**

Выходит ведущий и объясняет правила.

“Добрый день, уважаемые зрители и участники. Мы начинаем наше ток – шоу. Сначала познакомимся с нашими участниками”. Герои представляются.

Ведущий – “Нашим помощникам сейчас были выданы карточки, их надо держать над головами участников так, чтобы зрители их видели, а участники – нет”. “И, теперь наши участники, ваша задача будет следующая, над вашими головами сейчас держат карточки с названиями неких учреждений, вы не знаете, что там, но, представим себе, что вы там были. Я, сейчас, буду задавать вам вопросы о вашем посещении данных заведений, а вы будете отвечать не задумываясь, договорились.”

Вопросы:

Каким образом вы узнали об этом заведении: *случайно, вам посоветовали ..?*

Вот вы стоите на пороге, сейчас вы толкнете дверь и зайдёте. С каким ощущением вы это делаете: *в неуверенности, в состоянии нетерпения, с небольшим страхом!*

Вы зашли – какова там атмосфера?

Встречали ли вы там своих друзей?

Посоветовали бы вы своим друзьям сходить туда?

С каким чувством вы уходили? И т. д.

Наводящие вопросы, выделенные курсивом, помогают тем ребятам, кто не может сразу сформировать свою мысль.

После того, как ведущий задал все свои вопросы, он спрашивает у зала, есть ли у них вопросы к участникам. Зрители задают свои вопросы. Ведущий благодарит участников, и, под аплодисменты, помощники участникам показывают таблички.

Так как участники не знают, какое учреждение они представляют, их ответы, если они не односложны, вызывают бурю смеха в зале. Игру можно проводить как в зале, рассчитывая на большое количество ребят, так и на отряд (10–15 человек).

Гномы и великаны

Начало игры: каждый пишет свои имя и фамилию на листочке, сворачивает в трубочку и опускает в шляпу. В игре обязательно должны участвовать и инструкторы, чтобы инициировать фантазию ребят. Они могут играть в своем кругу или с детьми вместе.

После того, как шляпа наполнилась, бумажки в ней перемешивают, и каждый достает себе из нее записку. Человек, имя которого написано в записке становится Великаном, для

того, кто эту бумажку вытянул. А тот для него становится добрым Гномом.

Гном должен в течение игры делать своему великану хорошие сюрпризы, но так чтобы тот не мог догадаться о том, кто он.

Игра идет параллельно с остальными мероприятиями, но о ней надо помнить и рассказывать всему лагерю о самых забавных проделках Гномов (ну, например, порядок навели в комнате Великана, платье на люстру повесили, букет цветов через третьих лиц передали и т. д.)

В конце игры устраивается бал, на котором каждый Гном дарит своему Великану подарок лично. Этот бал плавно переходит в дискотеку.

Морской бой

Игра чем-то напоминает обычный морской бой, но только для того, чтобы победить в ней надо не только думать, но и довольно быстро двигаться. Играют две команды. У каждой команды свой штаб, расположенный на одинаковом расстоянии от командного пункта. Выбираются два капитана, которым вручается по два бланка, заполненных как в морском бое, игровое поле 10 на 10 клеток. Один из этих бланков ребята заполняют своими кораблями и сдают в командный пункт. Второй, пустой, они оставляют себе. Задачи капитанов стрелять по противнику, стараясь сбить как можно больше вражеских кораблей. Необычность этой игры в том, что выстрелы совершаются с помощью курьеров, которым капитан вручает бумажку с обозначением выстрела (А6, Д9 и т. д.) Эту бумажку курьер должен донести до командного пункта, где начальник игры, сверив выстрел, с расстановкой кораблей противника, говорит, мимо, ранил или убил произведенный выстрел один из кораблей неприятеля. Ответ курьер несет своему командиру. За то, что курьер добежал до командного пункта, ему на его личной карточке записывается 10 очков. Если, к тому же, выстрел достиг цели, то курьеру начисляются дополнительные 10 очков. Чем больше курьер донесет сообщений, тем больше очков у него будет. Очки эти нужны. Курьера, который несет выстрел на проверку, то есть из штаба в командный пункт, может остановить любой курьер из другой команды. Если один курьер догоняет другого, они сравнивают свои личные карточки. У кого очков больше, забирает выстрел другого (выстрел считается недействительным) и на его карточку добавляется 10 очков. Курьера, который возвращается из командного пункта в свой штаб, ловить нельзя, он может не спешить. Списанием баллов у пойманных и начислением пойманному ведают один из вожатых. Чем больше очков на карточке, тем больше возможность беспрепятственно дойти с донесением или же остановить большее число противников, если у них окажется меньше очков. Игра считается законченной, если все корабли неприятеля сбиты.

Стартворд

Для этой игры нужны несколько (по числу команд, плюс одна для ведущего) копий несложного кроссворда. Каждая команда получает только сетку от кроссворда, а вопросы с номерами находятся у ведущего. Все команды выбирают себе «штабы», где они будут разгадывать кроссворд, назначают «гонцов» и «мозговой центр». По команде ведущего все разбегаются по своим «штабам», «мозговой центр» называет «гонцу» номер слова, например «12 по горизонтали» и тот бежит к ведущему. Вы говорите «гонцу» определение, ребенок запоминает его, и бежит обратно. А к вам уже мчится следующий «говец». Побеждает команда первой разгадавшая кроссворд.

Бокс

В этой игре, каждая команда находится в своем, строго определенном месте, своеобразной коробке (по-английски box), отсюда и название. В начале игры все команды получают первое задание и разбегаются по своим «коробкам» или «боксам». Как только задание выполнено, команда бежит к ведущему (или посылает гонца) и демонстрирует то, что у них получилось. После этого ведущий дает им следующее задание. Побеждает та команда, которая выполнила все быстрее и правильнее остальных.

Возможные варианты заданий:

придумать оригинальное название и девиз;

составить рассказ, все слова которого начинаются с одинаковой буквы;
заплести на ком-нибудь как можно больше косичек;
нарисовать портрет доброго, злого и смешного вожатого;
составить как можно больше слов из слова «трансфигурация»;
из подручных средств составить композицию «через тернии к звездам»;
завязать на веревке как можно больше узелков;
сделать из одежды как можно более длинную веревку;
удивить вожатого.

Шпионская почта

Все участники выбирают себе какой-нибудь оригинальный и необычный псевдоним – ник. Ребята говорят свои ники только ведущему, и ни в коем случае не рассказывают о них остальным. Все ники записываются на лист ватмана и вывешиваются на видном месте. Участники игры могут писать друг другу письма не зная, кто же скрывается под тем или иным ником. Эти письма раздает ведущий (он же почтальон) и только он знает все ники. В конце игры все псевдонимы раскрываются.

“Праздник просто так”

Ребятам дается задание приготовить какой-нибудь подарок, который было бы приятно получить любому человеку. “Это может быть что угодно. Все зависит от ваших умений и фантазии. Можно нарисовать, слепить, склеить, найти что-то необычное, все это красиво завернуть и принести нам” – говорит вожатый. Детям выдается упаковочная бумага, ленты, картон, фломастеры и т. п. Подарки, которые приносят дети, складывают в одном месте.

Вечером праздник начинается. После приветственных слов, в которых говорится о том, что многим очень приятно получать подарки, и хорошо бы устраивать праздники чаще, праздник “Просто так” объявляется открытым. Выносятся подарки и их разыгрывают. Один вожатый отворачивается, другой достает подарок и спрашивает, кому его подарить. Первый называет имя ребенка, которому будет вручаться этот подарок. Так каждому ребенку достается что-либо. Но всегда остаются дети, которые чем-то недовольны. Для них можно устроить продолжение. Ребенок выбирает одну из двух коробочек, в одной из которых лежит монетка. Если он открывает коробочку с монеткой, то он может поменять свой подарок на любой другой – подойти, отдать свой, и взять тот, который больше понравился, но и этот подарок у него может забрать тот, кто выберет коробочку с монеткой и получит право выбрать подарок самостоятельно. Если же монетки в коробочке не окажется, то ребенок остается со своим подарком.

Музыкальный калейдоскоп

«Разминка» . Каждая команда по очереди поет песню, в которой есть определенное слово, например: «зима», «праздник», «электричка», «дружба» и т. д. На раздумье дается 20–30 сек. Побеждает та команда, которая последней смогла вспомнить нужную песню.

«Песенная перестрелка» . Одна команда задает вопрос, являющийся строчкой из песни, другая отвечает, но уже строчкой из другой песни. Например:

«Зачем топтать мою любовь?» – «Потому что есть Алешка у меня»

«Что тебе снится, крейсер «Аврора»?» – «Алые паруса, паруса»

«Куда уходит детство?» – «В портовом кабаке Ривьеры, в объятьях гейши умереть»

и т. д.

На подготовку дается 3–5 минут. Побеждает та команда, которая придумала больше всех вопросов и ответов, дополнительно оценивается оригинальность и чувство юмора.

«Угадай мелодию» . В лагере очень редко предоставляется возможность сыграть мелодию нотами. Однако почти всегда найдется вожатый играющий на гитаре. Поэтому игру можно переделать в «Угадай аккорд», а в качестве категорий могут быть:

песни Виктора Цоя;

туризм;

песни о любви;

современная эстрада;

детские песенки;
«наши любимые песни».

Каждая команда по очереди выбирает категорию и уровень сложности: 10, 20 или 30. Затем называет то количество аккордов, с которых она попытается угадать песню, например с пяти. Если какая-то команда рискует угадать музыкальное произведение с меньшего количества аккордов, то она получает право на попытку отгадать песню. И так по очереди. Выигрывает команда, набравшая больше всех баллов.

«**Два рояля**» . По мотивам телеигры. Естественно у вас не будет двух роялей, да вам они и не нужны. Играть в эту игру могут и три и четыре команды (ходы, конечно, должны быть по очереди). Петь можно под гитару, а то и совсем без акомпанимента.

Конкурс «Актерского мастерства»

Участников делят на группы по 7-15 человек в каждой. Ребятам предлагается попробовать себя на актерском поприще. Выявить свои способности и таланты.

Команды придумывают название и девиз, связанные с актерской деятельностью, сценой.

Команды по очереди произносят ДА с разной интонацией (вопросительной, утвердительной, ироничной). Кто больше сумеет выявить и обосновать интонаций.

Один участник, не пользуясь словами и звуками, показывает своей команде определенную эмоцию. Команда угадывает. Это может быть: страх, удивление, нетерпение, разочарование, усталость, досада, восторг, задумчивость, злорадство.

Командам предлагают спеть песню «В траве сидел кузнечик» как русскую народную, как джазовый вариант, как романс и как тяжелый рок.

Сказать скороговорку: “Наш Полкан попал в капкан”. Сначала на время (засекается по секундомеру), затем на правильность и четкость (говорящий произносит скороговорку с конфетами во рту). Количество конфет может постепенно увеличиваться.

Вас поймали после отбоя в корпусе другого отряда, и повели к директору лагеря. Ваша задача сделать так, чтобы вас не наказали. Вот и кабинет директора, времени на раздумья практически нет.

Удивить всех.

Показать без помощи слов следующую сцену:

– Директор ходит по кабинету и диктует секретарше письмо, та делает ошибку и пугается, директор проливает кофе. Вдруг стук в дверь, все поворачиваются, чтобы посмотреть кто там. Врываются знакомые директора и поздравляют его с прошедшим днем рождения.

– Уборщица баба Феня моет пол, вдруг видит, что-то блестит, нагибается, подбирает монетку и торопливо прячет в карман. Приходит толпа сотрудников. Один из них расстроен и спрашивает всех про потерянную монетку. Баба Феня все слышит, но делает вид, что ничего не знает.

– Две подружки гуляют по улице и обсуждают своих одноклассниц. Они заглядываются на витрины магазинов и заходят в метро, где очень много народу. Им надо пройти и желательно не потеряться в толпе.

– Садовник поливает цветы, напевает песенку, и случайно обливает проходящую мимо старушку, та недовольна. Пока они разбираются, дворовые ребята рвут цветы с клумбы и убегают.

Назначаются определенные роли и участники должны их обыграть, в то время, пока ведущий читает текст.

Участники свободно двигаются по помещению, они полностью расслаблены, ноги и руки как на шарнирах. По сигналу ведущего все должны остановиться и замереть. Затем каждый по очереди оправдывает свою позу, показывая, что можно делать в таком положении.

Составляется фотография сотрудников, работающих в офисе. После того как зрители внимательно рассмотрели ее и внесли свои версии по поводу кто есть кто, один из

участников рассказывает легенду этой фотографии.

12 злобных слушателей

В лагере вы почти наверняка не будете смотреть видеоклипы, как в оригинальной телепередаче. Вместо этого можно слушать и оценивать аудиозаписи: кассеты, CD-диски, или выступления живых команд, которые будут состоять из детей. Поэтому у игры именно такое название.

Из числа желающих выбираются 12 участников, которые будут слушать, и оценивать различные музыкальные композиции. Если песня понравилась, то ребята должны кричать «COOL», «клево», «супер» и т. д. и поднимать вверх большой палец, если наоборот, то «отстой», «фигня», «фу», соответственно палец опускаем вниз. По итогам игры составляется рейтинг музыкальных произведений и выбирается самый «злобный» участник.

Чтобы игра прошла весело и динамично, лучше придерживаться следующих правил:

в число участников старайтесь выбирать ребят активных и умеющих высказать свое мнение; лучше, если туда войдет хотя бы парочка вожатых;

число музыкальных композиций не должно превышать 8-12 песен, причем войти туда должны и стопроцентные хиты и заведомо непопулярные песни;

если дети раскричатся, если вы не хотите сорвать свой голос, вам может пригодиться свисток.

Перестрелка

Это интеллектуальная викторина, в которой ведущий задает командам вопросы, и выигрывают те ребята, которые назвали больше всего правильных ответов.

За каждый правильный ответ команда получает своеобразный бонус. Это могут быть, например бумажки синего и красного цветов на выбор. Бумажка красного цвета позволяет удалить любого игрока команды противников на один вопрос. Синяя, наоборот, позволяет оставить игрока в своей команде, если противник применил против вас красную бумажку, то есть аннулирует ее. Собрав три бумажки одного из двух цветов, команда может обменять их на одну большую соответствующего цвета. Красная дает вам выбить на один вопрос всю команду соперника, синяя лишает этого шанса.

Услышав вопрос, ребята должны написать ответ и как можно быстрее отдать помощнику ведущего. Право на бонус получает первая, правильно ответившая команда.

Вопросы по истории

1. Кто из выдающихся русских деятелей прорубил окно в Европу? **Петр Первый.**

2. Перечислите за одну минуту всех царей Романовых, которых вы знаете.

3. Кто из русских полководцев не проиграл ни одного сражения?

А.В. Суворов.

4. Назовите 5 декабристов, которые были приговорены к высшей мере наказания.

Пестель, Рылеев, Кох, Муравьев-Апостол, Бестужев-Рюмин.

5. Кто из русских царей отменил крепостное право? **Александр II.**

6. Назовите последнего русского императора. **Николай II.**

7. Кто из великих русских поэтов воспел Полтавскую битву в своей поэме? **Лермонтов.**

8. Во время правления какого царя появились опричники? **Иван Грозный.**

9. Назовите место в Санкт-Петербурге, где похоронены многие из членов царской семьи. **Петропавловский собор.**

10. Кто изображен на гербе Санкт-Петербурга? **Георгий Победоносец.**

Вопросы по географии

1. Сколько всего материков на планете Земля? Укажите их название.

2. Какой материк омывается четырьмя океанами? **Евразия**

3. Самая длинная река? **Нил.** (Амазонка – самая полноводная)

4. Назовите 7 чудес света.

5. Назовите названия рек, на которых расположены Лондон, Париж, Санкт-Петербург.

Темза, Сена, Нева.

6. Какое государство называют страной восходящего солнца?

Япония.

7. Перечислите за одну минуту все моря, которые вы знаете.
8. Столицы Финляндии, Эстонии, Греции? **Хельсинки, Таллин, Афины.**
9. Что соединяет Нева? **Ладожское озеро и Финский залив.**
10. Назовите самый западный город России. **Калининград.**

Вопросы по астрономии

1. Планета, названная в честь бога торговли? **Меркурий**
2. Перечислите за одну минуту как можно больше созвездий.
3. Имя астронавта, который первым ступил на поверхность Луны? **Нейл Армстронг.**
4. Перечислите за одну минуту знаки Зодиака.
5. Самая близкая звезда к Земле? **Солнце.**
6. Как называются спутники Марса? **Фобос и Деймос.**
7. Видимая часть нашей галактики? **Млечный путь.**
8. Кто сказал: “А всё-таки она вертится!”? **Галилео Галилей**
9. Сколько всего планет в Солнечной системе? **9**
10. По какой звезде люди в древности искали путь? **Полярная.**

Вопросы по биологии

1. Назовите самое большое животное. **Синий кит.**
2. Назовите самую маленькую птицу в мире. **Колибри.**
3. Какое животное бежит быстрее всех? **Гепард.**
4. За одну минуту перечислите как можно больше птиц, которые улетают зимой на юг.
5. Крыжовник (3), земляника (1), смородина (2), клюква (4). Расставьте их в порядке созревания, начиная от самых ранних.
6. Вычеркните лишнее название животного: жук-олень, **жук-жираф**, жук-носорог.
7. Кого называют “белёк”? **Детеныша тюленя.**
8. Какое дерево тонет в воде? **Железное.**
9. За одну минуту приведите как можно больше пословиц и поговорок, в которых упоминались бы животные и растения.

Казино

Все отряды располагаются по кругу в строго определенных местах. В центре нарисованы круги по числу отрядов. Каждому отряду выдается листочки бумаги и ручки. Ребята выбирают писца, он заранее надписывает на каждом листке название своего отряда. Каждый круг имеет номер. «Все приготовились. Начинаем!»

