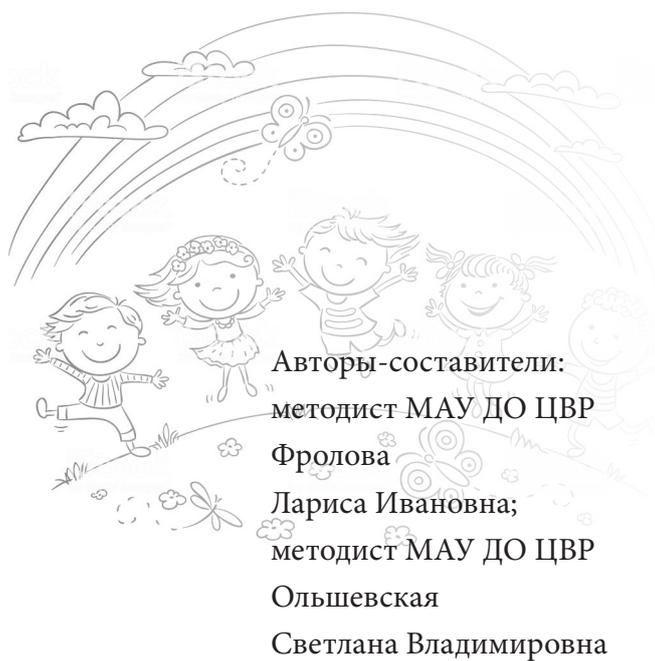


Департамент образования администрации  
Кстовского муниципального района  
Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Центр внешкольной работы им.С.А.Криворотовой



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
по организации летнего отдыха детей  
в 2022 году



Авторы-составители:  
методист МАУ ДО ЦВР  
Фролова  
Лариса Ивановна;  
методист МАУ ДО ЦВР  
Ольшевская  
Светлана Владимировна

г.Кстово, Нижегородская область

2022 год

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВВЕДЕНИЕ

#### 1. В ПОМОЩЬ МЕТОДИСТУ

- 1.1. Методика разработки программы
- 1.2. Нормативно-правовые документы по организации отдыха, оздоровления и занятости детей.

#### 2. КАЧЕСТВА ВОЖАТОГО. КАКИМ ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ?

- 2.1. Признаки настоящего вожатого
- 2.2. Что значит понравится детям?
- 2.3. Что необходимо сделать, чтобы понравиться детям. Этапы решения проблемы.

#### 3. В ПОМОЩЬ ВОЖАТОМУ.

- 3.1. Разговариваем с детьми о правилах.
- 3.2. Придумываем название отряда.
- 3.3. Примерные названия отрядов и девизы.
- 3.4. Законы и традиции
- 3.5. Отрядный уголок.
- 3.6. Дневник отряда.
- 3.7. Методика подготовки и подведение итогов дня.
- 3.8. Речёвки и кричалки

#### 3. ИГРОТЕКА

- 4.1. Игры на знакомство.
- 4.2. Игры на плохую погоду
- 4.3. Игры в помещении
- 4.4. Игры на сплочение отряда.
- 4.5. Игры на свежем воздухе.
- 4.6. Сценарные разработки



**5. БОЛЬШАКОВА Ю.Е.** Методические рекомендации психолого-педагогического сопровождения детей в пришкольных и загородных лагерях. Комплекс психологических игр и упражнений по развитию дружеских отношений и коммуникативных навыков у детей младшего школьного возраста «Планета дружбы»

**6. КАШИНА Н.В.** Игры на сплочение детского коллектива «Вместе веселее» для летнего лагеря.

**7. ПАВЛИВА Т.В.** Музыка и песни в летнем лагере.

**8. СЕМЕРИКОВА Л.В.** Экологическая страничка «Разделяя – сохраняем»

**9. СУШКОВА А.М.** Подвижные игры, в которые ИГРАЮТ дети.

#### 10. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ



## ВВЕДЕНИЕ

Лето, каникулы - замечательная и долгожданная пора для всех детей. А вместе с тем масса вопросов у родителей и конечно главный из них: куда пристроить маленького «отпускника» пока я на работе?

В последнее время все больше внимания стало отводиться организации летнего отдыха детей. Проблема культуры и здоровья подрастающего поколения вновь заняла приоритетное место в социальной политике Российской Федерации. Повсеместно стали восстанавливаться, приводиться в порядок и открываться новые площадки детских оздоровительных лагерей. Немаловажную роль в организации летнего отдыха играет и такая форма, как пришкольный лагерь с дневным пребыванием, позволяющий охватить летним отдыхом тех, кто по тем или иным причинам не может отправить своего ребенка в загородный стационарный лагерь. Много можно выдвигать аргументов «за» и «против» данной формы организации отдыха детей, но она есть, она востребована родителями и значит, требуется внимания для ее развития.

Каждый, кто хотя бы раз столкнулся с организацией отдыха в пришкольном лагере с дневным пребыванием на базе школы, знает, что вопросов и проблем возникает много. Как сделать так, чтобы классы превратились в уютные комнаты? Кабинеты и коридоры стали зонами отдыха? Но не только, а может и не столько материально-техническая сторона вызывает вопросы, как грамотный подбор кадрового состава.

Как правило, в пришкольных лагерях работают педагоги данного образовательного учреждения и возможно привлеченные студенты из колледжей и институтов. Не секрет, что работа учителя и воспитателя (вожатого) в лагере – это разный подход, разные навыки и умения. Необходимо максимально быстро перестроить себя и включиться в новый вид деятельности. И главное помнить, что ближайший двадцать один день ты для ребенка - ВОСПИТАТЕЛЬ, а не учитель. Ты не стоишь у доски и не ставишь оценки, ты вместе с детьми живешь и творишь.

В данной методической разработке мы предлагаем вам познакомиться с опытом работы нашего образовательного учреждения.

Мы с вами и с нашим многолетним опытом знаем, что - кажется, придумано все, открой любую книгу, а самое главное открой интернет и найди все, что на ваш взгляд является интересным для организации летнего отдыха ваших детей. Главное сделать так, что бы при небогатом материальном обеспечении, жизнь наших детей была летом интересной, насыщенной, разнообразной, неповторимой, незабываемой, неожиданной, яркой.



**Примерная структура программы, реализуемой организацией,  
осуществляющей отдых и оздоровление детей**

1. Титульный лист.
2. Информационная карта программы.
3. Пояснительная записка.
4. Планируемые результаты.
5. Содержание программы.
6. Организационно – педагогические условия реализации программы.
7. Система контроля и оценивания результатов.
8. Список литературы и интернет-ресурсов.
9. Приложения.

Титульный лист

На титульном листе программы указываются:

- учредитель, осуществляющий координацию деятельности образовательного учреждения;
- наименование собственного учреждения;
- название детского лагеря;
- полное название программы;
- предполагаемые сроки реализации программы (год, номера смен);
- Ф.И.О., должность автора (авторов) программы;
- год разработки программы.

**Информационная карта программы (паспорт программы)**

Полное название программы	
ФИО автора, разработчика (коллектива) с указанием занимаемой должности	
Контактный телефон, электронный адрес	
Направленность программы (согласно п.9 приказа Минобрнауки России №1008 от 29 августа 2013 г.)	
Характеристика целевой группы (возраст детей, специфика, если есть (дети-сироты, дети, оставшиеся без попечения родителей, дети с ОВЗ и др.)	
Краткая аннотация содержания программы	
Обоснование актуальности программы	
Предполагаемый социальный эффект программы	

Цель и задачи программы, в соответствии с их актуальностью	
Предполагаемые результаты реализации программы (описание позитивных изменений, которые произойдут в результате реализации программы)	
Кадровое обеспечение программы: - перечень специалистов реализующих программу (ФИО, должность и квалификация); - описание системы подготовки педагогического отряда, специалистов дополнительного образования	
Наличие грамот, дипломов, подтверждающих участие программы в конкурсах различного уровня (регионального, федерального, международного)	
Наличие информации об опыте реализации программы в Интернете, отзывах на сайтах и в социальных сетях (указать ссылку)	

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Пояснительная записка раскрывает актуальность, новизну, знакомит с понятийным аппаратом, целями и задачами программы.

#### **Актуальность программы**

Актуальность программы может отражаться в нескольких составляющих в зависимости от субъектов, формирующих социальный заказ:

- актуальность для общества - как программа ориентирована на решение общественных проблем;
- актуальность для государства, т.е. насколько программа отражает стратегические цели государства в области образования, способствует решению общественных проблем;
- актуальность для детского лагеря, в котором программа реализуется, т.е. насколько программа соответствует содержательному направлению долгосрочной программы, работает на её развитие;
- актуальность для подростка, то есть как деятельность, предлагаемая в программе, соответствует его интересам, потребностям, возрастным особенностям, открывает возможности для его развития;
- актуальность для родителей, то есть соответствие программы выявленному запросу родителей.

#### **Новизна программы**

Важной частью пояснительной записки является выделение отличий созданной программы от реализованных ранее.

#### **Понятийный аппарат программы**

Понятийный аппарат представляет собой анализ, осмысление базовых ключевых понятий, отражающих предмет педагогического взаимодействия педагога и ребенка.

## **МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММЫ**

### **Краткая характеристика участников программы**

Указываются возраст, контингент и количество детей, на которых рассчитана программа, особые договоренности с региональными партнерами при отборе детей на смену.

### **Цель программы**

Цель должна быть четко сформулирована и направлена на достижение результата.

### **Задачи программы**

Задачи - это этапы достижения цели. Поэтому они могут представлять собой как алгоритм действий по достижению цели, так и смысловые направления, реализация которых предполагает достижение цели.

### **Концептуальные основы. Педагогическая идея программы**

Раскрываются основные идеи, принципы и подходы к организации воспитательного процесса, смысл названия программы.

### **Особенности организации образовательного процесса по данной программе**

#### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Результаты образовательной программы можно представить следующим образом:

- через описание компетенций и компетентностей;
- через описание образовательных результатов в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами НОО и ООО (предметные результаты, метапредметные результаты, личностные результаты).

Особое внимание рекомендуется обратить на воспитательные результаты. В соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами НОО и ООО определяют три уровня воспитательных результатов:

- первый уровень результатов – приобретение социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни (общественные нормы, устройство общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.д.);
- второй уровень результатов – формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.
- третий уровень результатов – получение опыта самостоятельного общественного действия.

#### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Данный раздел целесообразно представить в виде отдельных блоков программы, модулей, основных направлений деятельности в соответствии с поставленными задачами. Каждый блок содержит описание форм и методов. В этой части программы указываются планируемые мероприятия и дела, их регулярность и последовательность. Программа не требует лишней детализации. Подробная информация должна быть отражена в плане работы на смену, который, по сравнению с программой, носит более конкретный и детализированный характер.

Также в этом разделе при необходимости представляется описание развития игровой

модели программы (описывается игровой замысел, правила игры, игровая атрибутика и т.д.).

Вариативное поле содержания программы:

Основное содержание программы детского лагеря можно представить в нескольких вариантах.

1. В соответствии с основными направленностями дополнительного образования можно выделить следующие блоки: технический, естественнонаучный, физкультурно-спортивный, художественный, туристско-краеведческий, социально-педагогический.

2. В соответствии с внеурочной деятельностью по ФГОС можно выделить следующие блоки: спортивно-оздоровительный, духовно-нравственный, социальный, общеинтеллектуальный, общекультурный.

3. В соответствии с Программой развития воспитательной компоненты в общеобразовательных учреждениях можно выделить следующие блоки: гражданско-патриотический; духовно-нравственный; трудовой; интеллектуальный, здоровьесберегающий, социокультурный и медиакультурный, эстетический, правовой, блок безопасности, коммуникативный, экологический.

4. В соответствии с основными компонентами смены: оздоровительный, образовательный, развивающий, культурно-досуговый, трудовой.

В зависимости от имеющихся ресурсов, от типа программы, от поставленных целей и задач формируется комплекс образовательных блоков (модулей, подпрограмм), который определяет образовательную деятельность конкретного лагеря.

**Каждый блок можно представить в форме таблицы:**

Цель:	
Задачи:	
Формы организации деятельности	
Реализация региональных, муниципальных проектов и курсов	
Мероприятия	
Краткосрочные дополнительные общеразвивающие программы, объединения дополнительного образования	
Планируемый результат	

## **ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Организационно–педагогические условия реализации программы (организационные, кадровые, методические, информационные, технологические, материально-технические и др.) раскрывают специфику организации образовательного процесса по данной программе в соответствии с возрастными, индивидуальными особенностями детей и подростков и имеющимися ресурсами конкретного лагеря.

В этом разделе прописываются механизмы реализации программы (логика развития, режим реализации программы и т.д.).