Ведущий задает вопросы. Ребята должны быстро и разборчиво написать ответ, и самый быстрый из отряда бежит к первому кругу. Если место в первом круге занято, он встает во второй и поднимает руку. Если во втором занято – в третий, и т. д. Помощники забирают ответы и помогают счетоводу подвести итоги. Вопросов может быть от 10 до...

Игра обычно проводится ближе к вечеру, но не очень поздно. Для того чтобы эта игра прошла хорошо, нужен веселый ведущий, который реагирует на ситуацию, хорошие музыкальные паузы, заводные вожатые в отрядах и справедливое подведение итогов. Да, самое главное – много призов! Почти всем!

Блеф клуб

Конкурс проводится в индивидуальных номинациях или по группам. Ребятам задаются вопросы, которые начинаются со слов «Верите ли вы, что...», а они стараются определить: верно это или нет.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? **Да**
2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? **Нет**
3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте? – **Да**
4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками? **Да**
5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало? **Да**
6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей

прочности грифеля? **Нет**

7. Римляне носили штаны? (**Нет**, они носили туники и тоги)
8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? **Да**
9. Правда ли что, пауки питаются собственной паутиной? **Да**
10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. **Нет**
11. На зиму пингвины улетают на север? (**Нет**, пингвины не умеют летать)
12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. **Да**
13. Спартанские воины перед битвой опрыскивали волосы духами. (**Да**, это единственная роскошь, которую они себе позволяли)
14. Мыши, подрастая, становятся крысами? (**Нет**, это два разных отряда грызунов)
15. Некоторые лягушки умеют летать? (**Да**, в тропических лесах Азии и Африки)
16. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые? **Да**
17. Глаз наполнен воздухом? (**Нет**, глаз наполнен жидкостью)
18. Утром вы выше ростом, чем вечером? **Да**
19. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла? (**Да**, в некоторых жарких странах, где не хватает воды)
20. Летучие мыши могут принимать радиосигналы? **Нет**
21. Совы не могут вращать глазами? **Да**
22. Лось является разновидностью оленя? **Да**
23. Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются? **Нет**
24. Дельфины – это маленькие киты? **Да**
25. Рог носорога обладает магической силой? **Нет**
26. В некоторых странах жуков-светлячков используют в качестве осветительных приборов? **Да**
27. Мартышка обычно бывает размером с котенка? **Да**
28. Счастливая монета Скруджа была достоинством в 10 центов? **Да**
29. Дуремар занимался продажей лягушек? (**Нет**, пиявок)
30. Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба? **Да**
31. Радугу можно увидеть и в полночь? **Да**
32. Больше всего репы выращивают в России? (**Нет**, в Америке)
33. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом – кладет ему хобот в рот? **Да**
34. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен? (**Нет**, Ганс)
35. В медицине диагноз «синдром Мюнхгаузена» ставится пациенту, который много врет? (**Нет**, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться)
36. Рост Конька – Горбунка составляет два вершка? (**Нет**, три)
37. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995 г. заняли туфли на высоком каблуке? (**Да**, почти 200 японок погибли от падения с высоких каблуков)

Городок

Разделите группу на команды по 6-10 человек и попросите их занять места в игровой комнате так, чтобы играющие не слышали, что именно обсуждают соседние команды. Объявите ребятам, что сейчас они образовали несколько городов и, первое, что необходимо при закладке города, это название (командам дается 5 минут на выполнение этого задания).

Второе, без чего не прожить новому, современному городу – это законы и правила, по которым будут жить горожане. Командам дается лист ватмана, на котором они оформляют свои законы, а потом представляют их публике (10 минут).

Каждому городу необходим герб (Ватман, маркеры и 10 минут).

На этом этапе команды придумывают и показывают небольшую сценку, которая характеризует жизнь в их городке (10 минут на подготовку).

Последним актом являются выборы мэра, который будет руководить городом (Группам дается 5 минут, они предлагают кандидатуры, после чего голосуют).

После того как все руководители будут выбраны, пригласите их в центр игровой

комнаты и проведите инаугурацию с вручением каких-либо символов власти: скипетров, корон или чего другого.

По завершении инаугурации проведите тайное голосование на предмет, в каком из предложенных городов каждый хотел бы жить. Ребята пишут на маленьких листочках бумаги название одного из придуманных сейчас городов и отдают их ведущему, который и оглашает результаты.

Эту игру хорошо проводить как генеральную репетицию ролевой игры “Выборы”, которую хорошо начинать на следующий день.

Надуваловка

Правила: каждому участнику (группе) предлагается придумать определения к малоизвестным словам. Необходимо придумать такое определение, чтобы в него поверили остальные участники игры. После чего все определения собираются, перемешиваются и зачитываются вместе с оригинальными. Поочередно проводят опрос: кто в какое определение поверил. Далее переходят к следующему определению.

Оценка в 2-х номинациях:

умник, умница – наибольшее число угаданных оригинальных определений;

насос – тот, в чьи определения поверило больше участников.

К некоторым словам дано два определения, второе, выделенное курсивом, является оригинальным детским, когда-либо данным во время игры, но оно не является правильным. Эти определения можно использовать, чтобы еще больше запутать ребят.

Аллеолопатия влияние растений одних видов на растения других видов
старое название поселения в Австралии, на этом месте сейчас стоит Сидней

Батрахоспермум морская водоросль

Бурда растение семейства губоцветных

книга древнерусского ученого

Ватка кусочек ваты

Габитус внешний облик, приобретенный организмом в течение его жизни

Глюкауф первый в мире танкер

птица, живущая в Антарктиде под водой

Гонобобель лесная ягода

одно из устройств машинного отсека на судне

Дежа большой металлический сосуд, в котором замешивают

тесто на хлебозаводах

одежда у северян, которую они одевали на охоту на волка в

Дикран название зеленого мха

северянин, занимающийся ловлей пингвинов

Долбень молоток для сбивания кедровых шишек

другое название птицы дрофы

Дуадастанон осетинская арфа

приспособление для добычи тепла у древних египтян, сохранилось до начала XX века

Ежа растение семейства злаковых

Запатеадо музыкальный термин

имя второго капитана судна идущего в данном направлении (др. греч.)

Интима внутренняя оболочка артерий и вен

Квадратная фигура высшего пилотажа

петля

Керцер польский пионер

Корытня древнерусский катамаран

бог викингов

Куй одноногий бык в китайских мифах

Кураре алкалоид, получаемый из водных экстрактов

различных растений

Лиخنология раздел ботаники, изучающий лишайники

Мани турецкие частушки

Миляга милый, располагающий к себе человек

Нюк-нюк нарост на стволе тропической пальмы

шлем самурая в Японии

Окопник название цветка

в древнем Египте человек – руководитель на больших стройках

Потник войлок под седлом

Саженки способ плавания с поперечным выбрасыванием вперед то одной, то другой руки

Свистящие помехи в радио эфире

атмосферики

Стабурадзе латышская фея

турецкий певец, любимец публики

Тисишиаш экономический термин: отношение числа клиентов к числу заказов

Тыхра эскимосское украшение

Халда неопрятная женщина

Хом инструмент для проделывания дырок

орган самоуправления в древнем Риме

Черва личинка пчел

Хотим также напомнить вам, что любая телевизионная игра может быть адаптирована к условиям лагеря, и прекрасно проходит, так как правила ее многим ребятам уже известны, а поучаствовать давно хотелось. Мы имеем в виду такие игры, как «Форт-Бойарт», «Своя игра», «Поле чудес», «Что? Где? Когда?» (только вопросы надо попроще – сейчас изданы специальные сборники несложных вопросов для любителей этой игры и детей), «Кто хочет стать миллионером», «Сто к одному», «Звездный час» и другие. Главное – выделить основную идею той или иной игры и не заикливаться на технических трудностях.

Ролевые игры

Ролевые игры, о которых пойдет речь в этом разделе, это вовсе не те игры, в которых несколько человек разыгрывают некие роли, а все остальные участники в качестве зрителей безучастно наблюдают за ними и изредка реагируют на разыгрывающееся действие. Те игры, о которых мы будем рассказывать, втягивают в себя всех без исключения присутствующих участников, сколь бы много их ни было. Поэтому в ролевою игру может играть как один отряд, так и целиком весь лагерь. Ролевая игра – это своеобразный спектакль на несколько часов, а то и дней, где режиссерами, актерами и зрителями становятся сами ребята, а сценой является территория лагеря.

В рамках ролевой игры участники примеряют на себя различные роли, втягиваясь в разнообразные игровые ситуации. Это заставляет детей проявлять свою фантазию, творческие способности, находчивость и сообразительность. При этом по ходу игры зачастую моделируются существующие в реальности ситуации, проблемы и конфликты. Сталкиваясь с ними в игре, дети имеют возможность принимать решения и выбирать, как им действовать в той или иной ситуации. Участники постоянно общаются друг с другом, взаимодействуют, что приводит к быстрому сплочению детского коллектива и ощущению общего праздника, царящего в лагере.

Непосредственно игре предшествует процесс создания общего сценария. Сценарий должен быть прост и одновременно театрален, иными словами, он предполагает определенный сюжет, интригу, конфликт между определенными группировками, а также яркие и интересные образы. Кроме того, сценарий должен спровоцировать участие в игре

всех детей.

У каждого участника должна быть своя роль, и чем сложнее игра, тем тщательнее эта роль должна быть прописана. Обычно все роли, которые играют дети, объединяются в два большие лагеря – антагониста, которые будут друг для друга игровыми противниками: преступники и полиция, жандармы и революционеры, красные и белые, обвинение и защита и т. п. Основные роли должны готовиться заранее, и обычно их берут на себя либо вожатые, либо специально посвященные в игру старшие ребята.

Действие начинается со знакомства всех участников с правилами, сюжетом и интригой игры, всем раздаются роли и ведущий запускает игру. Каждый раз игра проходит по-новому, и заранее предсказать, что произойдет в тот или иной момент невозможно. Однако обязательным условием любой ролевой игры является наличие координатора – человека, который «видит всю игру целиком» и может по ходу корректировать те или иные моменты. И несомненно, в любой игре должна быть кульминация, та центральная точка сюжета, в которой, так или иначе, пересекаются действия всех участников игры.

Естественно, любая ролевая игра требует подведения итогов, анализа и обсуждения хода игры. Это позволяет получить от детей обратную связь и обсудить различные игровые моменты и ситуации. Мы привели краткие описания несколько достаточно простых ролевых игр, в которые можно играть как со своим отрядом, так и с детьми всего лагеря.

Суд

Игра начинается с того, что все участники узнают о предстоящем судебном процессе, о том, кого или что мы будем судить. Все делятся на защиту или обвинение, и каждый выбирает себе роль: прокурор, адвокат, присяжный, эксперт, свидетель, судебный пристав и т. д. Судьей и обвиняемым лучше быть вожатому или старшему ребенку. За 1–1,5 часа стороны должны подготовить свои аргументы и доказательства, либо “ЗА”, либо “ПРОТИВ”. В это время ведущие готовят зал судебного заседания: стол для судьи, скамью обвиняемого, ряды для зрителей.

Когда все будет готово, начинается сам судебный процесс: с прениями сторон, с речью обвинителя и прочими обычными атрибутами судебного слушания. По окончании суда выносится приговор.

Не забудьте в конце игры напомнить детям, что это всего лишь игра.

Бюрократ

Все участники узнают о том, что приезжает строгая комиссия, которая будет проверять готовность детей к дискотеке. Чиновники должны выдать справку, которая будет являться пропуском на дискотеку. Ребята должны обойти всех чиновников и у каждого получить подпись.

КТО ЕСТЬ КТО

(список действующих лиц)



Игра начинается с того, что каждый ребенок получает именной листок со списком чиновников, к которым он должен подойти в определенном порядке (стрелочки указывают, что к данному чиновнику можно приходить только после посещения предыдущего). Вожатые, играющие бюрократов, выбирают себе место, где они будут вести прием: вожатскую, игровую комнату или палату. Прием посетителей должен быть строгим, для этого можно установить жесткую очередность, время от времени устраивать перерывы на обед, проветривания и т. д. Конечно, для маленьких детей правила игры должны быть максимально облегченными.

Выборы

Все ребята собираются вместе и вожатый сообщает им о начале предвыборной компании. “Сегодня мы должны выбрать президента (командира, начальника и т. д.) нашего отряда”. Каждый ребенок, который наберет как минимум три голоса, может стать кандидатом. Организуется избирком, куда должны войти как вожатые, так и дети. Дается время на сбор голосов и объявляется регистрация кандидатов. После регистрации происходит торжественное открытие предвыборной агитации. Каждый кандидат получает канцелярский минимум и со своей командой готовит рекламные листовки, плакаты и т. д. Если у кандидата есть пять человек, которые его поддерживают, то он может зарегистрировать свою партию. Каждая партия должна выпустить свою газету и представить её на пресс-конференции. Ребята готовят номера, которые они покажут на предвыборном концерте в поддержку кандидатов. За час до процедуры выборов проходят предвыборные дебаты, на которых кандидаты должны огласить свою программу и каждый может задать любой вопрос. Всем ребятам раздаются бюллетени, заверенные в избиркоме, и каждый

голосует за своего кандидата. Избирком вскрывает урны и производит подсчет голосов. После оглашения результатов проходит торжественная инаугурация.

Очень важно, чтобы президент смог реализовать свою программу. После выборов обычно проходит День Самоуправления.

Веселые старты

Спортивные игры в лагере проводятся ежедневно, это и футбол, и шахматы и многое другое. Но, не все дети в отряде играют в эти игры одинаково хорошо. Как сделать так, чтобы весь ваш отряд участвовал в спортивной игре. Здесь вам помогут веселые старты, то есть набор подвижных игрушек. Главное, чтобы они были интересными, необычными и азартными. Ну и, конечно, команды должны быть равные по силам.

«Звери бегут из зоопарка»

Паучок

Каждая команда образует тесную группу, обнимаясь руками, (если есть веревка, можно обвязать группу вокруг). Получается «паучок» с множеством рук и ног. Нужно добежать до финиша, обождать препятствие и вернуться обратно, так, чтобы «паучок» не рассыпался.

Змея

Команда становится в затылок друг к другу. Каждый сгибает левую ногу в колене. Эту ногу берет человек, стоящий сзади. Правой рукой надо держаться за пояс того, кто впереди. Цель – в таком положении допрыгать до финиша и вернуться обратно, но так, чтобы «змея» не разорвалась.

Кенгуру

Члены команды встают по два человека. Это кенгуру с детенышем. «Детеныш» садится на корточки рядом с «мамой», повернувшись к ней спиной, а она кладет руки ему на плечи. Нужно прыжками добраться до финиша. Кенгуру не должна потерять детеныша.

Каракатица

Участники становятся парами и берут за руки друг друга. Руки поднимаются над головой. Теперь, не расцепляя рук, нужно бежать до финиша, одновременно крутясь в разные стороны. Руки при этом будут делать круг.

Гусеница

Команда становится друг за другом в колонну. «Гусеница» ходит так: первая левая нога, вторая левая нога, третья левая нога и т. д. пока не пройдут все левые ноги. Потом все то же самое с правыми ногами.

Муравей

Команда становится в колонну друг за другом, спиной к финишу. Последнему участнику (он ближе всех к финишу) дается в руки бутылка с водой, лучше пластмассовая. Он бежит до финиша, обегает препятствие, возвращается и встает вперед всех. Бутылку же он передает назад. Бутылка передается из рук в руки между ног, последнему участнику, который разворачивается и бежит с бутылкой в руках к финишу. Так до тех пор, пока вся команда не окажется в исходном положении, и все не пробегут.

Ежик

Зажав яблоко подбородком, надо передать его следующему участнику без помощи рук. У кого яблоко быстрее переместится из начала в конец?

Хомячок

Первому участнику дают в руки плоскую тарелку с десятью горошинами. Он должен добежать до финиша и вернуться, не рассыпав горох, передать тарелку следующему участнику. Учитывается скорость и количество оставшегося на тарелке гороха, после того,

как пробежали все участники.

Чебурашка

Члены команды встают попарно друг против друга и берутся за уши напарника. Нужно добежать до финиша, не выпуская уши из рук, т. е. не расцепляясь.

Белочки

Каждому игроку выдается шишка. Нужно ею попасть в ведро или круг, начерченный на земле. Учитывается количество попаданий в команду.

Вечерние огоньки

Что такое огоньки? Обычно под огоньками подразумевают вечерние посиделки, на которых все имеют возможность поговорить по душам, высказать свое мнение, спросить у товарища то, что давно хотел, но как-то не решался это сделать. На огоньках могут подводиться итоги дня, строиться планы на будущее.

Нужны ли огоньки в лагере? Это дело вкуса. Кто-то может считать, что детям совсем не обязательно собираться всем вместе вечером, достаточно загнать всех в кровати, выключить свет и прохаживаться по коридору, проверяя, все ли дети лежат на правом боку и храпят в одной тональности. Но в том-то все и дело, что дети не могут прийти с дискотеки, почистить зубы, лечь и спокойно заснуть – слишком много эмоций накопилось и им необходим выход. Это-то и обеспечивают огоньки. Они дают возможность обсудить прожитый день. Кстати, вы из обсуждения можете вынести много интересного. Многие моменты жизни детей ускользают от вожатого, а на огоньке вы можете узнать у кого какие проблемы, кому, что нравится в лагере, в вашей работе, что лучше изменить. На огоньке можно увидеть, как относятся дети друг к другу, кто с кем дружит, а кто соперничает, недолюбливает. Важно сгладить острые углы, попытаться примирить враждующих.