## **СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ**

В данном разделе прописываются:

- механизм оценки эффективности реализации программы;
- методы оценки эффективности мероприятий программы и воспитательно-педагогических действий (количественные, качественные);
- наличие методик, направленных на изучение уровня самостоятельности, самореализации детей в различных видах деятельности, их учет, стимулирование применения;
- наличие системы стимулирования (количество и качество регистрации достижений участников программы):
  - развитие творческого потенциала детей;
  - уровня их спортивных достижений;
  - профилактики ЗОЖ;
  - снижение уровня агрессивности в детской среде;
  - профориентации;
  - самоуправления;
  - иные

**Для оценки результативности программы можно использовать следующие показатели:**

- количественные (охват общественности, количество конкретных дел, акций, мероприятий);
- показатели социального развития личности (не умел - научился, не знал - узнал, качество продуктов социально-творческой деятельности (поделки, рисунки, походы, акции);
- показатели социальной адаптации личности (активность, повышение уровня успешности);
- технологические показатели (уровень организации и координации деятельности);
- экономические (уровень материальных затрат на реализацию);
- уровень удовлетворенности обучающихся и их родителей качеством реализации программы.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ**

Список литературы и интернет-ресурсов может включать два вида:

- литература и интернет-ресурсы, используемые педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса;
- литература, рекомендуемая для детей и родителей по данной программе.

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

К рабочей программе прикладываются:

- план-сетка работы лагеря на смену;
- режим работы лагеря.

Можно приложить планы работы отрядов (детских объединений), методические ре-

комендации, сценарии мероприятий, краткосрочные общеразвивающие программы, тематику проектов, тематику экскурсий, программы индивидуальных образовательных маршрутов, мониторинг образовательных результатов, оценочные материалы, диагностические карты и др.).

### **Нормативные правовые документы по организации отдыха, оздоровления и занятости детей**

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 21.03.2022 № 9 О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16

- Экспертное заключение об оценке проекта акта Проект постановления Правительства Нижегородской области «Об утверждении положения о региональном государственном контроле за достоверностью, актуальностью и полнотой сведений об организациях отдыха детей и их оздоровления, содержащихся в организаций отдыха детей и их оздоровления Нижегородской области»

- Приказ министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области от 29.10.2021 № 316-01-63-2557/21 О создании комиссии по проведению отбора на получение грантов в форме субсидий на организацию отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19 в 2021 году

- Приказ министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области от 18.10.2021 № 316-01-63-2437/21 О проведении отбора на

получение грантов в форме субсидий на организацию отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19 в 2021 году

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.03.2021 № 10 О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16

- Приказ министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области от 28.12.2020 № 316-01-63-2186/20 Об утверждении списка организаций, прошедших отбор на предоставление грантов на организацию отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения новой коронавирусной инфекции covid-19 в 2020 году

- Приказ министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области от 30.10.2020 № 316-01-64-346/20 О внесении изменений в приказ от 28.07.2020 № 316-01-64-237/20

- Заключение государственно-правового департамента Нижегородской области об акте органа исполнительной власти, поступившем на экспертизу

- Приказ министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области от 18.10.2021 № 316-01-63-2437/21 О проведении отбора на

родской области от 26.11.2020 № 316-01-63-1956/20 О проведении отбора на получение грантов в форме субсидий на организацию отдыха детей и их оздоровления в условиях сохранения рисков распространения новой коронавирусной инфекции COVID-19 в 2020 году

- Распоряжение Правительства Нижегородской области от 02.11.2019 № 1158-р Об установлении стоимости одного дня пребывания в организациях, осуществляющих санаторно-курортное лечение детей, в организациях, осуществляющих санаторно-курортную помощь детям, и иных организациях отдыха детей и их оздоровления

- Постановление Правительства Нижегородской области от 01.07.2019 № 412 Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи Нижегородской области

- Постановление Правительства Российской Федерации от 28.02.2019 №200 О внесении изменений в Правила оценки заявок, окончательных предложений участников закупки товаров, работ, услуг для обеспечения государственных и муниципальных нужд

- Приказ Министерства Российской Федерации по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий от 30.01.2019 №42 Об утверждении Порядка информирования территориальных органов МЧС России о маршрутах передвижения, проходящих по труднодоступной местности, водным, горным, спелеологическим и другим объектам, связанных с повышенным риском для жизни, причинением вреда здоровью туристов (экскурсантов) и их имуществу, и Порядка хранения, использования и снятия с учета территориальными органами МЧС России информации о маршрутах передвижения, проходящих по труднодоступной местности, водным, горным, спелеологическим и другим объектам, связанных с повышенным риском для жизни, причинением

вреда здоровью туристов (экскурсантов) и их имуществу

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25.12.2018 №840н Об утверждении профессионального стандарта "Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)"

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 23.08.2018 №6 Об утверждении примерной формы договора об организации отдыха и оздоровления ребенка

- Комплекс мер по обеспечению организованного отдыха и оздоровления детей на 2019-2023 годы

- Распоряжение Правительства Нижегородской области от 26.12.2018 №1454-р Об установлении стоимости одного дня пребывания детей в

организациях отдыха и оздоровления детей в 2019 году

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 23.08.2018 №6 Об утверждении примерной формы договора об организации отдыха и оздоровления ребенка

- Приказ Министерства здравоохранения Российской Федерации от 13.07.2018 №327н Об утверждении Порядка оказания медицинской помощи несовершеннолетним в период оздоровления и организованного отдыха

- Федеральный закон Российской Федерации от 18.04.2018 №85-ФЗ О внесении изменений в Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации"

- Постановление Правительства Российской Федерации от 17.04.2018 №456 О внесении изменений в постановление Правительства Российской Федерации от 17 декабря 2013 года №1177

- Федеральный закон Российской Федерации от 20.12.2017 №398-ФЗ О внесении

изменений в Федеральный закон "О безопасности дорожного движения" в части установления дополнительных требований по обеспечению безопасности дорожного движения при перевозке пассажиров и грузов автомобильным транспортом и городским наземным электрическим транспортом

- Постановление Правительства Российской Федерации от 23.12.2017 №1621 О внесении изменений в некоторые акты Правительства Российской Федерации

- Письмо Роспотребнадзора от 25.12.2017 №01/17593-2017-23

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 05.12.2017 №149 О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1.1.3108-08 "Профилактика острых кишечных инфекций", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 09.10.2013 №53

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 07.11.2017 №1089 О признании утратившими силу некоторых приказов Министерства образования Российской Федерации, касающихся вопросов организации отдыха и оздоровления детей

- Распоряжение Правительства Нижегородской области от 01.11.2017 №1765-р Об установлении стоимости одного дня пребывания детей в организациях отдыха и оздоровления детей в 2018 году