Лучше, если огоньки будут проводиться каждый вечер. Дети привыкнут к ним, огоньки будут создавать определенный вечерний настрой, ребята успокоятся, волнения дня улягутся, и с отбоем больших проблем не будет. Хорошо, если огонек будет заканчиваться определенным ритуалом: коллективным задуванием свечки, прыганьем до палаты на одной ноге, держась правой рукой за левое ухо, коллективным желанием всем спокойной ночи, пением хором любимых песен и т. п. Ритуал может быть любой и может быть придуман самостоятельно.

Ребята должны привыкнуть собираться по вечерам, это создает определенную общность отряда. Поэтому важно не начинать огонек пока весь отряд не в сборе. Первое время придется подождать, но можно придумать какие-нибудь смешные наказания для опаздывающих: они могут укладывать всех спать, или на следующий день застилать за всех кровати.

Представим себе начало огонька: все собрались, сели в круг, или же кто как хочет, главное, чтобы всем было удобно сидеть, а вам было удобно работать. Вы заранее знаете, что вы хотите сказать и что узнать у ваших подопечных. Тема огонька может зависеть от предстоящих мероприятий, от ваших интересов, от интересов ребят, от периода смены, в который он проводится. В самом начале проводятся огоньки знакомств, на которых дети рассказывают о себе (эти огоньки у нас приведены самыми первыми), и огоньки-желания, на которых можно узнать, чего ждут дети от смены. В середине смены огоньки зависят от желания вожатого и обстановки в отряде, это могут быть огоньки историй, песен, обсуждения жизненных проблем. В конце же смены огоньки будут направлены на то, чтобы дети поняли, как они сильно подружились, насколько близко они успели друг друга узнать. Дайте им возможность выразить свои чувства и отношения к товарищам.

Особое настроение создает и свеча. Участники, сидя в кругу, видят только друг друга, только освещенное небольшое пространство, находятся именно здесь. Мир за пределами этого круга не существует. Она несет тепло и свет, именно из-за нее эти посиделки, разговоры по душам и называли огоньками. Так что будет полезно прихватить с собой в

лагерь несколько свечек и постараться сделать так, чтобы тепло этих свечей дети увезли с собой в город.

Ведение огонька

Особое внимание в начале огонька уделите теме обсуждения, которую вы задумали, изложите её просто и четко. Часто ребята могут задуматься раньше, чем вы закончите объявление темы. Захваченные своими мыслями, они начинают говорить хорошо, интересно, но не то, что нужно вам. Например, это иногда возникает с огоньком “Моя любимая игрушка”, когда ребенок рассказывает о своих любимцах, а не о том, что они могли бы рассказать о нем.

Одной из первых трудностей, с которой вы столкнетесь – как начать обсуждение: предложить кому-либо из группы быть первым или подождать, пока кто-либо сам начнет. Первый вариант можно применять, если ваш огонек не имеет сильного эмоционального окраса, как, например “Свеча”, “Загони джина в бутылку”. В этом случае обратитесь к открытому, наиболее раскрепощенному ребенку в вашей группе. Он задаст тон всей вашей последующей беседе. Второй способ используйте, когда ребятам, для того, чтобы ответить, надо серьезно подумать, например огоньки “Сказочная полянка”, “Самое важное слово”. Попросив кого-либо отвечать, вы можете ошибиться в выборе того, кто готов.

Обычно, в своей группе вы сразу увидите ребят активных, которые охотно идут на разговор, могут выражать свои мысли и не тушуются, когда все их слушают. Так же, у вас будут ребята, которые постараются сесть подальше от вас и попробуют быть незаметными. Этим ребятам трудно будет начинать говорить, но им надо помогать, иначе вы упустите их, ведь в большей степени на огоньках и складывается эмоциональная атмосфера вашей группы. Включая таких ребят в обсуждение, воспользуйтесь косвенным методом: “Кто еще не говорил?”, “Не хочет ли кто-нибудь из тех, кто ещё не говорил, что-либо добавить?». Или обратитесь напрямую: “Коля, а, что ты нам ответишь?”, “Саша, нам очень хотелось бы знать твоё мнение “.

Ребятам, которые не могут сразу выразить свои мысли, вы можете помочь, используя технику присоединения, как, например, краткие высказывания: “Сегодняшний день тебе понравился?”, можно предложить продолжить незаконченные предложения: “Сегодняшний день прошел для меня..... потому, что.....”, или, например, использовать развернутые высказывания: “Что произошедшее изменило твое мнение о сегодняшнем дне?”

Столько же вопросов, как и с тихими ребятами, может возникнуть и с гиперактивными, с теми, кто, начав говорить, не могут сами остановиться, перескакивают с темы на тему, начинают подчас говорить ни о чём, лишь бы внимание всех было приковано к ним. Не позволяйте одному ребенку захватить весь ваш огонек, прервите его, но осторожно, не сделайте так, что после он замкнется: “Ты говоришь не по существу...”, “Нам необходимо послушать остальных... пожалуйста, заканчивай”.

И, наконец, овладейте техникой переключения: с темы на тему: “Давайте закончим обсуждать прошлый день, и поговорим в будущем”, с ребенка на тему: “Я думаю, мы ушли от темы...”, и с ребенка на ребенка: “Игорь, спасибо за то, что ты рассказал, а, теперь, Оля, что хочешь сказать ты...”

Групповая работа на огоньках является, как уже сказано выше, хорошим окончанием насыщенного дня и прекрасным помощником в создании эмоционального фона вашей группы. Используйте все возможности этого прекрасного инструмента, и вы получите более сплоченный, понимающий себя и вас коллектив.

Виды огоньков

Расскажи мне о себе

Все садятся в круг, и каждый ребенок рассказывает что-нибудь о себе: как его зовут,

был ли он уже в этом лагере, и что ему запомнилось, что он любит делать, что может сделать для отряда, успел ли подружиться, познакомиться с кем-нибудь, чего ждет от смены в лагере и т. д.

С неба звездочка упала

Детям говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

Загони джин в бутылку

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью “Джин” и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

Свеча – прожитый день

Ребята садятся в круг и, передавая свечку, друг другу, рассказывают по очереди, как прошел для них день, и дают ему оценку.

Свеча – желание

Передавая свечку по кругу, к обычной оценке дня можно добавить свои пожелания на завтра. Можно начать словами: “Я бы хотела, чтобы завтра...”

Огонек историй и легенд

Вожатый рассказывает детям легенду лагеря, или историю, связанную с темой смены, или просто необычную, интересную, красивую историю. После этого ребята, если захотят, могут тоже рассказать истории, которые они знают. В конце огонька можно спеть всем вместе несколько красивых, тихих песен.

Пример двух историй для огонька историй и легенд.

Волшебник, который мог зажигать звезды¹.

Где-то далеко-далеко от Земли, в самом центре Галактики, жил волшебник, который умел зажигать звезды. Каждую ночь он выходил из дома, долго смотрел в небо, потом взмахивал рукой, и на небосводе зажигалась новая звезда. Он очень любил свою работу, и на небе появились тысячи звезд. Но однажды он устал каждую ночь зажигать звезды и захотел попутешествовать и повидать мир. И он оставил свое занятие и отправился по Галактике. Через некоторое время он попал на Землю, где случайно увидел прекрасную девушку и влюбился в нее с первого взгляда. Волшебник подошел к красавице и сказал: «О, прекрасная девушка, ты самая чудесная звезда в мире, я люблю тебя, выходи за меня замуж, и каждую ночь я буду зажигать для тебя такую звезду, которую еще никто не видел». Но девушка была очень практичной, она посмотрела на волшебника и спросила: «А что ты еще можешь делать, кроме звезд?»

«Ничего»: ответил волшебник. «Я всю жизнь только зажигаю звезды». «Тогда я не смогу выйти за тебя замуж, потому, что тебе надо будет содержать меня, и нашего ребенка, а ведь ты не сможешь этого сделать, вот если ты станешь много зарабатывать, тогда может быть я и выйду за тебя». Волшебник очень любил девушку и решил сделать так, чтобы красавица стала его женой, а так как он был очень способным, он выучился на банкира и стал зарабатывать очень много. Красавица вышла за него замуж, и они стали жить счастливой семьей. Но, к сожалению, он совсем разучился зажигать звезды, и с тех пор на небосводе не появлялось ни одной новой звезды и люди, поднимая глаза к небу, спрашивали: “Куда же делся наш волшебник?»

Иногда, когда к Волшебнику и Красавице приходили друзья, на кухне загорались две

¹ По мотивам рассказа Сергея Лукьяненко.

звездочки, одна, совсем маленькая, горела на самом кончике фитиля свечи, а на другой, немного побольше, чем первая, и очень горячей, кипел чайник. Друзья удивлялись: «Откуда у вас самые настоящие звезды»? Волшебник морщил лоб, по его лицу пробежала легкая тень. «Не знаю, наверное, они всегда здесь были!»— отвечал он, а его мудрая жена загадочно улыбалась.

Лунные братья

Давным-давно, у нашей голубой планеты, было два могущественных покровителя. Два великих брата – светлый и темный. Жили они на Луне и были похожи на двух огромных собак. Темный брат был очень мудрым и рассудительным и постоянно размышлял о том, как сделать жизнь на Земле ещё лучше. А светлый брат был веселым и беззаботным, он всегда радовался тому, как прекрасна жизнь на нашей голубой планете. Жили они на разных сторонах Луны и часто встречались на границе света и темноты, чтобы побеседовать друг с другом.

Но однажды над Землей нависла страшная угроза. Злое космическое существо решило погубить жизнь на нашей планете. Оно приняло облик гигантской огненной кометы и на огромной скорости помчалось к Земле. Лунные братья узнали об этом и решили спасти нашу планету. Темный брат долго перебирал разные способы спасения, а светлый брат просто тихо грустил о том, что больше не будет ни бабочек, ни птиц, ни веселого детского смеха. А комета подлетала все ближе и ближе и вот когда она была уже совсем близко, случилось неожиданное. Белый брат вдруг высоко подпрыгнул, взлетел над луной и передними лапами ударил эту злобную огненную комету, и она рассыпалась на тысячи горящих искорок и исчезла. Однако и сам Белый брат не выдержал ее опаляющего жара и сгорел. Он сгорел, но миллионы и миллиарды его опаленных шерстинок упали на Землю. И из каждой такой шерстинки возникла собака.

С тех пор каждая собака знает, что она несет в себе частичку Белого брата – веселого и беззаботного. Они подходят к людям и, заглядывая им в глаза, спрашивают “Люди, наши старшие братья, в вас ведь тоже есть частичка мудрого брата, подружитесь с нами и поиграйте”. Но люди забыли язык собак и не понимают их, и тогда собаки тихо грустят и лишь в самые звездные ночи, когда луна светит особенно ярко, они громко воют на нее, жалуется и говорят со своим мудрым братом. И каждая собака знает, что он их обязательно услышит.

Когда-нибудь, когда этого произойдет, в самую прекрасную ночь, все собаки соберутся в одном месте и взлетят. И на фоне ярко сияющего диска луны можно будет увидеть силуэт последнего пролетающего щенка. И тогда оживет Белый брат, а на Земле никогда не будет ни горя, ни печали.

Имена

Каждый ребенок, по очереди, рассказывает о своем имени: почему его назвали именно так, откуда произошло его имя, как называли его в детстве, как он хочет, чтобы называли его здесь, какое его любимое прозвище...

Свеча – спасибо

Все садятся в круг, передают друг другу свечу, оценивают день и каждый может поблагодарить любого человека из круга: “Я хотела бы сказать спасибо...за то, что...”.

Моя забытая игрушка

У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор помнит нас, вспоминает, как вы играли вместе, и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка? Представьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине. “Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года...”

Сказочная полянка

На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем,

в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?

Звезды

На вырезанных из картона звездах, заранее пишутся темы для обсуждений: “Чего я боюсь?”, “Моя мечта”, “Из-за чего бы я заплакал?”, “Если бы я был волшебником”. Каждый участник выбирает себе звезду, и после небольшого обдумывания, раскрывает свою тему. Затем эту тему можно обсудить всем вместе.

Молчание

Ребята вместе с вожатым гуляют по вечернему лесу в полном молчании. При этом надо стараться не общаться с другими ребятами ни жестами, ни взглядом. Нужно погрузиться в мир окружающей природы. Вечером после прогулки можно поделиться своими ощущениями.

Огонек страшных историй

На огоньке все рассказывают страшные истории и традиционные “страшилки”. “В одной семье появилась красная рука, и стала всех душить...”.

Жизненный девиз

Каждый участник пишет на листе бумаги свой жизненный девиз, затем все вместе обсуждают, что же для нас главное в жизни, к чему мы стремимся и т. д.

Письмо домой

У детей есть возможность написать письмо домой, в котором можно рассказать о том, как живется в отряде, что дают на полдник, о своих новых друзьях, о вожатых и т. п. Если кто-нибудь захочет, то может прочитать свое письмо вслух.

Самое важное слово

У каждого из нас была такая ситуация, в которой мы поступали не так, как хотелось бы. Не сделали, не сказали что-то важное. Сейчас у участников есть возможность вспомнить такую ситуацию, заново пережить ее, и произнести вслух то слово, которое бы изменило эту ситуацию.

Лифт времени

Нужно вспомнить и рассказать о любых трех важных, запомнившихся событиях в жизни: первый подарок на день рождения, поход в первый класс, выступление перед всем классом... Почему тебе запомнились именно они?

Ручеек, река, озеро, море

Ребята по очереди говорят, как они себя сейчас ощущают: как ручеек, как река, как озеро или как море. Кто ты сейчас? Какой ты? Может быть, ты стремительная горная река, или же спокойное море, над которым восходит солнце. Закройте глаза и представьте себя. Попробуйте рассказать нам о себе.

Чемоданчик в дорогу

В волшебный чемоданчик можно положить что угодно, и оно сохранится в неизменном виде. Каждый выбирает по три вещи, которые он бы хотел увезти со смены: друга, вкусные полдники, вечера у костра...

Паутинка

Все садятся в круг. Вожатый берет клубок ниток, наматывает нитку на свой палец и передает этот клубок любому ребенку из круга (“Я хотел бы передать этот клубок Кате, потому что...”). Далее второй участник наматывает свою ниточку на палец, и передает клубок следующему, объясняя свой выбор. И так далее, пока все не будут связаны одной ниточкой. Можно увидеть те связи, которые возникли между ребятами в отряде. Каждый может отрезать намотанную на палец ниточку на память.

Жаль, что его нет

Все участники сидят в кругу, два или три ребенка выходят и садятся за кругом. Остальные должны представить и рассказать о том, что изменилось бы, если бы этих детей не было с начала смены.

Блуждающая свеча

Каждый участник занимает любое удобное для него место в помещении. Вожатый берет свечу, подходит к какому-нибудь ребенку и говорит ему хорошие, теплые слова.

Например: “Привет, здорово, что ты был именно у меня в отряде, ты замечательный человек. Если бы я был твоим ровесником, мы стали бы хорошими друзьями...”. Передает свечку этому ребенку и занимает его место. Второй участник передает свечку третьему и так до тех пор, пока все ребята не поменяются местами друг с другом.

Расскажи мне обо мне

Все сидят в кругу. Каждый ребенок по очереди рассказывает, что он узнал о своем соседе справа за смену, пытается охарактеризовать его, какой он?

Три желания

Давайте представим, что на волшебном огоньке могут сбыться три любые наши желания. Загадайте их. Давайте поделимся друг с другом, какие желания кто загадал. Расскажите о двух ваших желаниях, а одно, самое сокровенное оставьте при себе.

Во что еще поиграть с детьми

Игры в автобусе

Дорога от города до загородного лагеря может занимать довольно продолжительное время. Для того чтобы это время не было потеряно зря: можно попеть песни, почитать книжки, но интереснее, если вы будете играть в игры.

Репортаж

Мы сейчас едем на автобусе в лагерь, чтобы там отдохнуть. А одновременно с нами ещё тысячи людей на чём-то передвигаются, куда-то с какой-то целью направляются. Давайте выясним, кто, с кем, куда, на чём и зачем движется. Я буду задавать вопросы, а вы будете с ходу на них отвечать. Толь ко с одним условием: все ваши ответы должны начинаться на одну букву, ту, которую я назову заранее. Итак, буква В.

Эти вопросы вы должны задавать разным ребятам, причём быстро, неожиданно. В итоге у вас может получиться такое сообщение: «Володя с Вероникой едут в Воронеж на велосипеде за вениками». Или такое: «Ванесса Мэй с Ван-Дамом направляются на вездеходе в Вашингтон варить валенки». Не забывайте комментировать полученные ответы. Примерно так: «Важное сообщение. Как только что выяснили наши корреспонденты, какая-то Люся, взяв с собой Лягушку, уселась на Ласточку (это каких же размеров была ласточка, наверное больше телефонной будки) и отправилась в Лес за Лампочками. По нашим предположениям, это был особый лес, в котором растут лампочные деревья. Граждане! Берите пример с Люси. Если у вас перегорели лампочки, не ходите в магазин, берите лукошки и собирайте лампочки в лесу под кустиками».

Составление меню

Пусть сегодня на обед будет только то, что нравится больше всего. Чтобы составить меню, нужно будет всем по очереди произнести фразу: «Меня зовут Андрей (Наташа, Серёжа...), и больше всего я люблю жареную картошку (компот из персиков, крабовые палочки...). Когда все представятся и назовут своё любимое блюдо, подведите итог: «Так как на обед принято подавать только три блюда, а любимых кушаний названо больше двух десятков, придётся всё объединить. Итак, сегодня на первое будет суп из арбуза, помидоров и сгущённого молока, посыпанный мелко порезанными солёными огурцами. На второе – пельмени с вишнёвым джемом и рыбой, покрытые толстым слоем шоколада. А на третье – кисель из апельсинов, кабачковой икры с чесночными сухариками. Мы ничего не забыли?» Вы, наверное, уже представили, что будет после оглашения подобного обеденного комплекса.

Игры на знакомство и запоминание имен

Эти игры проводятся обычно в первый день и даже в первые часы заезда. Они помогут вам создать веселую непринужденную атмосферу, перезнакомить детей друг с другом.

Обычно данный игровой блок длится от 1 до 1,5 часов и, подбирая для него игры, начинайте с совсем простых подвижных игр, например «Хлопки» и «Ветер дует».

Хлопки

Все играющие хаотично расходятся по помещению и поднимают ладони на уровень груди. За одну минуту каждый участник должен хлопнуть в ладоши со всеми остальными участниками.

Ветер дует

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга. Он произносит фразу, которая начинается словами: «Ветер дует на тех, кто...». Например, «Ветер дует на тех, кто любит яблоки», «Ветер дует на тех, у кого на обуви есть шнурки», «Ветер дует на тех, кто любит купаться» и т. д. Те, кто отвечает условию, должны пересесть на другое место. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим.

Снежный ком

Все сидят в кругу и первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее».

1 чел. Петя;

2 чел. Петя, Вася;

3 чел. Петя, Вася, Лена;

4 чел. Петя, Вася, Лена, Оля...

Желательно чтобы вожатый оказался последним и правильно без ошибок назвал все имена ребят.

Варианты этой игры:

назвать свое имя и сделать какое-нибудь движение;

имя и слово, с которым ты ассоциируешься;

имя и слово или предмет, который тебе нравится на ту же букву.

Тормоз-чайник

Все сидят в кругу и каждый, по очереди, громко называет свое имя. Все стараются друг друга запомнить. Затем все вместе начинают хлопать в ладоши, два раза – в ладоши, два раза – по коленкам, в одном ритме. Хлопки не должны останавливаться. Первый игрок должен назвать два имени – свое, и любого сидящего в кругу – на хлопки в ладоши – раз-два (хлопки) Маша-Маша, раз-два (хлопки) Маша-Петя. Услышавший свое имя пропускает один или два интервала (по предварительной договоренности) и тоже на два хлопка в ладоши называет свое имя и другое. Так как в кругу может быть несколько человек с одним именем, договоритесь, чтобы играющие смотрели на того, чье имя называют. Главное – не сбить общий ритм хлопков и не остановиться. Затем можно усложнить игру, исключив интервалы. Например, «раз-два, Света-Лена, раз-два, Лена-Миша, раз-два, Миша-Оля» и т. д.

Если кто-то из участников ошибся и не успел вовремя вступить, его имя заменяют прозвищем. Обычно первый получает прозвище «тормоз» или «чайник». Таким образом, теперь этому человеку нужно называть не свое имя, а прозвище.

Я люблю своего соседа

Отряд рассаживается в кругу. Первый игрок узнает, как зовут соседа справа (например, Коля) и должен произнести четыре фразы, дополняя их словами, начинающимися с той же буквы, что и имя.

К примеру:

«Я люблю своего соседа... Колю»

«Я увезу его в... Калугу»

«Я подарю ему... карандаш»

«Я накормлю его... картошкой»

И так по кругу.

Мяч

Эта игра уже не только служит для знакомства, но и учит принимать коллективное

решение. Участники встают в круг и поднимают одну руку над головой. Начать игру может любой ребенок. Он бросает мяч любому другому игроку, отчетливо называя свое имя, и опускает руку. Получивший мяч бросает его следующему (нужно стараться бросать мяч через круг, а не рядом стоящему), также называя свое имя, и опускает руку. Так продолжается до тех пор, пока мяч не побывает у всех игроков по одному разу (поднятые руки служат сигналом, что игрок еще не получал мяч). Когда мяч вернется к тому, кто начинал игру – огласите начало следующего раунда: предложите бросать мяч в том же порядке, только называть не свое имя, а имя того, кому бросаете. Обратите внимание, что не все ребята еще запомнили имена друг друга, поэтому нуждаются в подсказке со стороны вожатого.

Паровоз

Снова все стоят в кругу. Один участник выходит в центр и трижды выкрикивает свое имя, приседая на полусогнутых ногах, похлопывая себя ладонями по щекам. Затем игрок подходит к любому стоящему в кругу и, повторив свое имя, спрашивает: «Как тебя зовут?» Услышав ответ, снова подпрыгивает, машет руками и трижды выкрикивает названное имя. Затем тот, кого только что столь экстравагантно представили, встает впереди первого, тот кладет ему руки на плечи, и они паровозиком отправляются знакомиться с остальными. Диалог повторяется, с той лишь разницей, что все «вагончики» паровозика выкрикивают вновь названное имя вместе. Игра продолжается до тех пор, пока в состав не будут включены все игроки.

Покрывало

Отряд делится на 2 команды. Между командами два помощника из желающих ребят держат ширму, например, покрывало. По одному человеку из команды подходят к ширме так, чтобы их не было видно друг другу. По команде вожатого ширма опускается и игроки, сидящие около нее, должны назвать имена друг друга. Побеждает тот, кто назвал быстрее. Проигравший переходит в команду соперников.

Суeta

Каждый участник получает лист бумаги, который нужно разделить вертикальной линией на две части. На левой половине необходимо написать 5 или 7 качеств какого-либо человека (друга, знакомого, известного актера, музыканта и т. д.) или выдуманного персонажа (киногероя, сказочного или литературного героя). Например, Винни-пух: толстый, любит мед, смешной, сладкоежка, имеет много друзей, сочиняет песенки, боится пчел.

На другой стороне необходимо напротив каждого качества написать имя какого-либо участника. Если качество никому не подходит, например определение квадратный, то необходимо убедить какого-либо участника согласиться с тем, что это качество ему подходит. «Дима, ты квадратный? Да»

После этого вожатый может зачитать наиболее смешные определения, получившиеся у ребят.

Зарядки

Колобок

Перед началом каждому ребенку раздаются роли из сказки «Колобок»: дед, бабка, внучка, жучка, кошка или мышка. У каждого должна быть одна роль. Также каждому дается роль колобка. Теперь, каждой роли придумывается движение, например: дед – поднять и опустить руки, бабка – повернуться вокруг своей оси на 360 гр. и т. д. Роли колобка соответствует приседание.

Начинаем игру. Вожатый рассказывает сказку «Колобок» и, когда ребенок слышит свою роль, он повторяет то движение, которое было придумано. Когда произносится слово «Колобок», все приседают.

Саймон сказал

Ребята делают те движения, которые просит их сделать вожатый, но только в том случае, когда он добавляет кодовую фразу «Саймон сказал...».

Например:

«Саймон сказал...подняли руки»– ребята должны сделать;

«Саймон сказал...опустили» – повторяем;

«Саймон сказал...присели» – сделано;

«А теперь, встали» – этого делать нельзя, нет кодовой фразы.

Командные

Крокодил

Группа разбивается на команды. Команда выбирает какую-нибудь крылатую фразу и записывает ее на листочек. Когда все готовы, каждая команда выбирает из любой другой команды одного человека, отдает ему записку и его задача – жестами истолковать эту фразу своей группе.

Ромбы

Играют обычно 2–3 команды. Каждый ребенок в команде получает карточку с цифрой: 5, 10, или 15. У каждой команды карточки своего цвета. Какому-то игроку достается карточка с надписью «Босс», а кому-то «Киллер». «Босс» – самый сильный игрок, он может «нейтрализовать» любого. «Киллер», наоборот, слабее всех, но только он может вывести «Босса» из игры. Задача команд найти и «нейтрализовать» «Босса» соперников. По команде ведущего игроки начинают охоту за «Боссом». Когда игроки разных команд встречаются друг с другом, они сравнивают свои карточки, и если встретились, например, 5 и 15, то «пятерка» считается нейтрализованной, ее карточка переходит к игроку с цифрой 15. Если цифры одинаковые, то игроки разбегаются и продолжают «охоту».

Для того, чтобы выиграть, нужно сохранить своего «Киллера» и «натравит» его на «Босса» соперников. Если «Босс» противников «убит», а ваш «жив», – поздравляем, вы выиграли.

Буриме

Название это французское и означает – «Рифмованные концы». Игра заключается в том, что бы на заранее заданные рифмы написать стихи. Проводится в виде конкурса. Например: дело, час, смело, раз.

Наш Петруша знает дело,
Хоть смотрите целый час.
Бутербродов двадцать смело
За один съедает раз.

Игры на командное сплочение

Игры этого раздела помогут вам за короткий период сделать детей в вашем отряде ближе друг к другу, атмосферу в отряде более сплоченной и непринужденной. Особенность этих игр в том, что в них нет соревнования детей друг с другом внутри одной команды, а значит, нет и проигравших. А есть, наоборот, тесный контакт, дружеская поддержка и командный дух. Эти игры можно использовать на протяжении всей смены. В оргпериод они помогут вам познакомить ребят друг с другом, снять напряжение первых дней лагеря. В дальнейшем вы можете использовать в любой момент для повышения уровня сплочения вашего отряда. Отдельные игры данного раздела можно использовать в больших игровых блоках, или играх по станциям, чередуя их с творческими и интеллектуальными заданиями.

Болото

Играть можно, разделив отряд на две или три команды. Команда встает на покрывало.

Покрывало – это кочка, вокруг болото, на которое нельзя наступать. Необходимо, не сходя с покрывала, перевернуть его таким образом, чтобы в конце игры команда стояла на изнаночной стороне покрывала.

Льдинка

Веревкой на полу изображается круг – льдинка. В кругу стоит команда. Ведущий говорит, что льдинка тает, и раз за разом уменьшает площадь круга. Задача команды – как можно дольше удержаться в кругу, заняв меньшую площадь.

Джойстик

Все встают в линию друг за другом, каждый берет соседа за большой палец левой руки. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т. п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды, самого дальнего от стола. Он и управляет «джойстиком», передавая команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

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

Сороконожка

Играть можно всем отрядом или поделив детей на 2 или 3 команды.

Все встают друг за другом в колонну, каждый держит за талию стоящего впереди соседа. Колонна – это сороконожка, которая не может разрываться. Ведущий дает задания, которые сороконожка должна выполнить, например, сделать зарядку, позавтракать, лечь спать и пр. Важно объяснить ребятам, что выполнять задания, например, обедать, должна вся сороконожка, а не только тот, кто стоит впереди.

Задания могут быть спортивными: добежать до обруча и пролезть сквозь него, оббежать расставленные кегли, сыграть в мини-футбол.

Сороконожка может танцевать под музыку, это может быть цыганочка, ламбада или лезгинка. В процессе танца ведущий может попросить участников взять за пояс человека, который стоит перед твоим соседом, то есть через одного, а затем и через два.

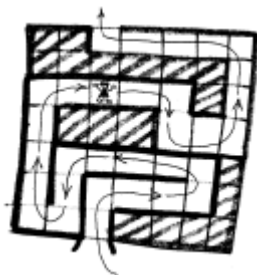
Тропа над пропастью

Играют две команды. Тропу изображает узкая скамейка, две параллельные веревки или просто проведенная на земле черта. Команды встают по разные стороны «тропы». Задача – перейти на другую сторону, но сделать это одновременно двум командам. Игрок, который сходит с тропы, считается упавшим в пропасть и из игры выбывает.

БИП

На полу мелом рисуется поле из 49 клеток (7 на 7). Клетки должны быть достаточно большими, чтобы на них можно было встать ребенку.

Ведущий объясняет команде, что перед ними лабиринт, стенки которого невидимы, и если их коснуться – звучит сигнал тревоги. Команда должна пройти по лабиринту на противоположный край. В лабиринте в каждый момент времени может находиться только один участник.



Двигаться можно только вперед, назад, вправо или влево, по диагонали ходить нельзя. Нельзя также перескакивать через несколько клеток. У ведущего находится план лабиринта с маршрутом его прохождения.

Первый игрок пытается сначала найти вход в лабиринт. Он делает шаг на одну из клеток. Ведущий или говорит «Бип», что значит – «Здесь стенка» и нужно вернуться назад, или молчит, что значит – «Вход в лабиринт найден». Далее делаем второй шаг и далее до первой ошибки. После ошибки игрок должен вернуться назад, а вместо него продолжать путь к выходу должен другой член команды. Игроки могут помогать и подсказывать друг другу. Задание считается выполненным, как только последний участник пройдет лабиринт.

Игры на внимание

Чингисхан

Все вы знаете могущественного полководца Чингисхана, на протяжении своей жизни он вел много войн. Как в любой войне у обеих враждующих сторон были разведчики. Часто его разведчиков захватывали в плен, и тайные донесения доставались врагу. Чингисхан придумал шифрованную систему передачи чисел от 1 до 10, так как чаще всего разведчики передавали именно количественные данные. Сейчас я, с помощью любых трех небольших предметов, буду вам показывать различные числа, а ваша задача догадаться, какая же система применялась великим полководцем?

Ведущий начинает на полу показывать определенные комбинации предметов и спрашивать какое число он показывает. Ребята отгадывают.

Ключ к игре: На самом деле, при любой комбинации предметов, показывается то число, каким количеством пальцев ведущий касается пола. Ведущий всегда сидит на корточках рядом с разложенными предметами и опирается в пол одной или двумя руками с вытянутыми пальцами.

МПС

Игру можно провести для конкретного человека только один раз.

Водящий, который никогда не играл в эту игру, покидает зал на одну минуту. Все остальные договариваются о том, что отвечать будут про своего правого соседа (МПС – мой правый сосед). Водящему, по возвращении, говорят: «Сейчас мы все вместе выбрали и загадали человека из нашей группы. Тебе нужно отгадать, кто это и расшифровать его кодовое название МПС. Ты можешь задавать любому из нас вопросы про этого человека, только спрашивай нас по одному».

Черная магия

Для того чтобы сыграть в эту игру потребуется два ведущих. Один выходит за дверь. В это время участники игры загадывают любую вещь, которую можно увидеть в том помещении, где они находятся. Второй ведущий говорит, что он может, настроившись на волну своего партнера, передать ему информацию о той вещи, которую загадали. Естественно, ему мало кто верит. Входит первый ведущий, второй же начинает перечислять все предметы, которые находятся в комнате, и если он называет ту вещь, которую загадали, первый останавливает его и говорит, что это именно она. Так может повторяться несколько раз, причем во время каждой попытки участники могут предлагать разные ограничения и запреты для ведущих (например, не показывать рукой на предметы, закрыть глаза, отвернуться к стене) но, что бы они ни требовали, первый ведущий всегда безошибочно угадывает именно ту вещь, которую загадали. В чем секрет? Все достаточно просто: Второй ведущий называет задуманный предмет после любой вещи черного цвета. Поэтому-то игра и названа – черная магия. Детям додуматься до этого достаточно сложно, но вы не раскрывайте им секрет раньше времени, ведь игру можно продолжить и на следующей смене.

Искра

Все сидят в кругу. Первый хлопает в ладоши один раз, после него, сразу, хлопает его сосед справа, дальше третий и т. д. Надо пустить своеобразную искру по кругу. Цель: чтобы искра вернулась к первому игроку как можно быстрее.

Ритм

Все сидят в кругу. Ведущий задает хлопками какой-либо ритм. Цель игры: вся группа ребят должна повторить этот ритм. Каждый хлопок может делать только один ребенок, поэтому ритм из 7 хлопков может воспроизвести только группа из 7 ребят, хлопая по одному хлопку каждый с определенной скоростью, паузами и силой хлопка.

Ай-да я

Группа сидит в кругу. Начинают с того, что по кругу каждый игрок друг за другом считают вслух. Каждый произносит одно число – это легко. Потом задача усложняется тем, что, в дальнейшем, если кому-то надо будет сказать число кратное 3 или содержащее в написании цифру 3, он должен заменить его на фразу «Ай-да я!», а если число кратно 4 или содержит в написании цифру 4, то «Ай-да ты!». Если же число кратно и 3 и 4, то произносятся обе эти фразы. Группа начинает считать по кругу, кто сбивается – выбывает.

Пример: 1, 2, Ай-да я, Ай-да ты, 5, Ай-да я, 7, Ай-да ты, Ай-да я...

Крест-параллель

Игроки, вместе с ведущим, сидят в кругу на стульях. Ведущий бросает мяч любому игроку и говорит одну из фраз Крест-Крест, Крест-Параллель, Параллель-Крест, Параллель-Параллель. Игрок, получивший мяч, тоже бросает его любому другому, и также должен сказать одну из фраз, ведущий говорит, правильно игрок сказал или нет. Так все перебрасывают мяч и говорят фразы. Задача – догадаться по какому принципу ведущий определяет правильность фразы.

Ключ к игре: Если человек сидит на стуле за закинутой ногой на ногу, то крест, если ноги не перекрещены, то параллель. Первое слово относится к тому, кто кидает, второе – к тому, кому кидают.

Летит по небу шар

Все участники несколько раз повторяют за ведущим слова и движения:

«Летит, летит (машем руками как крыльями),

по небу (поднимаем руки вверх) шар (изображаем руками большой круг),

по небу (поднимаем руки вверх) шар (изображаем руками большой круг)

летит (машем руками как крыльями).

Но знаем мы (показываем руками на себя):

до неба (поднимаем руки вверх) шар (изображаем руками большой круг),

никак (скрещиваем руки перед собой и качаем головой) не долетит (машем руками как крыльями)».

После этого ведущий убирает какое-нибудь слово, например «небо», оставляя только характерное движение: «Летит, летит (машем...) ... (поднимаем руки вверх) шар (изображаем...)...».

Упражнение способствует созданию веселой непринужденной атмосферы, снимает усталость и напряжение.

Попробуй не ошибись

Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается. «Сегодня идет дождь», – говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу. «А завтра, думаете, будет хорошая погода», – говорит он. Ребята повторяют и эту фразу. Ошибки снова нет. «Вот вы и ошиблись», – радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: «Почему?» Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» – это была моя третья фраза. Никто ее не повторил.