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.07.2017 №221-ФЗ О внесении изменений в статьи 1 и 42 Федерального закона "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения"

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 22.03.2017 №38 О внесении изменений в Санпин 2.4.4.2599-10, Санпин 2.4.4.3155-13, Санпин 2.4.4.3048-13, Санпин 2.4.2.2842-11

- Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления Приказ Министерства образования и науки РФ от 13.07.2017 №656

- О перечне нормативных правовых актов в сфере организации отдыха и оздоровления детей Письмо Министерства образования и науки РФ от 01.06.2017 №ВК-1463/09

- Изменения в федеральном законодательстве, касающиеся вопросов организации отдыха и оздоровления детей

- Приказ Министерства внутренних дел РФ от 30.12.2016 №941 Об утверждении порядка подачи уведомлений об организованной перевозке группы детей автобусами

- Федеральный закон Российской Федерации от 28.12.2016 №465-ФЗ О внесении изменений в отдельные законодательные акты РФ в части совершенствования государственного регулирования органами отдыха и оздоровления детей

- Постановление Правительства Российской Федерации от 30.12.2016 №1558 О внесении изменения в постановление Правительства РФ от 17 декабря 2013 года №1177

- Постановление Правительства Нижегородской области от 21.12.2016 №878 О приостановлении действия отдельных положений постановления Правительства Нижегородской области от 25 марта 2009 года №149

- Перечень федеральных нормативных документов, содержащих информацию по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи

- Перечень нормативно-правовых документов Нижегородской области по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи.

## В ПОМОЩЬ ВОСПИТАТЕЛЮ И ВОЖАТОМУ

### ПАМЯТКА

#### ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ВОСПИТАТЕЛЬ В ДЕТСКОМ ЛАГЕРЕ

Обязанности и права воспитателя, основные направления его работы, требования к его компетентности зафиксированы в официальном документе – должностной инструкции. А получить общее представление о том, чем обычно занимается воспитатель, можно из этого списка дел.

##### Работа с детьми

- Отрядная работа – организация вместе с напарником в течение смены жизнедеятельности и работы по программе смены.
- Работа с детской творческой группой – организация подготовки запланированного в отряде или лагере дела совместно с ребятами.
- Работа в педагогическом коллективе
- Работа с напарником (планирование и обсуждение различных ситуаций, возникающих в совместной работе с детьми, итогов смены и каждого дня; практическая подготовка к работе с детьми).
- Работа в творческих группах по подготовке дел, мастер-классов для детей или для других воспитателей.
- Участие в подготовке и репетициях творческих выступлений для вожатского концерта или спектакля, других мероприятий.
- Работа с документами и материалами
- Ежедневное ведение журнала учета.
- Заполнение журнала инструктажей – по мере проведения инструктажей с детьми.
- Изучение документов и материалов, адресованных воспитателю (программа смены или пояснительная записка к ней; тематические подборки книг, методических сборников, разработок и сценариев; советы, памятки, рекомендации; результаты диагностики, проведённой социально-психологической службой и т. п.).
- Создание собственных программ, разработок и сценариев дел, оформление результатов педагогических исследований, разработка и изготовление дидактических материалов для детей.



#### ПАМЯТКА «ИГРА – ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ»

Игра – веселый помощник в любом деле для людей находчивых. Поэтому воспитатель и вожатый должен иметь под рукой запас игр.

При организации игры помните:

- Организуя игру, начинай с тех, которые освоил до тонкости, где ты сам можешь быть примером и авторитетом.
- Тон обращения должен быть приветливым, дружелюбным, но при этом твердым и уверенным.

- Твое место в игре может быть различным: судья, посредник, организатор болельщиков, водящий или рядовой игрок.
- Продумай заранее ход игры, определи время, место, необходимый инвентарь, возможных участников.
- Следи за длительностью игры, чтобы дети не переутомлялись, не проводили в игре время, необходимое для других занятий.



- В организации игры помогает игровой инвентарь - мячи, скакалки, ракетки, обручи, спортивные снаряды. Когда они есть, игры и состязания начинаются почти сами собой и остается их только регулировать.
- Заканчивай игру организованно, по заранее условленному сигналу.

### **ПОМНИТЕ!!!**

- Многие игры подходят не для любого возраста и пола, требуют строго ограниченного количества игроков.
- Главный смысл игры не в победе любой ценой, а в физическом и духовном росте всех ее участников.
- Отметить надо не только победителей, но и других участников игры.

### **ПАМЯТКА**

#### **ОРГАНИЗАЦИЯ КТД**

КТД – коллективное творческое дело. Коллективные творческие дела — это прежде всего полнокровная жизнь старших и младших, воспитателей и воспитанников и в то же время их общая борьба за улучшение окружающей жизни.

- дело, так как оно несет в себе заботу об окружающих людях, о коллективе, друг о друге;
- коллективное дело, так как осуществляется посредством совместных усилий всех членов коллектива – детей и воспитателей, то есть является общей заботой;
- коллективно-творческое дело, так как предполагает непрерывный поиск лучших решений, задумывается, планируется, реализуется, оценивается сообща.
- По характеру ведущей деятельности выделяются КТД:
  - организаторские;
  - общественно-политические;
  - познавательные;
  - трудовые;
  - художественные;
  - спортивные.

Структура коллективно-творческого дела определяется шестью стадиями коллективного творчества. Содержание этих стадий составляют действия воспитателей и детей, необходимые для целенаправленного развития у детей целостно-многостороннего гражданского отношения к жизни, к самим себе и для преодоления отрицательных личностных качеств.

### Стадии КТД:

- Первая стадия – предварительная работа коллектива. На этой стадии руководитель и сотрудники коллектива определяют конкретные задачи данного КТД, намечают свои исходные направляющие действия, необходимые для выполнения этих задач и приступают к таким действиям, проводя «нацеливающие» воспитательные занятия с детьми (беседы, экскурсии), готовят их коллективному планированию – рассказывают, какие дела можно провести, для кого, с кем вместе.
- Вторая стадия – коллективное планирование.
- Третья стадия – коллективная подготовка КТД.
- Четвертая стадия – проведение коллективно-творческого дела.
- Пятая стадия – коллективное подведение итогов.
- Шестая стадия – ближайшее последствие.

### КАЧЕСТВА ВОЖАТОГО. КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВОЖАТЫЙ?



*Посредственный руководитель излагает.*

*Хороший – объясняет.*

*Выдающийся – показывает.*

*Великий – вдохновляет.*

*В. Уорд.*

В русском языке есть два слова, обозначающие носителя притягательных качеств, – «вожак» и «вожатый». В словаре С.И. Ожегова даны их понимания: «тот, кто ведет за собой кого-нибудь», «проводник, указывающий дорогу». Дети без вожатого не могут, так было всегда, такова потребность и нашего времени. Помогая другим, они обретают уверенность в своих способностях, обучаются новым навыкам и формируют новые социальные связи. В этом качестве вожатство, бесспорно, является ресурсом развития личности.

#### **1. Признаки настоящего вожатого:**

- это человек, которого не застанет врасплох никакая ситуация;
- у которого в запасе интересные игры на любое время года и для любой погоды;
- у которого есть ответ на любой вопрос
- который любит петь и может поддержать интересный разговор;
- хороший вожатый никогда не кричит, не «руководит»;
- находится всегда рядом с детьми
- хороший вожатый — тот, у которого в отряде всегда хорошие дети, мягкий, дружеский климат
- его радует каждая предстоящая встреча с ребятами
- хороший вожатый всегда готов: играть с детьми, гулять, петь, выступать со сцены, сочинять, рисовать, шутить.

- а главное — чутко реагировать на настроение ребят, на ситуацию в отряде, как шахматист продумывать свои действия, чтобы достичь поставленной цели

- а ещё, хорошего вожакого отличает просто удивительная жажда нового. Он постоянно выискивает новые интересные книги, статьи, методички, все то, что может ему пригодиться в работе.

- ему всегда хочется познакомиться с опытом

## **2. Что значит понравится детям?**

- Установить с детьми контакт, наладить доброжелательные отношения.

- Влюбить в себя детей, завоевать их восхищение и обожание.

- Вам необходимо расположить детей к себе, заинтересовать собой

## **3. Что необходимо сделать, чтобы понравиться детям. Этапы решения проблемы.**

Как возникает привязанность детей к своему вожакому, порой трудно объяснить. Дети, если их спросить о том, почему им понравился их вожакий, часто просто не понимают этого вопроса: "понравился и всё". И это не случайно, ведь в возникновении мерного впечатления большую роль играют плохо поддающиеся анализу движения мысли и чувств. Нам даже кажется, что первое впечатление о человеке возникает бессознательно, интуитивно.

**Из каких компонентов складывается у окружающих мнение о вас:**

1 этап - первое впечатление

- наш внешний вид,
- выражение нашего лица,
- наши запахи,
- тембр нашего голоса,
- наша жестикуляция.

2 этап – второе впечатление

- Попробуйте сесть в спокойной обстановке
- Положите перед собой чистый лист бумаги.
- Подумайте и напишите, чем вы могли бы быть интересным детям

**Можно ваши мысли классифицировать по разделам:**

- Чем интересным я занимаюсь в жизни?
- Какие у меня есть способности и таланты?
- За что меня уважают и любят мои друзья?
- О чем увлекательном я могу рассказать?
- Чему необычному я могу научить?

Не тревожьтесь, если бумага перед вами долгое время будет оставаться чистой. Просто вы, вероятно, редко смотрели на себя под таким углом зрения. Или вам еще не приходилось быть объектом пристального внимания и изучения. Теперь вам предстоит таким стать.

После отдыха в лагере дети не помнят, что им говорил вожатый. Помнят только его отношение к ним, заботу о них, его личный пример. Впечатление оставляют не слова вожатого, а его поступки. Дети запомнят эмоциональные переживания, поддержку вожатого, как за них болели. Запомнят сплочённость и дружбу, речёвки, которые кричали хором, девиз, запомнят творческую часть отдыха. Вожатый должен помочь детям раскрыть себя в лагере, проявить себя, стать более уверенным в своих возможностях, уверенным в себе. Дети чувствуют уважение и заботу, или отсутствие оных. Захотят ли они ещё раз быть в лагерь или нет – зависит от вожатого и личных отношений.

### **РАЗГОВАРИВАЕМ С ДЕТЬМИ О ПРАВИЛАХ**

В любом обществе существует определенный свод правил, которые его члены должны соблюдать. Основные правила пришкольного оздоровительного лагеря:

- соблюдение лагерного режима;
- уважение чести и достоинства других членов детского коллектива и персонала лагеря;
- запрет на выход за территорию лагеря;

Но разговор о правилах внутреннего распорядка лучше не начинать с нудной лекции и чтения нотаций, дети впервые часы знакомства ждут от вас совершенно другого. Предложите им самим составить «Свод правил», вооружившись ручкой и блокнотом. Как правило, они сами назовут все правила, некоторые из них могут выглядеть смешными. Вам останется только немного подправить их и зачитать весь составленный с детьми Свод правил. Дети будут гораздо лучшего его выполнять, считая, что он составлен ими.

### **ПРИДУМЫВАЕМ НАЗВАНИЕ ОТРЯДА**

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

Придумывать название отряда лучше не на пустом месте, а отталкиваясь от какой-либо темы. Это может быть тема лагерной смены. Если же она абстрактна, можно взять историческую. Например, первобытные люди, индейцы, викинги, рыцари или древние греки. Тему можно связать с профессией: космонавты, моряки, журналисты, изобретатели. Для выбора темы можно обратиться за помощью к мультфильмам и книгам: Белоснежка и семь гномов, Утиные истории, Приключения барона Мюнхгаузена. Или просто положиться на Вашу собственную фантазию. Помните, что в рамках выбранной темы нужно не только придумать название отряда, но и подготовить представление - визитку.

Название отряда лучше придумывать вместе с детьми. Но до начала обсуждения у вожатого должна быть одна или несколько собственных версий названия, которые детям сразу называть не стоит. Если на взгляд вожатого его собственная версия наиболее удач-

на, то надо постараться сделать так, чтобы дети предложили её сами. То есть направлять обсуждение в нужное русло до достижения конечного результата. Дети будут в большей степени гордиться названием отряда, если они сами его придумают. Помните, что название отряда и девиза должны: соответствовать возрасту детей; быть содержательными; быть удобно произносимыми; не нарушать традиций лагеря, если они есть; отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления.



### ПРИМЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ ОТРЯДОВ И ДЕВИЗЫ

Предлагаем вам небольшую подборку возможных названий:

**Отряд:** Червячки

*Девиз:* Обломаем все крючки - мы крутые червячки!

**Отряд:** Гриффиндорцы

*Девиз:* Смелость, доблесть, красота - Вот он наш девиз. Ждёт нас приключений куча, С нами веселись.

**Отряд:** Апельсин

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

**Отряд:** Белки

*Девиз:* А у нас девиз таков - Не пускать в дупло врагов!