Наоборот

Ведущий выбирает одного из ребят, говорит ему слово и предлагает произнести его наоборот. Слово МОЛОКО наоборот – ОКОЛОМ. Игроку дается немного времени на раздумье и три попытки, начав говорить, он не должен останавливаться. После выполнения задания игрок выбирает, кто продолжит игру, и говорит ему слово. Если игрок сделал три попытки и все три раза ошибся, он выбывает.

Игры на каждый день

Ипподром

Ведущий: Приготовьте свои ладошки. Ладошки – это лошадка, а побежит она по коленкам. Давайте разучим, что умеет делать лошадка: бегать галопом (звонкие хлопки по коленям), скакать по камням (стучим кулачками по груди), скакать по песочку (трем ладошками друг о друга), брать барьеры (руки поднимают вверх и опускают, хлопая по коленям). Итак, мы на ипподроме. Начинаются скачки. На старт! Внимание! Марш!

Джойстик

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

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

Почта

Дети встают в круг, взявшись за руки. Ведущий – в середине круга. По его выбору, кто-то из детей произносит фразу: «Я передаю письмо ... (называет имя одного из детей, стоящих в круге)». После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи и сказать: «Здесь». Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водящий становится на его место и получает право передать письмо. Игра продолжается.

Колобок

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль “колобка” и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: “Жили-были дедушка и бабушка (те, кто “дед” и “баба” должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегает) бабушку (обегает) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т. д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова “колобок” (“А лиса колобку и говорит: “Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...””) и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать – игра сама собою оканчивается.

(Можно рассказать для разнообразия сказку “Репка”, “Теремок”).

Блохи

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета – это и есть «блохи». Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает.

Если участников больше 20, можно пустить трех «блох».

Кошки-собаки

Играющие становятся в круг. У ведущего в руках два предмета (допустим шарф и шапка), изображающие «кошку» и «собаку». Ведущий передает в одну сторону «кошку», а в другую – «собаку». Сосед справа (слева) перед тем, как взять предмет должен переспросить у него: «Что это?» и ведущий должен ответить – «Это кошка (это собака)». После того как получен ответ – предмет можно взять. Теперь предмет нужно передать дальше по кругу, но снова предмет не берут, а спрашивают – «Что это?». Ответ мы уже забыли и вопрос мы опять транслируем ведущему, снова спрашивая его «Что это?», ответ передаем соседу. И так далее по кругу. Чей предмет быстрее придет весь круг, та сторона победила!

Хорошо – плохо

Ребята садятся в круг, вожатый начинает. Он говорит любую фразу, заканчивающуюся словами "...и это хорошо". Например: "Солнце светит, и это хорошо". Следующий за ним ребенок должен его опровергнуть: "Солнце светит – это плохо потому, что не видно звезд". Второй участник продолжает опровергать: "Не видно звезд – это хорошо потому, что не отвлекаешься от дел". И так, все друг за другом, опровергают заявления

предыдущего. Следите за тем, чтобы ребята чередовали "...это хорошо потому, что..." и "...это плохо потому, что..."

Контакт

Играть могут от трех человек и больше. Один участник загадывает любое слово и называет его первую букву. Например, буква **В**. Другие участники, думают, что же может быть за слово на эту букву, предполагают ответ и придумывают вопрос о том, что предположили. Спрашивают: Это не птица? (предположили **в** орону) или не качество человека? (**в** ерность) или не цветы, растущие во ржи (**в** асильки), не человек в белом халате (**в** рач) вопросы могут быть самые разнообразные, главное чтобы ведущий не понял, что же имеется в виду, а поняли остальные участники. Если кто-то понял, что подразумевалось под ответом, то говорит КОНТАКТ и они вдвоем с тем, кто задал вопрос, начинают считать до 10. Если за это время ведущий не догадается, что они имеют в виду, то они вместе, после числа 10 громко, называют то, что считают ответом на вопрос. Если участники назвали разные слова, то ведущий не говорит следующую букву. Если слово оказалось одинаковым, то есть если они правильно поняли друг друга, ведущий называет следующую букву (например, **Е**) получается **Ве** и игра продолжается, только участники придумывают слова на **Ве**. Так до тех пор, пока не угадают все слово. Интересно загадывать длинные необычные слова.

Слепой олень

Один участник стоит в центре игрового поля с завязанными глазами. Остальные располагаются вокруг него в круг на расстоянии около 4–5 метров. Ведущий указывает на одного из стоящих в кругу. Этот участник должен попытаться подойти к "оленю". А он, в свою очередь, старается услышать приближение подкрадывающегося. Если "олень" слышит шаги, шорохи и т. п., то он указывает рукой направление, откуда слышится звук. Если он ошибся, то ведущий не подает сигнала и "охотник" продолжает приближаться к жертве. Если же "олень" правильно указал направление, то ведущий возвращает нападающего на место, а затем подает знак другому "охотнику". Игра заканчивается, если кто-нибудь подошел к "оленю" и коснулся его. Тогда "олень" и "охотник" меняются местами. Если "оленю" удалось отразить 10 попыток то, тоже выбирается другой участник на его место. Запрещается преодолевать расстояние до "оленя" бегом или прыжком.

Себе – соседу

Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты вперед. В центре водящий. Левую руку все неподвижно держат перед собой ладонкой вверх в «просящем жесте», другой рукой играющие передают одну монетку в любую

сторону по кругу, кладя ее на ладонь соседа. Монетка одна, и фактически передает ее всегда один человек, но все остальные одновременно с ним делают характерное движение, имитируя передачу монеты, со словами «себе – соседу». Задача водящего отследить монету.

Подвижные игры

Зоопарк 2

Все участники садятся на стулья в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, придумывает и называет какое-либо животное. Когда все придумали и назвали – игра начинается. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет любое из названных ранее животных. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Теперь участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по

нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть или назвал животное, которое никто не выбирал, становится водящим.

Воробьи-вороны

На расстоянии 1–1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4–5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т. е. на расстоянии 1–1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая – «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

Сардинки

Игра подобна «Пряткам», отличие в том, что один игрок прячется, а остальные поодиночке его ищут. Когда один из игроков находит спрятавшегося, он присоединяется к нему в его убежище. Постепенно все нашедшие игроки набиваются в потайном месте как сардинки в банке.

Загнать мамонта

В каменном веке наши далекие предки часто охотились. Ежедневно из стойбища выходила группа охотников за очередной добычей. Иногда им удавалось принести кабанчика, иногда довольствовались только зайцем. Очень редко, в случае крайней удачи, в деревню прибегал один из охотников с вестью, что в их краях появился мамонт. Тогда вся деревня поднималась на помощь, ведь мамонт очень крупное животное и поймать его можно только усилиями всего племени.

Один из вожатых берет на себя роль мамонта, он выходит из корпуса, и прячется где –нибудь на территории лагеря. Охотники дают ему 5 минут, а после чего начинают поиски. Мамонт может менять место своего убежища в случае необходимости. Если охотники заметили мамонта, он может убежать от них. Мамонта можно поймать усилиями только всего племени. Если его поймала только часть охотников, мамонт имеет право вырваться и скрыться. Мамонт считается пойманным, если его окружили все охотники, участвовавшие в загоне.

Третий лишний

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

Ручеек

Все играющие разбиваются по парам и берутся за руки. Пары выстраиваются в колонну по два. Каждая пара поднимает соединенные руки вверх. Первая пара, стоящая в голове колонны, разъединяет руки, и оба партнера один за другим движутся внутри колонны под руками играющих. Каждый из разъединенных партнеров выбирает себе в пару другого партнера или партнершу, берет его или ее за руку и продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становятся замыкающей парой. Те, кто остался без пары, бегут в голову колонны и начинают двигаться от ее головы до хвоста, выбирая себе нового партнера. Играйте, но не устаньте!

Штандер

Для игры все участники встают по кругу. Водящий становится в центр, бросает мяч над своей головой и называет имя любого, стоящего в кругу игрока. Задача того, кого назвали, поймать мяч. Остальные в этот момент должны разбежаться в разные стороны, подальше от нового ведущего. Как только мяч оказался в руках водящего он должен закричать «стоп», а остальные застыть на месте. Водящий должен попасть мячом в любого игрока. Если было

попадание, то все встают опять в круг, а тот, в кого попали, становится ведущим, и идет в центр. Если же попадания не было то ведущий должен добежать до мяча и, снова, крикнув «стоп», попытаться попасть в кого-либо.

Игры на свежем воздухе

На улице хорошая погода, а у вас есть час свободного времени, который вы хотите провести со своим отрядом весело и задорно? Самое время для подвижных игр на свежем воздухе. Нужно только найти безопасное и достаточно большое пространство, где дети могут бегать, прыгать, падать в свое удовольствие. Идеальное место для проведения таких игр – покрытая травой площадка, или спортивное поле.

«Волки во рву»

Для этой игры понадобится площадка достаточной ширины. На середине площадки чертятся «ров» – две полосы шириной около метра. Во «рву» находятся «волки». Их количество зависит от ширины площадки, но обычно не больше 2–3 человек. «Волки» играют с закрытыми глазами.

Все собираются на одной стороне площадки – это «зайцы». Им нужно перебежать на другую сторону площадки, чтобы «волки» их не поймали. Если «волк» коснулся «зайца», то он считается пойманным и выбывает. Игра идет до последнего «зайца».

«Невод»

Для игры понадобится ограниченное пространство, это могут быть и воображаемые границы, которые игроки не должны пересекать. Один игрок, обычно это вожатый, начинает игру, он ловит любого игрока. Вдвоем, они берутся за руки и ловят следующего. С каждым новым пойманным игроком «невод» увеличивается. Игра идет до последнего пойманного игрока.

Хвост дракона

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего игрока за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде вожатого «дракон» начинает двигаться. Задача «головой» – поймать «хвост». А задача «хвоста» – убежать от «головой». Туловище дракона не должно разрываться, то есть играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

Штандер

Для игры все участники встают в круг. Водящий становится в центр, бросает мяч высоко над головой и называет имя любого игрока (нового водящего). Задача того, кого назвали, поймать мяч. Остальные в этот момент должны разбежаться в разные стороны, подальше от нового водящего. Как только мяч оказался в руках водящего, он кричит «стоп», а остальные застывают на месте. Водящий должен попасть мячом в любого игрока. Если было попадание, то все встают опять в круг, а тот, в кого попали, становится ведущим, и идет в центр. Если же попадания не было, то ведущий должен добежать до мяча и, снова, крикнув «стоп», попытаться попасть в кого-либо.

«Али-баба»

Ребята делятся на две команды. Взявшись за руки, встают в две цепочки на расстоянии 5–7 метров друг напротив друга. Игру начинает одна из команд словами: «Али-баба». Вторая команда хором отвечает: «О чем слуга». Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого... (Машу) нам сюда!»

Называется имя любого из игроков команды противника. Того, кого назвали, бежит, стараясь разорвать цепь противника, пробежав между игроками так, чтобы они разомкнули руки. Если цепь порвалась, то он возвращается в команду, забирая одного из игроков, разомкнувшего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Играют по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Третий лишний

Все становятся в круг попарно, лицом в центр, образуя два круга. Два водящих – один

убегает, другой догоняет. Бегать нужно только за кругом. Убегающий игрок может встать к какой-либо паре с внешней стороны круга, тогда убегает то, кто оказался третьим с внутренней стороны. Как только догоняющий игрок коснулся убегающего – они меняются ролями.

У этой игры есть разные варианты, в том числе русская народная игра «Ремешок». Ее особенность в том, что у догоняющего в руке – ремень, который можно заменить шарфом, платком или любым мягким жгутом. Водящий старается стегнуть (осалить) ремнём убегающего игрока, прежде чем тот встанет впереди чьей-то пары. Если стегнуть удалось, ремень подбрасывается вверх, водящий убегает, а осаленный должен теперь его догонять. Игрокам, стоящим последними в парах, нужно быть начеку.

Игры на выявление лидеров

Индикатор

Ведущий объясняет группе: «В игре есть четыре типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы вся группа людей сделала одно и то же движение одновременно».

Вторым этапом отнимаем голос – договариваться можно как угодно, но не голосом. Потом отнимаем жесты. Потом – мимику и многозначительные взгляды.

Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

Построить фигуру

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Любимая зверушка

Эта игра является, своего рода, социометрией вашей группы. Она сходна по типу с «Индикатором», но, в данном случае мы раздаем ребятам листочки бумаги и просим написать на первой строчке название любимого животного. По написании, ребята читают по кругу то, что они написали. Вожатый объявляет что, всем необходимо на определенном ходе написать одно и тоже животное. При этом, договариваться о том, что писать, нельзя, можно только на каждом ходе зачитывать все варианты. Проводится второй ход, все опять пишут на бумаге животное, зачитывается, и т. д. до тех пор, пока группа не придет к единому мнению. Во время игры проследите за процессами в группе: кто быстро меняет свое мнение, кто долго сопротивляется и т. д.

Игры-шутки

Бим-Бом

Несколько ребят выходят за дверь. Ведущий вызывает их по одному и спрашивает: «Бим или Бом?». Если участник отвечает «Бим», то он может щелкнуть по лбу всех присутствующих, если «Бом», то все щелкают по лбу именно его.

Кенгуру

Один игрок выходит за дверь и ведущий просит его изобразить какое-нибудь животное, например, слона, так чтобы остальные поняли, кого он изображает. В это время все

сговариваются о том, что они ни за что не признаются, что угадали это животное. Игрок изображает слона, а остальные «угадывают»: «Лягушка», «Кенгуру», «Да это же крокодил!» и т. д.

Докладная записка

Эту игру можно использовать, как один из конкурсов в КВН или КАМ. Условия очень просты. Каждая команда должна написать некую «Докладную записку» директору лагеря или руководителю программы. У команд есть начало и конец текста записки, соответственно, им нужно лишь дописать середину. Конец всех записок одинаков – «а глаза у него (них) были такие добрые-добрые...». Начало же может быть разным. Например, таким: «Сегодня вечером, проходя мимо комнаты инструкторов, я увидел, как Сергей и Дима.....». Когда записки написаны, представители команд

по очереди зачитывают их.

Египетский осел

Кто-то из ребят выходит за дверь и получает задание три раза спросить «Кто Египетский осел?». Остальные выбирают кого-нибудь на роль осла. Он должен громче всех кричать «Я», когда первый игрок будет спрашивать «Кто осел?» Если «осел» угадан, то игроки меняются местами. Тот, кто выходил садится в круг, а тот, кого угадали, выходит за дверь. Игра повторяется:

«Кто Египетский осел?». Все хором – «Я».

«Кто Египетский осел?». Все, еще громче – «Я».

«Кто Египетский осел?». В этот момент все вдруг замолкают, а тот, кто первым выходил за дверь, громко и неожиданно для себя кричит – «Я».

Апчи

Это скорее не игра, а забава. Забавляться можно в группе от трех человек. Все быстро делятся на три равные группы (если ребят много, то можно разделить примерно). Мы говорим, что по взмаху руки или какому-либо голосовому сигналу одна группа кричит: «Ящички!», другая – «Хрящички!», третья – «Спички!». Сразу можно обговорить, что крикнуть нужно очень резко и коротко.

Игры с залом

Эти игры помогут заполнить паузы, возникающие в концертной программе, в ожидании начала мероприятия и просто для того, чтобы «разогреть» зал. Работа с залом, как и с любой большой аудиторией, требует особого настроения. Вам понадобятся актерское мастерство, обаяние и чувство юмора. Продумайте несколько шуточных реплик, которые вы сможете использовать, общаясь с залом, комментируйте ход игры, почаще используйте слова «молодцы», «просто замечательно» и просто улыбайтесь.

Особенность игр с залом в том, что ведущий с помощниками проговаривают определенные фразы и показывают движения, а зрители в зале повторяют. Поэтому игры с залом должны проводиться задорно, в быстром или убыстряющемся темпе, движения должны повторяться в определенном ритме. Многие игры можно проводить в виде соревнования между командами, которыми могут быть правая и левая половина зала, мальчики и девочки и т. д.

Здравствуйте

Ведущий: – Друзья, все мы с детства умеем и любим здороваться. Давайте посмотрим на своих соседей и поздороваемся с ними. Молодцы. А я научу вас здороваться так, как это делают в разных частях света. Для этого мне нужен помощник (вызывает желающего зрителя).

Я буду показывать приветствия, а вы дружно за мной повторять.

Европейцы здороваются, пожимая другу-другу руки. Давайте поздороваемся по европейски. Раз-два, вот так (ведущий здоровается рукопожатием с помощником-зрителем). Молодцы!

Арабы здороваются, скрещивая руки на груди и делая легкий поклон. Давайте поздороваемся по-арабски (ведущий с помощником показывают).

Индейцы племени майори выставляют сначала левую руку ладонью вверх, затем правую руку. Делают вид, что плюют на ладони, а затем прикладывают их к ладоням друга. Попробуем поздороваться по-индейски. Раз-два, вот так!

Приветствие египтян похоже на военное, так и кажется, что они отдают честь. Они прикладывают правую руку ко лбу, как будто защищая глаза от солнца, поворачиваются к своему товарищу, и внимательно смотрят ему в глаза. Давайте поздороваемся по-египетски. Раз-два, хорошо.

Жители Тибета при встрече кладут правую руку на темечко, левой берутся за правое ухо, поворачиваются к другу и высовывают язык. Вот так: ммм... Давайте поздороваемся по-тибетски. Раз-два, вот так – ммм...

А теперь давайте все вместе поздороваемся: по-европейски, раз-два, вот так; по-арабски (убыстряя темп), раз-два, вот так, по-индейски, по-египетски, по-тибетски... Молодцы!