**Отряд:** Ночной дозор

*Девиз:* Ночной дозор спасет всегда, Сразим любого мы врага!

**Отряд:** 220 Вольт

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

**Отряд:** Чемпионы

*Девиз:* Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха. Если другой отряд впереди, мы ему скажем - Ну погоди!

**Отряд:** Чудаки

*Девиз:* На Яву мы и во сне. Мы на суше и в воде. Мы всегда идём вперёд. Чудаков удача ждёт!

**Отряд:** Пингвины

*Девиз:* Мы пингвины просто класс, победи, попробуй нас

**Отряд:** Лунатики

*Девиз:* Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.

**Отряд:** Светлячок

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

**Отряд:** Улыбка

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

**Отряд:** Капитошка

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

**Отряд:** Одуванчик

*Девиз:* Держаться вместе, чтоб не сдуло.

**Отряд:** Радуга

*Девиз:* Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.

**Отряд:** Звоночек

*Девиз:* Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.

**Отряд:** Робинзон

*Девиз:* Не нужны нам няни. Мы — островитяне.

**Отряд:** Искрята

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

**Отряд:** Дельфин

*Девиз:* Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.

**Отряд:** Витамин

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

**Отряд:** Неугомон

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

**Отряд:** Прометей

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

**Отряд:** Алые паруса

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

**Отряд:** НЛО

*Девиз:* По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

**Отряд:** Высшая лига

*Девиз:* А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!

**Отряд:** Кроссворд

*Девиз:* Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!

**Отряд:** Охотники за удачей

*Девиз:* Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

**Отряд:** Бархан

*Девиз:* Движение — это мы.

**Отряд:** РМИД

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

**Отряд:** БЭМС

*Девиз:* Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.

**Отряд:** Искра

*Девиз:* Из искры возгорится пламя!

**Отряд:** Феникс

*Девиз:* Гореть и других зажигать.

**Отряд:** Лидер

*Девиз:* Если быть, то быть лучшими!

**Отряд:** Мы

*Девиз:* Когда мы едины — мы непобедимы!

**Отряд:** Новое поколение

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

**Отряд:** Maximum

*Девиз:* Сто процентов хорошего поведения.

**Отряд:** Большой Привет!

*Девиз:* Проблем у нас, ребята, нет - мы отряд «Большой Привет»!

**Отряд:** Торнадо

*Девиз:* Наезжать на нас не надо, Потому что мы торнадо!

**Отряд:** Пираты Карибского моря

*Девиз:* Мы, пираты, молодцы – умные, спортивные! На все руки мастера и, конечно, сильные!

**Отряд:** Динамит

*Девиз:* Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!

**Отряд:** Форум

*Девиз:* Мы на форуме живём, дружно песенки поём!

**Отряд:** Бригантина

*Девиз:* Нету скуки, нету тины на борту у бригантины!

**Отряд:** Булавки

*Девиз:* Не смотря на все проколы - наша жизнь полна приколов!

**Отряд:** Улыбка

*Девиз:* Наш девиз всего три слова - улыбаться это клево!

**Отряд:** Созвездие

*Девиз:* Светят звезды в вышине, В нашей маленькой стране, Звезды шлют нам свой привет, Дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, Песни весело поем!



## ЗАКОНЫ и ТРАДИЦИИ

### Законы и традиции, вводимые в отряде:

- закон доброго отношения к людям;
- закон территории;
- закон 00;
- закон поднятой руки;
- закон доброго отношения к песне;
- традиции приветствия и прощания.



### Закон Человека

Уважаем в каждом человеческое достоинство; все конфликты решаем мирным путем; сначала подумай о товарищах, потом о себе.

### Закон Точности

Если мы хотим много сделать, мы должны быть точны, не отнимать друг у друга время долгими сборами Точность не только во времени, точность в словах, в обращениях, в исполнении порученного.

### Закон поднятой руки

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнил, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и убивали друг друга. И никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость. Но никто не хотел быть трусом. А трусов и в том и в другом племени наказывали одинаково: им простреливали ладонь правой руки ... И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: Люди! Вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука, и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте.

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так и был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука! Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте!»



## ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Как правило, впервые дни делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены. Перед отъездом дети просто "с руками" разбирают уголок по частям на память - так что если уголок большой, то и хватит всем по кусочку, и не будет драки. Ведь в уголке остаётся всё "жизнь" отряда за смену и каждый кусочек что-то напоминает.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда
- девиз отряда
- отрядная песня
- расписание кружков
- распорядок дня (лагерный и отрядный)
- списки детей (кстати, в первые дни можно разместить схему типа кто где "живёт" в отряде, чтобы дети лучше друг друга запомнили);
- списки именинников текущей смены
- адрес лагеря, кодекс отряда (если хватит места)
- грамоты и награды отряда (вешаются в течение смены)

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

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

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

- "Это наш лагерь" (краткие данные о лагере);
- поздравление с приездом;
- законы лагеря;
- адрес лагеря;
- наказ ребят прошлой смены;
- первые песни, лагерная песня;
- план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

## **ДНЕВНИК ОТРЯДА**

### **Дневник «Свиток»**

Самое простое - вести дневник на рулоне обоев: и места много для записи впечатлений, и компактно. С дневником-свитком в развернутом виде можно сфотографироваться всем отрядом, стоя на лестнице или собравшись возле шведской стенки.



### **Дневник «Набор кубиков»**

Если каждый день описывать на листе бумаги, раскрашенном как детский кубик, то к концу смены можно построить вот такой домик. Это плоский дневник. А если постараться и сделать заготовки объемных кубиков, то получится объемный дневник. Опишите на каждой грани один день или одно событие, а затем склейте кубик - и шестигранный дневник готов. Если таких кубиков будет много, то в конце лагерной смены сфотографируйтесь всем отрядом на фоне большой башни из кубиков, и пусть каждый ребенок возьмет по кубику на память.

### **Дневник на заборе**

Красить забор - занятие не из лучших. Но кто читал книгу Марка Твена «Приключения Тома Сойера», тот помнит, что даже такое неинтересное занятие можно превратить в удовольствие. Дневник на заборе! Почему бы и нет? Рисуйте, пишите! Главное - подготовить место для импровизированного забора.

### **Дневник «Связка шаров»**

Дневник отряда можно вести на воздушных шарах! Гелевой ручкой или фломастером пишите о своих впечатлениях, мыслях, интересных событиях. На закрытии смены этими шарами можно будет украсить дерево и сфотографироваться рядом с ним всем отрядом.