Маша очень любит кашу

Ведущий вызывает на сцену 2–3 зрителей и говорит, что им нужно будет на 5 минут выйти из зала, а по возвращении, их будет ждать сюрприз. Когда участники выходят, ведущий обращается к залу:

– Давайте дружно произнесем фразу «Маша очень любит кашу». Произносить ее будем по отдельным словам, но при этом одновременно. Для этого разделимся на четыре команды (ведущий делит всех зрителей на четыре команды, указывая рукой на воображаемые сектора в зале). Вы, указывая на первую команду, будете говорить слово «Маша», вы, указывая на вторую «очень», вы – «любит», вы – «кашу». Но говорить будем шепотом. Начали!

Каждая команда по очереди говорит свое слово, затем по команде ведущего все команды одновременно говорят свои слова. Ведущий возвращает в зал первых зрителей и обращается к ним:

– Мы загадали всего одну фразу, которую вам нужно будет угадать. На это у вас будет три попытки.

Все команды громко и одновременно говорят свои слова, а участники на сцене пытаются угадать всю фразу.

Бим-брам-бой

Ведущий:

– Давайте все вместе разучим очень простую песенку. Она поется так: Бим-брам-бой намазал лыжи один раз.

Бим-брам-бой намазал лыжи один раз.

Бим-брам-бой намазал лыжи один раз.

И поехал на Кавказ.

Давайте споем ее вместе. Три-четыре...

А теперь последнее слово в строке произносить не будем, а заменим его хлопком:

Бим-брам-бой намазал лыжи один (хлопок)

Бим-брам-бой намазал лыжи один (хлопок)

Бим-брам-бой намазал лыжи один (хлопок)

И поехал на Кавказ.

Заменим два слова, затем три, а потом оставляем только Бим-брам-бой, хлопки и фразу – И поехал на Кавказ.

Закончить эту игру можно «бурными продолжительными аплодисментами».

Репка

Ведущий вызывает на сцену 7 желающих участников. Они будут разыгрывать по ролям небольшую сценку (детскую сказку «Репка»). У каждого персонажа есть своя реплика, свое действие и свой образ. Участникам необходимо передать эмоциональный настрой тех

персонажей, которых они изображают.

Роли.

«Репка». Ее образ – суперзвезда, она уверена в том, что все ее любят и восхищаются ее талантом. «Репка» делает шаг вперед, протягивает руки зрителям, как бы раскрывая им свои объятия, громко произносит «А вот она Я!», произносит восторженно и эмоционально.

«Дед». Образ очень подозрительного человека, из тех, кто всегда ожидает от окружающих неприятностей. Делает шаг вперед, слегка наклоняется, прищуривается, обводит взглядом зрителей и немного испуганно и насторожено произносит: «Кто здесь?».

«Бабка». Энергичная пожилая женщина, сварливая и вредная. Ее образ – это образ классической мачехи из детских сказок. Она грозит «деду» кулаком и яростно и с негодованием произносит: «Убила бы!»

«Внучка». Это богемный образ, представитель современной «золотой молодежи», все делает очень манерно и томно. Смотрится в воображаемое зеркальце, которое держит в одной руке, а другой поправляет прическу. Ее реплика: «Я готова» (произносится медленно и манерно, с легким пренебрежением к окружающим).

«Жучка». Устала от жизни. Держится за «больную» спину, слегка наклоняется вперед. Реплика: «Ноют старые кости». Произносить ее нужно с тоской в голосе, с легким оттенком жалобы в голосе.

«Кошка». Крайне возмущена пристальным вниманием к себе, раздражается оттого, что от нее всегда всем что-то нужно. Образ всеми недовольной продавщицы советских времен. Делает шаг вперед, оглядывает зрителей, возмущенно и немного агрессивно произносит: «Ну, че уставился?!».

«Мышка». Образ нескладного, застенчивого подростка с ломающимся голосом. Делая шаг вперед, опускает голову, и застенчиво произносит глухим басом: «Пи-пи».

После того как все участники будут готовы изображать своих персонажей, ведущий начинает рассказывать сказку «Репка»: «Посадил дед репку...». Как только ведущий произносит имя какого-нибудь персонажа, участник, который играет его роль, должен в соответствии с образом произнести свою реплику.

3

Возрастные особенности детей

Детский лагерь – это своеобразный замкнутый мир, где средний возраст жителей гораздо меньше восемнадцати лет, и самая большая разница в возрасте едва ли достигает десяти лет, но при этом у каждого возраста есть свои особенности, которые надо знать и учитывать в своей работе. Выбирая отряд, с которым вы хотите работать, нужно учитывать следующее деление детей по возрастам:

младшие отряды 6–9 лет

средне-младшие 9-10 лет

средние 11–12 лет

старшие 12–14 лет

Верхний возрастной предел, когда ребенок еще может попасть в лагерь, составляет 14 лет, но в реальности эта норма часто нарушается, и вы можете встретить в лагере и 16-летних детей. Мы же все-таки ограничимся диапазоном от 6 до 14 лет.

Когда человек растет, его психика, поведение и характер меняются. Особенно заметны эти изменения в дошкольном и раннем школьном возрасте. Какие же изменения происходят с детьми, когда они растут?

6-9 лет

Отличительными особенностями этого возраста являются: активность, непосредственность, фантазия, подражательность, неумение долго концентрироваться на чем-то одном, быстрая утомляемость, несамостоятельность, эмоциональность и восприимчивость.

Для вожатого этот возраст важен тем, что у детей еще очень высок авторитет взрослого человека. Ребенок будет слушать вас просто потому, что вы старше. В вашем отряде вы будете для детей “мамой” или “папой”. Поэтому в первую очередь обязанности вожатого, работающего на младшем отряде, заключаются в организации быта ребенка. Многие дети в этом возрасте еще не умеют ухаживать за собой. Вам придется следить за тем, чтобы у ваших подопечных было чистое белье, сухие носки и обувь, придется причесывать по утрам девочек и заплетать им косички. Детям надо помогать поддерживать чистоту в палате, застилать постель, наводить порядок в тумбочках. Вам придется, постоянно находиться с вашими детьми, следить, как бы, кто-нибудь не поранился, не ушибся.

С другой стороны младшие дети всегда найдут, чем себя занять. Они будут играть в пятнашки, качаться на качелях, и это совершенно не требует вашего участия. Игру для маленького ребенка можно сделать буквально из всего, даже из построения на полдник. Но если вы решили поиграть вместе с малышами, помните, что для этого возраста больше всего подходят подвижные, бегательные игры. Ну, а если в игре будет много шума, писка, визга – не пугайтесь, – так и должно быть. Прекрасно проходят игры-кричалки, ролевые сказки. Если в вашем багаже есть несколько подобных игр, то занятие для ваших детей вы найдете всегда.

И заканчивая разговор о маленьких детях, хочется сказать, что только в этом возрасте дети искренне и непосредственно любят вожатого, и именно в глазах малышей вы можете увидеть чисто детское восхищение и не наигранное обожание.

9-10 лет

В этом возрасте дети очень общительны, они активно ищут контакты, и находят их, любят коллективную деятельность, хотя стремление к самореализации выражено у этих ребят также весьма ярко. Неумная активность одновременно является плюсом и минусом этого возраста. Детскую энергию важно направить в нужное русло, ведь именно в 9-10 лет детям свойственно не задумываться о последствиях своих действий. По статистике именно дети средне-младших отрядов чаще всего падают с деревьев и качелей. Постарайтесь постоянно загружать этих детей разнообразными мероприятиями. Для них подходят система ЧТП (чередования творческих поручений), интеллектуальные викторины, спортивные игры, конкурсы, подвижные игры.

11-12 лет

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми выходят на новый уровень. Детям важно отстаивать свое Я, свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию вожатому. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. Вам важно выделить лидера в детском коллективе, сделать его своим помощником и союзником. В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и соревнованиях («Гиннес шоу», «лучшие из лучших», моды и прически), а также в разнообразных творческих и ролевых играх (песенный конкурс, «Крокодил», «Суд», «12 злобных слушателей»).

12-14 лет

Отличительной особенностью детей этого возраста является наступающее половое

созревание. Дети становятся нервными и неуступчивыми, зачастую ярко выраженными максималистами, что выражается в критичности, негативной оценке того, что делают другие. (“Что за лажа, я в этом участвовать не буду!”). В этот момент важно помнить, что негативная реакция очень часто скрывает под собой неуверенность в собственных силах. Поэтому не старайтесь следовать лозунгу: “Критикуешь – сделай лучше!”, ставя подростка зачастую в безвыходное положение, а вызывайте у него желание активно сотрудничать с вожатым и другими ребятами. Не скупитесь на положительную оценку его действий.

Завершая описание возрастных особенностей детей, хотелось бы отметить, что любое мероприятие зависит как минимум от трех составляющих:

- организации мероприятия;
- детей (их возраста и темперамента);
- атмосферы в отряде.

У вожатого не так уж часто имеется возможность выбрать отряд на котором ему предстоит работать, поэтому важно учитывать характеристики детей именно своего отряда, атмосферу в коллективе и оценивать какие игры хорошо пройдут сегодня и сейчас.

Три повода для слез или о кризисах лагерной смены

Смена в детском лагере – это особый мир, который живет по своим законам. Атмосфера внутри детского коллектива, отношения между детьми между детьми и вожатыми на протяжении лагерной смены развивается в соответствии с определенными правилами. В течение смены в жизни и детей и вожатых происходят спады и подъемы, победы и поражения. Тому, кто впервые сталкивается с жизнью в лагере, происходящее там может показаться непонятным и непредсказуемым, но если знать законы, по которым развивается детская смена, то можно спрогнозировать развитие детского коллектива, предусмотреть трудности, встречающиеся на «тернистом» пути вожатого. Остановимся на некоторых типичных проблемах.

Очень многие проблемы для вожатого связаны с детским «Не хочу, не буду!». В разные периоды смены это «не хочу» наполняется разным содержанием и имеет свои отличительные черты.

Кризис первых дней

Кризис первых дней – это знакомство детей с правилами, которые устанавливают взрослые в лагере, и первые попытки их обойти: «я не обязан вовремя приходить на отрядные сборы, я сюда отдыхать приехал!», «я не хочу играть в такие игры», «а я не буду ходить парами!». Для разных детей причины этого «не хочу, не буду» различны. Одни дети в первые дни всевозможными способами будут пытаться завоевать авторитет у сверстников, демонстративно игнорируя правила жизни в отряде. Другие, попав в непривычную для себя обстановку, где многое не так, как дома, за своим «не хочу» скрывают неуверенность, чувство дискомфорта. А есть еще так называемые «домашние дети», у которых тоска по родителям проявляется в беспокойстве, тревожности, а у малышек приводит к частым слезам и отказу от участия в отрядных делах.

Чтобы помочь своему отряду быстро влиться в ритм детского лагеря постарайтесь:

сделать первые дни максимально насыщенными, не превращая однако их в хаотичный набор мероприятий, а выстраивая их последовательно в логике смены и в соответствии с потребностями детей;

чередовать игры и отрядные мероприятия, сменяя виды деятельности: активные и спокойные, творческие и исследовательские, командные и общеотрядные;

вести момент соревновательности в отряде, разделив отряд на несколько микрогрупп;

В микрогруппе детям легче адаптироваться, найти общий язык со

сверстниками задействовать активных и инициативных детей в отрядной жизни, делегируя им часть своих полномочий;

Давая ответственные поручения, контролируя и поощряя детскую активность, негативного лидера можно перевести в лидера позитивного

дать возможность ребенку организовать личное свободное время, в соответствии со своим темпераментом, привычками, характером (чтение книг, общение с друзьями, рисование и пр.);

заложить традицию вечерних огоньков, анализ которых позволит водителю вовремя заметить детские проблемы и скорректировать свои действия.

Кризис середины смены

Однажды вы можете почувствовать, как то, что еще вчера вызывало живой отклик у детей, сегодня вдруг потеряло свою привлекательность. Отрядные мероприятия, азартные соревнования, вечерние посиделки, которые в течение двух недель с интересом поддерживались детьми, не вызывают прежнего восторга и увлечения. Это признаки кризиса середины смены. Причины этого в том, что дети получили первые яркие впечатления, узнали, как им кажется, все секреты лагеря, стали участниками множества игр, событий и мероприятий. Удивить и заинтересовать детей становится все сложнее, все кажется им предсказуемым и знакомым. В этот период важно не пытаться повышать интенсивность отрядных мероприятий, действуя по принципу «еще больше интересных игр», а по возможности предложить детям то, чего еще не было на смене и что может стать кульминационным моментом всей отрядной программы, оставит яркие впечатления и воспоминания. Именно в эти дни в лагере обычно проходят самые яркие мероприятия: большие спортивные соревнования, походы за территорию, тематические дни и пр. Хорошо, если про эти мероприятия вы объявили в начале смены и дети находятся в предвкушении того, когда же они произойдут.

Кризис окончания смены

К концу смены у ваших детей, особенно у старших, вновь начинаются проблемы с дисциплиной. Связано это с тем, что ребята отлично понимают: через пару дней отъезд домой, угрозы наказания, даже такого серьезного, как отчисление из лагеря, практически невыполнимы и вроде бы самое время начинать «отрываться по полной». Возникает желание наверстать упущенное за смену, чреватое уходами за территорию, проблемами со спиртным, демонстративным отказом от заведенного распорядка, особенно в последнюю «королевскую» ночь смены. Увы, традиционные дисциплинарные методы воздействия, наказания и запреты становятся неэффективны и для водителя на первый план выходит личный авторитет, который завоевывался на протяжении всех предыдущих дней смены. Просьбы, убеждения, объяснения становятся ключевым способом воздействия на детей. В последние дни смены от водителя требуется немало сил, и моральных и физических: готовьтесь к ночному бодрствованию и постоянному контролю над своим отрядом.

Учитывая эти кризисы в развитии лагерной смены, вам будет легче найти общий язык с детьми, полноценно реализовать программу смены, сделать жизнь детей в лагере запоминающейся и неповторимой.

Конфликтные ситуации в лагере

Жизнь в лагере, общение с детьми, новые знакомства за время смены непременно принесут вам много радостных моментов и доставят огромное удовольствие. Но, к сожалению, на это могут наложиться воспоминания о том, какой вам достался несносный напарник, трудно управляемые дети, родители, которые все претензии к лагерю предъявляют

именно вам, а так же администрация, намекающая постоянно на то, что «не очень – то вы ответственно относитесь к своей работе».

Проблемы, связанные с работой в лагере, могут возникать из-за конфликтов между вожатыми и их напарниками, детьми и вожатыми, администрацией и вожатыми, между детьми, вожатыми и родителями детей.

Конфликты между вожатыми в лагере касаются как межличностных отношений, так и решений по деловым вопросам при организации мероприятия. Постарайтесь до начала смены выяснить, с кем придется работать на одном отряде, пообщаться и побольше узнать друг о друге. А все деловые вопросы старайтесь решать заранее, до выступления или проведения игры. Возникающие между вами и вашим напарником разногласия, легче и проще выяснять сразу, спокойно, не доводя до взаимных обид, и, естественно, не при детях. Если же, все-таки, у вас случилось так, что вы не можете даже видеть своего напарника (а бывает и такое) то вам все равно лучше проработать до конца смены, сжав зубы и изображая на лице миролюбивое выражение.

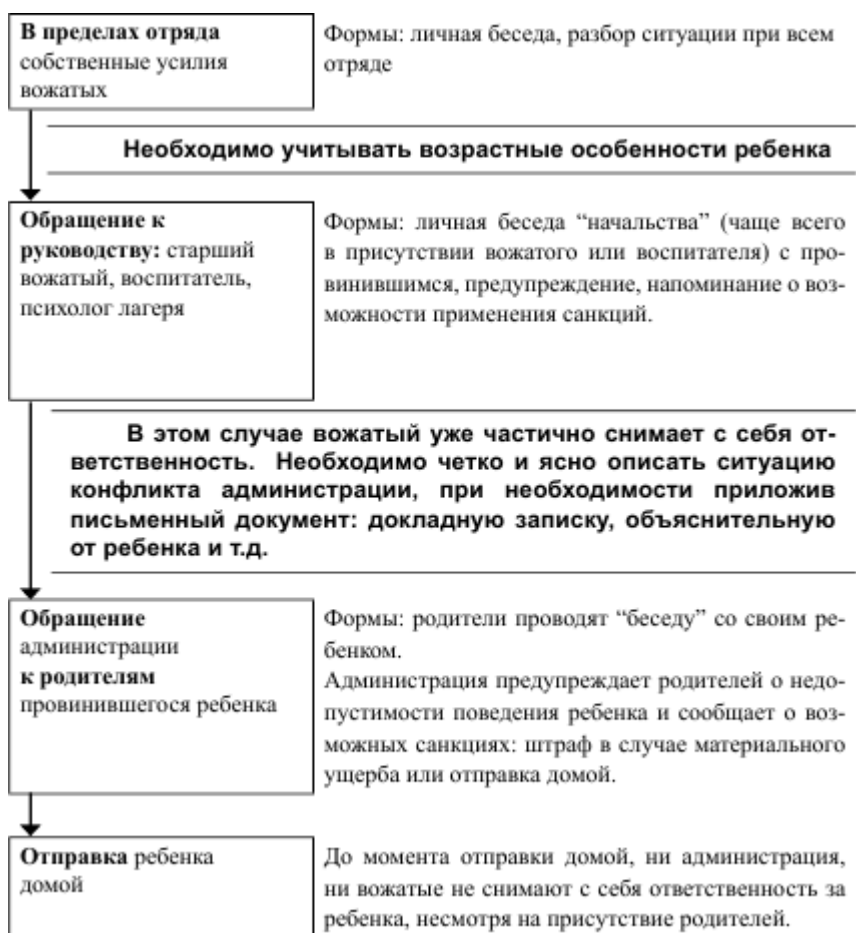
Именно конфликты между вожатыми и детьми составляют большую часть проблем, которые могут произойти у вас в отряде. Возникают они чаще всего по инициативе детей. Когда ребенок приезжает в лагерь, он рассчитывает на гораздо большую свободу действий, чем дома, и режимные моменты, на которые вы акцентируете внимание в первый же день, воспринимаются им «в штыки». Ваша главная задача при разрешении таких конфликтов – выявить причину, попытаться разобраться, почему ребенок отказывается от выполнения требований, и ни в коем случае не заставлять его. Рассмотрим ситуацию, когда, например, ребенок отказывается есть. Это может произойти, потому, что:

его не устраивает качество еды;

он не хочет есть, потому, что переел конфет и чипсов; у него аллергия, пост, или он просто не ест определенные продукты;

он на кого-то обиделся и не ест в знак протеста; поспорил и старается выдержать характер и др.