### **Дневник «Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы...»**

Если каждый день смены описать на шпалах, то получится кусочек нашей жизни - кусочек дороги. На рельсах напишите название лагеря отдыха или поставьте даты, оставьте адреса, телефоны участников смены и т. п.

### **Дневник «Цель из скрепок»**

Скрепка - единственный представитель канцелярских товаров, которому установлен памятник. Вести дневник на больших бумажных скрепках - неплохая идея. Скрепка к

скрепке - и дневник готов. Нарисованная скрепка делит лист на две неравные части: на меньшей ставьте дату, а на большей - располагайте фотографии, описание событий, свои впечатления.

### **Дневник «Гроздь бананов»**

Заготовьте много макетов бананов, вырезанных из желтой бумаги или картона. Каждый банан - это один день из жизни отряда. К концу смены сфотографируйтесь на память возле «бананового» урожая.

### **Дневник «Футбольный мяч»**

Склейте два листа ватмана, нарисуйте большой футбольный мяч, но раскрасьте его не в черно-белый цвет, а например, в бело-зеленый. На каждой части поставьте стрелочку, которая укажет, как располагать текст и фотографии, чтобы они не оказались потом вверх ногами, затем разрежьте мяч на шестиугольники. На каждой части описывайте события лагерной смены, а затем склейте мяч в единое целое.

### **Дневник «Радужной зебра»**

Вести дневник можно на фигурке зебры, вырезанной из бумаги и раскрашенной не черно-белыми полосками, а радужными. Получится веселая отрядная лошадка! Ей можно дать ласковое имя - уменьшительное от названия отряда.

## **МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ДНЯ**

По мнению большинства ребят, самыми незабываемыми моментами смены являются сбор отряда в конце дня и подведение итогов. Без них жизнь в лагере, семье была бы менее полной. Цель: проанализировать прошедший день - что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день.

### **Правила подведения итогов:**

1) Дети должны быть заранее настроены и готовы.

2) Все: и дети, и взрослые - располагаются на одном уровне.

3) Дети и вожатые должны выполнять законы:

- Когда говорит один - все молчат.
- Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
- Закон свободного микрофона.
- Все сказанное не должно "выноситься" за его пределы.

ситься" за его пределы.

- Это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют.
- Через центр круга переходить нельзя.

Подведение итогов - это коллективное обсуждение семейкой и взрослыми проживающего дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. Главное в обсуждении - содержание.

**Педагогический смысл - научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.**

Варианты могут быть следующие:

- 1) Говорят желающие.
- 2) Один человек говорит, затем передает "свободный микрофон", кому пожелает.
- 3) Вожатый (воспитатель) передает "свободный микрофон" кому пожелает.

## Формы:

1) Белые и черные камни, которые вы собрали на прогулке, могут быть символом хорошего и плохого.

2) Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить "кирпичи" из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, КАКИМ был прошедший день.

3) Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец. Говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому, и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

4) Говорят: "Спасибо" одному человеку из семейки, уточняя за что. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада.

5) "Прогноз погоды". Выразит словами или условными знаками состояние своей души.

6) Прерванная интересная история. Если ваши дети перевозбуждены, вы можете рассказать интересную историю и прерваться на самом интересном месте. Расскажу, если... успокоитесь или в следующий раз.

7) "Шляпа". Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О каше, уборке, об удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

8) "Шляпа", "Ромашка", "Листочки". Иногда детям трудно начать разговор о себе, поэтому вы можете написать вопросы на символических ромашках, листочках и т.п.

9) "Конфеты". Подходит для подведения итогов первого дня. Вы предлагаете всем детям взять столько конфет, сколько они захотят. Сколько конфет - столько предложений вы должны рассказать о себе.

10) "Ниточки". Перед началом детям

предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек может быть разной длины 10 -30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Т.О. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.



11) "Дерево". В семейном уголке вы можете поместить стволы деревьев без листьев. Вы говорите детям о том, что после каждого дня на стволах деревьев будут появляться зеленые листья. На зеленых листочках будут написаны имена тех детей, которые за последний день или 2 дня были самыми - самими, например, Саша организовал ребят на уборку, Лена помогла подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т.п.

12) "Конверт откровений". На предложенных листочках бумаги до начала дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Если вопросов недостаточно, то право ответа предоставляет воспитатель (вожатый).

В первый день итоги подводят вожатые вместе с воспитателем.

***Педагогическая задача в первые дни смены - научить ребят правилам поведения и выступления, приучить их к мысли о том, что они будут собираться вместе и анализировать каждый прожитый в лагере день.***

Первые дни детей переполняют впечатления. У них потребность поделиться тем, что запомнилось, что понравилось.

## РЕЧЕВКИ. КРИЧАЛКИ

### В столовую:

Повара нам варят суп, кор-  
мят нас картошкой,

Мы за это хорошо работать  
будем ложкой.

Съели все – в тарелках пу-  
сто, это было очень вкусно.

Дружно ложки в руки взяли,  
быстро съели, все убрали!



Идем в столовую гурьбой,

Берем еду мы смело.

И вместе дружною толпой

Беремся мы за дело.

Куда шагает дружно в ряд веселых (...)  
отряд?

Спешим туда, где пахнет вкусно ка-  
стрюля с квашеной капустой.

Где накормят нас всегда очень вкусно  
повара.

Мы в столовую идем, песню звонкую  
поем

Очень кушать мы хотим, все в столо-  
вой мы съедим.

Мы стоим у вашей двери, мы голодные  
как звери.

Есть хотим быстрее, быстрее, откры-  
вайте поскорей!

Эй, лихая детвора! Собираться нам  
пора.

Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скуч-  
но нам.

Смотри народ! Отряд идет. Что голод-  
ный хор поет,

Когда повар есть зовет!

Бери ложку, бери хлеб и садись-ка за  
обед!

Бим-бом! Та-ра-рам! Что сготовил  
повар нам.

Чашки, вилки, кружки, ложки,

Много жареной картошки,

Много супа, макарон,

Мы бежим со всех сторон.

Раз, два - есть хотим,

Три, четыре – все съедим.

Не дадут картошки,

Мы съедим все ложки.

Не дадут нам чайника,

Мы съедим начальника.

### Утренняя:

Раз, два, три, четыре! Три, четыре, раз,  
два!

Солнце только что проснулось и ребя-  
там улыбнулось!

Поскорей, дружок, вставай, на зарядку  
выбегай!

Солнце светит ярко-ярко! Нам от солн-  
ца жарко-жарко!

Солнышко, сильнее грей, воду в речке  
нам согрей!

Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья!