Цепочка разрешения конфликтов



Поэтому, чтобы понять, почему ваш ребенок поступает так или иначе, вам необходимо докопаться до истинной причины конфликта.

Но что делать, когда конфликт уже назрел? Необходимо принимать все меры к тому, чтобы решать накопившиеся у вас в отряде проблемы. Мы привели своеобразную шпаргалку, которая поможет вам понять, как поступать в таких случаях. В ней рассматриваются несколько этапов разрешения проблемной ситуации. К каждому следующему этапу необходимо переходить, когда действия на предыдущей стадии не принесли ожидаемого результата. В этом случае обязательно скажите ребенку, какими будут ваши следующие действия. Например, если ни ваше внушение, ни разговор в присутствии всего отряда не помогают, и ребенок продолжает нарушать режим, драться, портить чужие вещи и т. д., то угроза обращения к директору лагеря может подействовать.

Разбирая конфликтную ситуацию, постарайтесь не доводить дело до вмешательства администрации. Если ситуация в отряде выходит из под вашего контроля, то это может стать для начальства поводом усомниться в вашей профессиональной компетентности и “взять вас на заметку”.

Существуют разнообразные педагогические приемы и техники, которые могут помочь вам решить конфликтную или проблемную ситуацию. Опираясь на наш опыт, мы привели несколько примеров того, что может сделать вожатый в той, или иной ситуации.

Вожатские приемы и способы

“Испытательный срок” – подходит, например, если ребенок скучает по дому. “Давай, ты попробуешь потерпеть один день, поучаствуешь во всех наших играх, подружишься с ребятами, а потом решишь сам, нужно ли нам звонить родителям”.

“Неоценимый помощник” – для робкого, застенчивого и сомневающегося в своих силах ребенка. “Ты знаешь, без твоего участия у ребят ничего не получится. Ты им очень

нужен...” или – “Мне очень нужен кто-то, кто помогал бы проводить игру”.

“Переключение ” – если ребенок категорически отказывается что-либо делать, или откровенно психует, то постарайтесь отвлечь его чем-то, что его интересует, вовлечь в разговор или даже спор. Заставьте его задуматься и когда настроение и состояние ребенка изменятся, вернитесь к его поведению. Например, девочки старшего отряда, считая, что их выступление оценили несправедливо, не хотят спать после отбоя, бесятся, шумят и всем мешают. Зайдите к ним в палату, поговорите о том, что их волнует, постепенно переводя разговор, к примеру, на ближайшую дискотеку. Обсудите их взаимоотношения с мальчиками как своего, так и соседнего отряда. Намекните, о том, что завтра трудный день, а на дискотеке надо хорошо выглядеть, а для этого просто необходимо хорошенько выспаться. А под конец, дайте им понять, что вы тоже человек, сильно устали и хотите спать.

“Добрый и злой следователь ” – один вожатый берет на себя роль вредного, недовольного, пытающегося навести дисциплину человека. Детей это выводит из себя. Но после “злого” к детям приходит “добрый” вожатый, которому удается расставить все на свои места.

“Разделяй и властвуй ” – если группа детей начинает задирать других, вести себя агрессивно, мешать, то имеет смысл разделить ее – развести ее участников по разным палатам, направить в разные команды. Если же все-таки произошло что-то серьезное, легче выяснить причину случившегося с каждым в отдельности, чем вызывать всю компанию целиком.

“Козел отпущения ” – если есть ребенок, который особенно злостно мешает вожатым воплощать в жизнь ими задуманное, можно объявить, что из-за него все должны... И предложить сделать то, что для детей не имеет большой притягательной силы (дополнительная вечерняя пробежка, отмывание стен корпуса, сбор “дани” вожатым). Если же “веселятся” все дети вместе, то следует выбрать самого активного, вызвать его и при всех детально разобрать его поведение (провести параллель между его поведением и поведением более примитивных существ)

“Чувство вины ” – см. раздел “ Как поддерживать чистоту и порядок в корпусе”

“Последовательные уступки” – если ребенок не хочет участвовать в играх и мероприятиях, нарушает режимные моменты и т. д. “Давай ты просто посидишь в игровой, и посмотришь, что у нас там происходит. Давай ты попробуешь войти в какую-нибудь команду – ведь просто так сидеть не интересно. Ну, уж раз вошел, надо помогать своей команде... Ты же так замечательно участвовал в прошлой игре!!!”

Сталкиваясь с различными проблемами, и улаживая конфликты у себя в отряде, вы должны сознавать одну простую истину. В задачи пед. коллектива ДОЛа не входит изменения характера ребенка. За смену ни один вожатый или воспитатель не сможет изменить ребенка, поведение которого формировалось родителями, школой или улицей на протяжении всей его жизни. Поэтому все педагогические приемы, которые мы описали, это всего лишь краткосрочные меры, позволяющие сделать жизнь в вашем отряде комфортной для вас и ваших детей.

Серьезные конфликты возникают, когда ребенок нарушает три «главных нельзя»:

курить;

употреблять спиртные напитки;

выходить за территорию лагеря.

В этих случаях вам так или иначе необходимо разрешить эти проблемы, возможно поставив провинившихся детей перед фактом наказания. Но, вот вынести ли конфликт на весь отряд, или решить проблему индивидуально с ребенком, решать только вам. Возможно, в первый раз, стоит ограничиться предупреждением, оставив серьезное наказание до следующего проступка.

Следующая группа конфликтов – конфликты с администрацией. В этом отношении, как нельзя кстати, применимы слова «повезло» или «не повезло». Поэтому, на всякий случай лучше не иметь проблем с начальством, тщательно заполнять все «бумажки» и заявления,

ходить на планерки и т. д. Все-таки вы на работе и у вас есть обязанности.

Во время работы в лагере вы все время будете находиться с детьми. Но иногда этого удовольствия вас будут лишать навещающие детей родители. После таких свиданий родители любят задавать вожатым различные вопросы, по большей части касающиеся бытовой стороны пребывания в лагере. Однако если они звучат в форме претензий, то без вашей выдержки и понимания будет сложно избежать конфликта.

При разговоре с родителями вам необходимо:

обязательно отвечать на все вопросы, или, по крайней мере, сказать, к кому можно обратиться за разъяснением;

ни в коем случае по-детски не оправдываться;

стараться говорить с родителями на равных, ведь вы взрослый человек, а не нашкодивший подросток, и желаете детям только добра;

по возможности прогуляйтесь с родителями по территории, или сядьте друг напротив друга; это поставит вас в равные условия, и вы сможете спокойно обсудить возникшие проблемы.

Во всех рассмотренных нами выше конфликтных ситуациях вы можете явиться непосредственным участником. В следующей группе конфликтов вам придется выступать в роли свидетеля и судьи – это группа конфликтов между детьми.

Первая ваша задача как вожатого – вовремя заметить назревающий конфликт, узнать причины и попытаться найти решение. Дети со своими проблемами будут обращаться именно к вам, поэтому уделите им несколько минут, выслушайте. При вынесении своего «сурового приговора» помните, что оценивать нужно не детей, а их поступки. Разрешение конфликтов можно вынести на отряд или рассматривать индивидуально. Но здесь опять следует помнить о том, как ребенок воспримет это, и быть крайне осторожным.

И последнее:

Конфликт легче предупредить, чем погасить.

Помните об этом, и от вашей работы останутся только самые радостные и светлые воспоминания.

Особенности работы в зарубежных детских лагерях

Детский лагерь где-нибудь в Италии, Турции или Финляндии на первый взгляд не должен отличаться по своей организации от такого же в Ленинградской области. Те же группы детей, режимные моменты, игры, но это только на первый взгляд. Попробуем описать все особенности, которые необходимо учитывать при работе в детском лагере, который находится, например, на Средиземном море.

Дорога

Итак, первое, с чем вы столкнетесь это таможня и паспортный контроль. Самое главное при прохождении границы – это документы. Конечно, документами должна заниматься отправляющая сторона, но когда вы окажетесь перед окошком пограничника, помните, что у ребенка на руках должны быть:

1. Российский заграничный паспорт с визой страны, в которую вы следуете (если виза не проставляется в стране пребывания).

2. Разрешение от обоих родителей на выезд ребенка за пределы Российской Федерации в сопровождении взрослого или самостоятельно.

Форма разрешения стандартная, она имеется в каждой нотариальной конторе, главное, чтобы эта доверенность была у ребенка.

3. Копия свидетельства о рождении ребенка.

4. Заполненная иммиграционная карточка, которая необходима в некоторых странах (иногда ее предлагают заполнить в самолете или в аэропорту пребывания).

Особое внимание в дороге необходимо обращать на сохранность документов, все ненужные документы просите детей сразу же убирать, не держать в руках и не передавать друзьям.

Еще одной потенциальной проблемой для водителя-сопровождающего станет покупка детьми алкоголя и сигарет в магазине duty-free. К сожалению, в подобных магазинах практически нет ограничений по возрасту, алкоголь могут продать даже двенадцатилетним детям. Учтите – дети могут объяснять, что покупают спиртное не для себя, а для родителей. В этом случае выход один: приехав в отель или детский лагерь, все спиртное отбирается и хранится до момента отъезда детей на родину. И конечно, родителей необходимо поставить в известность о подарке, который приготовил им их ребенок.

Отель

По прилету на место назначения вас встретит представитель принимающей турфирмы и отвезет в отель. Здесь ваше общение с сотрудником агентства может подойти к концу, и вам придется решать все вопросы размещения самостоятельно.

Помните, не всегда условия размещения в отеле соответствуют рекламным проспектам и обещаниям туристических фирм. Кроме того, дети могут не знать, что двухместное размещение – это не два ребенка в одном номере, а два ребенка в одной комнате в четырех-или пятиместном номере, с одним общим душем.

Вы можете столкнуться с тем, что у вас на этаже или в бунгало, где вы живете нет игровой комнаты или помещения, которое может ее заменить. Поэтому сразу узнайте у администрации отеля, какое помещение вы сможете использовать для своих игр и мероприятий, и в какое время.

Один из водителей должен обязательно владеть английским языком или языком страны пребывания на разговорном уровне

В первый день на организационно-хозяйственном собрании помимо традиционных режимных моментов вам необходимо обратить внимание детей на следующее:

1. Климат, к которому нужно привыкнуть. В первый день, как бы вас не просили дети, не разрешайте купаться в море, только – бассейн. Около бассейна находятся зонтики, и после непродолжительного купания (10–15 минут) всегда можно будет отдохнуть в тени. На морском пляже может не оказаться места, где вы сможете спрятаться от солнца, и ваши дети получают тепловой удар или солнечные ожоги в первый же день отдыха.

В жарком климате, особенно в начале пребывания, вне помещений необходимо надевать головные уборы во избежание солнечных ударов. Не забывайте проконтролировать это перед экскурсионной поездкой.

Солнцезащитным кремом нужно пользоваться не только первые несколько дней, а на протяжении всей смены. Для сильного ожога достаточно будет пятнадцатиминутной прогулки из бунгало в ресторан с открытыми плечами.

2. Номера в отеле – вы можете столкнуться с тем, что не сможете разбудить своих детей потому, что их номера закрыты изнутри, а у вас нет ключей. Выход из ситуации – собирать у детей ключи на отбое, попросить у администрации отеля мастер-ключ от всех ваших номеров или приучить детей не закрывать двери на ночь. Объясните детям порядок сдачи ключа на стойку администрации, помните, что ситуации «мои соседи ушли и не оставили мне ключ!» возникают в отелях сплошь и рядом. Кроме того, потеря или поломка ключа в трех- или четырехзвездочных отелях обычно стоит денег и расплачиваться придется детям (если вы не хотите платить из своего кармана).

3. Деньги и ценные вещи – в поездку на море родители обычно дают своим детям деньги на текущие расходы, покупки сувениров и традиционный «шоппинг» (суммы могут быть очень значительными). Также ребенок может взять с собой весьма дорогостоящую электронную технику: начиная от мобильного телефона и заканчивая игровым ноутбуком или профессиональным зеркальным фотоаппаратом. Во избежание проблем, предложите детям

сдать деньги на хранение в сейф отеля и не выставлять ценности на всеобщее обозрение. Приучите детей иметь на руках небольшую сумму на повседневные расходы.

В обязательном порядке в сейфе должны храниться все документы

4. Материальная ответственность – если ваши дети что-нибудь сломают, придется оплачивать счет. Суммы могут быть неожиданно

большими, неприятной неожиданностью может стать для вас, к примеру, стоимость разбитой детьми мраморной столешницы в ванной комнате. У детей на руках может просто не оказаться нужной суммы. В этом случае, постарайтесь обговорить с отправляющей турфирмой возможность денежного резерва на такие расходы. Традиционными для детских групп за границей являются понятия «mess and disturbance» или по-русски «бардак и озорство». Если вы разместились в отеле, рядом с вашей группой будут отдыхать туристы, часто пожилые, которые потребуют от администрации отеля обеспечить им покой и тишину, а администрация потребует этого от вас!

Медицина

Все дети, выезжающие за границу, имеют медицинскую страховку. Внимательно ознакомьтесь с тем, что написано в данном документе и при возникновении страхового случая строго следуйте приведенному в страховке алгоритму действий. Помните, что с детьми может случиться все: от легкой простуды до аппендицита и серьезных травм! Не забывайте про навыки оказания первой медицинской помощи и возьмите с собой аптечку с минимальным медицинским набором.

**При общении с местными медиками без знания языка не обойтись.
Имейте под рукой словарь с описанием медицинских терминов**

Культура/Религия

Вы можете попасть в страну с культурой, сильно отличающейся от привычной нам. Подготовьтесь заранее, почитайте литературу о стране пребывания, ее обычаях и традициях и донесите эту информацию до ваших детей. Правила посещения храмов, поведения на праздниках, имеющих религиозную окраску, могут быть очень строгими.

Сигареты/Алкоголь

На территории отеля сигареты и алкогольные напитки обычно легко доступны. С баром на территории отеля вопрос еще можно решить, сообщив, что вашим детям нет 18. Однако вокруг может оказаться масса других отелей, магазинов и мелких лавочек, уследить за которыми вы просто не сможете. Кроме того, в некоторых странах сигареты продаются в специальных автоматах и их приобретение не составит для детей никакого труда.

Экскурсии

Во время проведения экскурсий у вас, кроме получения новой интересной информации, должно быть еще одно желание – не потерять детей, отвлекшихся на магазин, мороженое и памятник, у которого хорошо фотографироваться. Приготовьте заранее либо яркие футболки одного цвета с логотипом лагеря, либо банданы, и на экскурсии одевайте их, и вы всегда найдете своих детей в любой толпе.

Помните, в ряде стран импровизированные экскурсии, когда вы сами пытаетесь рассказать о местных достопримечательностях, караются приличным штрафом.

Детский отдых за границей, работа в международном детском лагере – это особая область вожатской деятельности. Дети, выезжающие в такой лагерь (если это не специализированный языковой лагерь), имеют очень ясную и понятную установку «мы едем отдыхать и развлекаться». Многие дети уже успели объездить с родителями полмира и подобный отдых для них событие весьма заурядное. Подростки зачастую настроены на

свободу и вседозволенность, для них такая поездка иногда становится поводом, вернувшись в Россию, продемонстрировать сверстникам «Вау, как я круто отрывался в Болгарии, Италии, Греции и далее по порядку». Задача водителя, с одной стороны, такой отдых не испортить, помочь детям получить массу ярких впечатлений, а с другой стороны, это все же детский отдых, и соблюдение правил и норм детского лагеря, позволит вам и вашим детям избежать ненужных конфликтов, сделав пребывание за границей по-настоящему незабываемым.

Техника безопасности в детском лагере

Техника безопасности в ДОЛ регламентируется инструкцией по охране жизни и здоровья детей для учреждений дополнительного образования и внутренними документами лагеря, такими, как:

Инструкция по электробезопасности;
Инструкция по организации походов; и другие.

Кроме того, работая в лагере, вы подпадаете под действие КЗОТа, административного кодекса и закона о защите прав потребителей

Правила поведения в автобусе

Стоять в рейсовом автобусе во время движения запрещено.

Открывать окна в автобусе можно только с правой стороны по ходу движения.

Количество детей в отряде

По нормам техники безопасности отряды комплектуются с учетом возраста детей:

6–9 лет (не более 25 человек)

10–14 лет (не более 30 человек.)

Как правильно проводить купания

Начинать купание можно при температуре воды – не ниже 20 градусов, а воздуха – не ниже 23 градусов. В дальнейшем (после недели) вода – 16 градусов для детей основной группы и 18 для детей подготовительной и специальной групп.

Продолжительность купания в первый день не более 5–7 минут. Время пребывания в воде увеличивается ежедневно и может достигать 25–30 минут.

До купания врач проводит осмотр детей, определяет время пребывания в воде и продолжительность солнечных ванн.

Не разрешается купание натоцкак, вскоре после еды и физических упражнений с большой физической нагрузкой.

Купание проводится в присутствии начальника лагеря или старшего воспитателя, вожатых отряда, медицинских работников, инструкторов по плаванию.

Разрешается присутствие в воде одновременно не более 10 детей.

Один из вожатых должен находиться в воде, другой наблюдает с берега.

Правила пользования плавательными средствами

Прогулки на катерах (лодках) допускаются только с разрешения начальника лагеря в тихую, безветренную погоду.

Запрещается:

Перегружать лодку.

Вставать в лодке.

Сидеть на борту.

Свешивать ноги за борт.

Доставать забортную воду.

Туристические походы

1. Инструктаж по охране собственного здоровья.

Что необходимо взять с собой.

Как одеться (особое внимание уделите обуви).

К кому обратиться, если в дороге стало плохо.

Можно ли пить воду в лесных речках.

Можно ли есть грибы, ягоды.

Что делать с ветками на лесной тропинке.

Что делать, если вдруг потерялся.

Незнакомцы, костры и т. д.

2. Передвижение вдоль дороги.

Распределение вожатых – один в начале колонны, второй в конце, третий в середине. В случае если вожатый по каким-то причинам идет с детьми один, он всегда идет в конце колонны!

Движение парами друг за другом. При особо интенсивном движении транспорта – в колонне по одному.

3. Переход дороги.

Для перехода необходимо присутствие троих вожатых, первый и второй вожатый расходятся направо и налево по дороге на расстояние не менее 20 метров,

третий переводит группу строго перпендикулярно направлению движения автомобилей.

Даже если вы ведете детей один, то при подходе к дороге вам нужно собрать детей, которые наверняка растянулись, в плотную группу и переходить дорогу всем вместе и организованно.

4. Пересечение водных преград.

Переправа через водные преграды возможна только вброд, или по навесному мосту.

5. Движение по полю (пересеченной местности).

В колонне друг за другом.

Проведение спортивных мероприятий и игр

На всех спортивных мероприятиях необходимо присутствие медицинского работника лагеря.

Пожарная безопасность

Помещения, в которых проводятся массовые мероприятия, должны иметь не менее двух выходов.

В спальнях, помещениях, комнатах и палатах кровати устанавливаются с таким расчетом, чтобы они не препятствовали выходу из этих помещений.

Лестничные клетки, проходы и коридоры необходимо содержать постоянно свободными, ничем не загромождать.

Запрещается пользоваться любыми электроприборами в спальнях и игровых комнатах.

В корпусе должен находиться исправный (с правильной датой) огнетушитель.

Ночью в корпусе с детьми может находиться один бодрствующий человек. Жить вожатым и персоналу в одном помещении с детьми запрещено.

Выход за территорию лагеря

Как вы помните, детям выход за территорию лагеря без воспитателя строго запрещен. Они могут выходить за территорию лагеря только организованно в сопровождении взрослых. Вожатый не может, без ведома начальства, выводить детей за территорию. Он должен написать заявку, к которой прилагается список детей. Эта заявка должна быть подписана начальником лагеря.

Заявка:

1. Цель.

2. Маршрут.

3. Время выхода и возвращения.

4. Списочный состав участников.

5. Ответственные за выход.

Столовая

Дети не имеют права участвовать в приготовлении и разносе пищи.

Сладкая комната

Продукты, разрешенные для передачи родителями детям

Овощи, фрукты (мытые) – Да.

Консервы – Нет.

Кисломолочные продукты – Нет.

Вода (в любом виде) – Нет.

Конфеты (карамель) – Да.

Конфеты (шоколад) – Нет.

Колбаса, жареное – Нет.

Трудовые отношения персонала в детском оздоровительном лагере

«Прав тот, кто знает свои права»

Работу вожатого в лагере регламентирует большое количество документов, это и Трудовой кодекс Российской Федерации, и Закон «Об образовании», и даже Уголовный кодекс. Кроме этого, в лагере вас познакомят с внутренними документами (локальными актами): правилами внутреннего трудового распорядка, должностной инструкцией, приказами об охране труда, технике безопасности, ответственности за жизнь и здоровье детей. Как разобраться в том, какие права есть у вожатого, какие у администрации, какие у ребенка, и, какие же у всех при этом обязанности? В этом вам поможет данный раздел.

Оформление на работу

Оформляясь на работу, вы вступаете либо в трудовые, либо в гражданско-правовые отношения. Выбор вида договора, по которому вы будете работать, зависит от администрации детского лагеря. Для вожатого важно следующее принципиальное различие: заключение трудового договора влечет появление у работника прав, обязанностей, норм труда и отдыха, трудовых гарантий и льгот, закрепленных законодательно. Наличие выходных дней, отпуска, оплата ночной и сверхурочной работы, компенсации при увольнении – все это гарантировано вам трудовым законодательством. В тоже время заключение гражданско-правового договора дает работнику права, гарантии и льготы только в той мере, в которой они предусмотрены самим договором. Таким образом, при заключении трудового договора вы находитесь под защитой Трудового кодекса, а при заключении гражданско-правового договора (договора о возмездном оказании услуг) гарантией ваших прав является только внимательное чтение самого договора.

Трудовой договор

Наиболее распространенной формой при оформлении на работу является заключение трудового договора. Поскольку работа вожатого является сезонной и продолжается строго определенный период времени, то заключается срочный трудовой договор, который может иметь различный срок: на одну смену, на несколько смен, на все лето.

Часто для вожатых работа в лагере – это первое место работы. В этом случае трудовой договор может оформляться на условиях основной работы с соответствующей первой записью в трудовой книжке. Если у вас уже есть работа и вы планируете работать в лагере, например, в период своего отпуска, то трудовой договор будет оформлен по совместительству.

Заключение срочного трудового договора дает право на предоставление оплачиваемого отпуска из расчета два рабочих дня за месяц работы, или на выплату компенсации при

увольнении из расчёта отработанных дней. При этом выходное пособие при увольнении не выплачивается, если трудовой договор заключен на срок менее двух месяцев.

При заключении трудового договора на срок до двух месяцев, работник вправе его расторгнуть, предупредив работодателя не позднее, чем за три дня. Таким образом, если вас не устроили условия работы, то вы можете, предупредив за три дня администрацию, расторгнуть трудовой договор и покинуть лагерь. Но и администрация также может расторгнуть трудовой договор с вами в любое время, известив вас в письменном виде не позднее, чем за три календарных дня до увольнения.

Трудовой договор закрепляет конкретные условия работы по соответствующей должности. И изменение условий трудового договора, условий работы, перевод на другую работу может происходить только с согласия работника. В вожатской практике встречаются случаи, когда вожатый начинает работать на одном отряде, а затем его переводят на другой. Такое перемещение не считается переводом и согласия вожатого не требует.

Рабочее время

Режим работы вожатого, как и любого другого педагогического работника, определяется правилами внутреннего трудового распорядка, графиками работы, коллективным договором, разрабатываемыми в соответствии с Трудовым кодексом Российской Федерации.

Продолжительность рабочего времени для педагогических работников не может превышать 36 часов в неделю, а если вам от 16 до 18 лет, то вы не можете работать больше 35 часов в неделю.

Вожатые в детском лагере в подавляющем большинстве случаев работают в режиме шестидневной рабочей неделе с одним выходным. Предоставляются выходные дни по скользящему графику, то есть не обязательно в субботу или воскресенье.

На практике администрация почти всегда отступает от требований трудового законодательства, заявляя, что вожатые работают 24 часа в сутки, и даже вставляя в должностные инструкции и трудовой договор условия о круглосуточном графике работы вожатого-воспитателя.

В трудовом кодексе перечислены возможные случаи работы за пределами нормальной продолжительности рабочего времени:

- выполнение сверхурочной работы с письменного согласия работника. Такая работа не должна превышать 4 часов в течение двух дней подряд, к ней не привлекаются лица моложе 18 лет, и такая работа строго учитывается и оплачивается в повышенном размере;
- работа в режиме ненормируемого рабочего времени, когда работник при необходимости может эпизодически привлекаться к выполнению своих трудовых функций;
- работа по совместительству – дополнительно оплачиваемая работа. Такая работа требует заключения отдельного трудового договора, не допускается для лиц моложе 18 лет, и не должна превышать 4-х часов в день.

Таким образом, важно помнить несколько простых правил:

– никто не может работать 24 часа в сутки без перерыва (рабочее время для вожатого-воспитателя – 36 часов в неделю);

– у вожатого-воспитателя должен быть утвержденный график работы, где указано время начала работы и время окончания работы, время отдыха и приема пищи. А если вам говорят, что вы работаете круглые сутки, то уточните в бухгалтерии, сколько рабочих часов вам проставляют в таблице учета рабочего времени (это и будут ваши закрепленные законом и оплачиваемые рабочие часы).

– работа за пределами 36 часов в неделю должна быть официально оформлена и дополнительно оплачиваться.

Прочитав предыдущие абзацы, у вас может возникнуть закономерный вопрос: А как же ответственность за жизнь и здоровье детей? Ведь вожатые отвечают за них, а значит, и

присматривают за ними 24 часа в сутки. Как же это соотносится с рабочим временем?

Устраиваясь на работу, вожатые несут ответственность за жизнь и здоровье своих подопечных согласно трудовому договору и должностной инструкции, расписываются в приказе об ответственности за жизнь и здоровье детей. Но эта ответственность наступает только в рабочее время, при выполнении должностных обязанностей. Покинув свой отряд в выходной, вожатый, конечно, уже не может нести за детей никакой ответственности. Этот же принцип действует и в течение рабочего дня. За пределами рабочего времени, вожатый формально уже не работает, а значит и ответственность нести не может. Задача администрации, выстраивая график работы вожатых, спланировать их работу (при необходимости – дежурство) таким образом, чтобы с отрядом в любое время суток, находился вожатый или воспитатель.

Ответственность

Как и любой другой работник, вожатый несет материальную ответственность перед своим работодателем. Но в строго определенных случаях и при определенных условиях:

- 1) детскому учреждению нанесен материальный ущерб;
- 2) материальный ущерб нанесен вожатым при исполнении непосредственных должностных обязанностей;
- 3) данный вид ущерба причинен вожатым либо умышленно, либо по неосторожности.

Разберем ситуацию: дети вашего отряда играли в футбол рядом с корпусом и мячом разбили окно. Должен ли вожатый возмещать лагерю стоимость разбитого стекла?

Был ли причинен материальный ущерб? Да, стекло разбито. Ущерб нанесен вожатым? В какой-то мере, да. Вожатый должен был находиться с детьми своего отряда и следить за соблюдением техники безопасности. Был ли причинен ущерб умышленно или по неосторожности? Умышленно – вряд ли, а неосторожным ущерб будет в том случае, если вожатый мог предвидеть и понимать, что игра в футбол рядом с окнами корпуса могла привести к негативным последствиям. В данном случае определенная вина, несомненно, лежит на вожатом.

Однако и в данном случае до возмещения материального вреда дело может не дойти. Очень часто сам факт порчи или потери имущества не является для лагеря материальным ущербом. Часть имущества или материалов, например, спортивный инвентарь или постельные принадлежности регулярно списывается материально ответственными лицами в силу естественного износа. И возможно, что мяч, который потеряли ваши дети, и за который требует заплатить администрация, благополучно может быть списан.

Администрация должна подтвердить сумму материального ущерба, для этого провести либо инвентаризацию, либо создать специальную комиссию для проверки причиненного ущерба, а затем потребовать от виновного письменного объяснения причин ущерба.

Возместить нанесенный вред работник может добровольно, в том числе, по его заявлению, из зарплаты может быть удержана сумма, не превышающая 20 процентов заработной платы. Во всех остальных случаях взыскать с работника сумму ущерба можно только в судебном порядке.

За ненадлежащее исполнение своих должностных обязанностей, нарушение трудовой дисциплины вожатый может быть привлечен к дисциплинарной ответственности. Ему может быть сделано замечание, объявлен выговор, или он может быть уволен. Помимо стандартных причин для увольнения, например, прогула, или появления на рабочем месте в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, педагогические работники могут быть уволены по особым основаниям:

- 1) За совершение работником, выполняющим воспитательные функции, аморального проступка, несовместимого с продолжением данной работы. Следует иметь в виду, что таким проступком может быть появление в общественном месте в нетрезвом состоянии, публичная нецензурная брань, драка или иной хулиганский поступок, причем, не только на

работе, но и за пределами рабочего времени и места работы. Факт совершения такого аморального действия должен быть доказан администрацией лагеря

2) В случае применения, в том числе однократного, методов воспитания, связанных с физическим и (или) психическим насилием над личностью ребенка. Под физическим насилием понимается не только непосредственное физическое воздействие, но и принудительная физическая изоляция ребенка. Психическим насилием считаются: оскорбления и унижения, демонстративное негативное отношение к ребенку, систематическая необоснованная критика, угрозы, запугивание и т. д. Факты применения насилия подтверждаются медицинскими заключениями, заявлениями родителей, свидетельскими показаниями.

Кроме того, жестокое обращение с несовершеннолетними, в силу ненадлежащего исполнения педагогами своих обязанностей, подпадает по действие ст. 156 Уголовного кодекса Российской Федерации.

В данном случае под жестоким обращением понимаются действия, причинившие вред физическому или психическому здоровью или развитию ребенка.

Ответственность за жизнь и здоровье детей, которую несет вожатый, подразумевает ответственность за соблюдение правил техники безопасности, пожарной безопасности и охраны труда, санитарных норм и правил. Соблюдать данные правила, направленные на предупреждение несчастных случаев, вожатый может лишь в пределах своей компетенции.

Если дети подхватили кишечную палочку в столовой лагеря, вожатый к этому отношения не имеет, а если ребенок отравился, съев продукты, которые ему привезли три дня назад родители и которые все это время лежали на тумбочке, и вожатый не обращал на это внимание, нести свою долю ответственности ему придется.

Другим примером может служить ситуация, когда дети без присмотра вожатого, играли на детской площадке и один ребенок сорвался с качелей и сломал руку. Вина вожатого в данном случае очевидна. С другой стороны, если качели оказались плохо закреплены, и опрокинулись на ребенка, а в результате – сломана рука, то здесь уже вина администрации, которая не создала и не проконтролировала наличие безопасных условий для нахождения детей на данной площадке.

Оплата труда

«За это еще и деньги платят?!» «Можно и вообще без денег, лишь бы кормили!»

Оплата работы вожатого будет зависеть от типа и вида учреждения, в котором он будет работать. Для государственных бюджетных или автономных учреждений заработная плата рассчитывается на основе региональных нормативов (для каждого региона, субъекта Федерации они свои) и зависит от образования, стажа работы, квалификации и других факторов. Для негосударственных, коммерческих лагерей отдыха, оплата труда определяется учредителем. Поэтому в разных лагерях заработная плата может различаться в несколько раз. В любом случае, размер оплаты должен быть зафиксирован в трудовом договоре.

Трудовой кодекс предусматривает повышенную оплату за работу в ночное время с 22.00 до 06.00, за каждый час сверхурочной работы, за работу в праздничные дни (в летний период официальный праздничный день – 12 июня (День России)).

Иногда существенную прибавку к фиксированной заработной плате может дать выплата материального стимулирования за качественную работу – премию. Выплата премии, ее размер, целиком зависит от воли администрации лагеря, и в отдельных лагерях может достигать до 50 процентов зарплаты.

Вожатые, как и все работники лагеря, будут питаться в столовой, соответственно при заключении трудового договора, должна предусматриваться определенная сумма, которая будет удержана из заработной платы в счет оплаты питания. Работникам лагеря может быть предоставлено льготное питание, также для государственных учреждений (летних оздоровительных лагерей) действует норма об оплате работодателем 50 процентов

стоимости питания.

Каждому работнику должен быть выдан расчетный листок, где указываются все виды выплат и удержаний, а также итоговая сумма, которая должна быть выдана на руки

Заработная плата при увольнении выплачивается в последний рабочий день (день увольнения), также в последний день работник получает на руки трудовую книжку. Во многих лагерях практикуется заполнение вожатым обходного листа, без которого администрация не производит окончательный расчет. Трудовой кодекс не предусматривает наличие такого документа, как обходной лист, поэтому вне зависимости от его наличия или отсутствия, вожатому обязаны выдать трудовую книжку и полностью рассчитаться в последний рабочий день.

Документы в работе (деятельности) вожатых

Все знакомы с пословицей «кабы знать, где упадешь – соломку бы подстелил», но мало кто ей следует, по-видимому, предпочитая другую: «Гром не грянет – мужик не перекрестится». Однако многих неприятностей (и хорошо, если только моральных – типа объяснений с родителями) можно избежать, если заранее предпринять минимально необходимые действия. Самое главное – не забывать делать то, что определено в инструкциях по лагерю.

В качестве примеров:

приняли у ребенка деньги – напишите расписку и пусть ребенок распишется;

сдали деньги или вещи администрации лагеря – получите соответствующий документ;

выдали часть денег – необходима расписка;

отпустили с родителями – родители должны написать записку, в которой подтвердить, что заботу о безопасности ребенка на данный период берут на себя;

ребенок нарушил правила – необходима докладная;

забрали сигареты – напишите обязательство возвратить их родителям по окончании смены;

если дети старшего возраста (13–15 лет) и сознательно вредят «по мелочам» – ознакомьте их с правилами пребывания в детском лагере, с ответственностью за нарушение дисциплины и заставьте в этом расписаться (или организуйте подпись двух-трех вожатых, что ребенок ознакомлен, но расписаться отказался – и сразу – докладную руководителю) и т. д.

В сложной ситуации именно данные документы подтвердят, что вы предвидели сложность обстановки и предприняли все возможное, чтобы избежать проблем; кроме того, о возникших трудностях официально ставятся в известность руководители, которые по должностному положению и обязаны данные ситуации разрешать.