#### **На стадион:**

Кто задору, солнцу рад? Эй, команда стройся в ряд!

А команда есть? – Есть! Командиры здесь? – Здесь!

Выходи скорей на поле поддержать отряда честь.

Мы идем на стадион, отряд наш будет чемпион!

Мускулы: сильные! А сами все: красивые!

Что задору, солнцу рад? Эй, спортсмены, стройся в ряд!

#### **Отрядная:**

Раз, два, три, четыре, эй, ребята, шире шаг.

Нет, наверно, в целом мире веселей, дружной ребят.

Не грустят в семействе нашем, мы поем, рисуем, пляшем.

Все занятия хороши, веселимся от души.

Раз, два! Пацаны! Три! Четыре! И девчата!

Раз, два! Кто же мы? – обалденные ребята!

Не страшны нам труд и грусть,

Нам с дороги не свернуть.

Будем вместе мы всегда, мы теперь одна семья!

Кто из нас не любит скуки? – Мы!

Кто здесь мастер на все руки? – Мы!

Кто танцует и поет? – Мы!

Кто одежду бережет? – Мы!

Под кровать ее кладет? – Мы!

Вещи кто хранит в порядке? – Мы!

Кто спасибо говорит? Кто за все благодарит?

Ну, конечно, это Мы .....(название отряда)



## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

### Начнем считать по кругу

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Игру можно усложнить, добавив условие, если игрок ошибается, то в течении 30 секунд рассказывает о себе.

### Уличное знакомство

Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца»

### Снежный ком

Все играющие становятся в круг. Ведущий начинает, т.е. говорит свое имя. Следующий участник называет имя ведущего, затем - свое. Следующий - два предыдущих имени и свое и т.д. "Хорошее знакомство" (лучше проводить после игры «Снежный ком») Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

### Тезки

Ведущий наугад произносит какое-то имя. Люди с этим именем делают шаг вперед. Если находится несколько человек с таким именем, то ведущий отмечает этот факт, а все остальные им аплодируют. Если же имя встречается только один раз, то на первую букву этого имени его обладателю все участники игры говорят ком-



плименты.

### Рукопожатие

Все становятся в линию. Первый играющий становится перед вторым, пожимает ему руку и называет ему свое имя, тот отвечает ему тем же. Первый движется вдоль ряда, повторяя приветствие со всеми участниками, за ним идут второй, третий и т.д. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдет вдоль строя и не обменяется приветствием со всеми играющими, а первый не станет снова первым.

### Портрет

Все участники садятся в круг. Необходимо выбрать человека и попытаться его нарисовать (это может быть в виде карикатуры, каких-то образов и т.д.). Затем рисунки пускают по кругу, и каждый говорит или пишет, чей это портрет. В конце обсуждения автор рисунка называет человека, которого он рисовал.

### Комплимент

Все участники игры садятся по кругу. Каждый по очереди делает вслух комплимент по любому поводу своему соседу справа, эстафета продолжается. Комплимент может касаться как внешних признаков, так и черт характера, например: "Таня, у тебя красивые глаза", "Саша, мне нравится твоя улыбка", "Оля, ты очень доброжелательная" и т.д. Эта игра – первый шаг на пути к знакомству коллектива, проводится для создания доброжелательного настроения группы.

### Расскажи мне о себе

Это форма традиционного огонь-

ка-знакомства, приемлемая лучше всего для среднего возраста. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д. При этом вожатый дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать. Обязательно на огоньке используется некий символ, "эстафетная палочка", которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете – "эстафетной палочке" – почему именно эта шишка (цветок, игрушка, карандаш – все что угодно) стали символом нашего сегодняшнего знакомства. Если ребенок в рассказе о себе говорит о том, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на огоньке продемонстрировать свои увлечения и таланты. Это сделает огонек более творческим и интересным, внесет живинку в общий ход огонька.

### **Ласковое имя**

Всем участникам предлагается встать и, свободно перемещаясь по определенной территории, шепотом называть свое имя как можно большему количеству людей. Затем по команде ребята выполняют тоже, но шепчут свое ласковое имя. После этого ведущий предлагает вновь перемещаться, и перед участниками ставится задача вспомнить и шепотом произнести ласковое имя всех присутствующих на территории.

### **Найди сходство**

Участники разбиваются на группы по три человека. За определенное время каждый в группе рассказывает о себе. Как только ребята в команде обнаружат общие сходные черты, они дружно подпрыгивают и громко считают свои сходства. Задача – обнаружить как можно больше сходных черт.

### **Яблочко**

Играющие сидят в кругу. Водящий говорит: «Меня зовут..., я люблю...» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко к кому-нибудь из круга. Тот поднимает яблоко и тоже говорит: «Меня зовут..., я люблю...». И яблоко катится к следующему. Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

### **Семейное фото**

Ведущий заранее готовит карточки членов разных "семей". "Семьи могут быть разными, например: семья Авраама (по именам); "семья" напитков (фанта, кока-кола, и т.п.); известная всем участникам игры семья пастора или директора лагеря. Количество карточек соответствует количеству участников. Каждый участник вытягивает одну карточку и должен как можно скорее найти своих "родственников". Затем каждая "семья" должна интересно представить себя, оригинально представив свои характерные особенности.

### **Разборки вслепую**

Разбейте игроков на две команды, затем завяжите всем глаза. По команде "Начали!" каждая группа должна построиться в затылок согласно алфавитному порядку фамилий. Команда, первой построившаяся в правильном порядке, выигрывает раунд. Проведите еще два раунда:

- по календарному порядку дней рождения





- по цвету одежды (от самого яркого до самого темного)

Побеждает команда, выигравшая наибольшее количество раундов.

### Список

Перед игрой каждому игроку раздается список с вопросами (от 1 до 10) со слов "Начали!", дети, общаясь друг с другом, должны отыскать кого-то из участников, кто подошел бы к указанным на листке вопросам. Примерный список вопросов:

- тот, у кого зубная паста такая же, как и твоя
- тот, у кого последняя цифра в номере телефона такая же, как и твоя
- кто родился в том же городе
- столько же братьев и сестер
- родился в том же месяце
- квартира на том же этаже
- такой же размер одежды
- на завтрак то же самое
- кто любит такую же пищу
- кому нравится такой же вид спорта

Автограф навыворот

Каждому ребенку понадобится карандаш и лист бумаги. Дается ровно 3 минуты, чтобы обменяться с другими как можно большим количеством автографов. Но

имя должно быть написано задом наперед. Побеждает тот, кто в конце отведенного времени собрал больше всего автографов.

### ИГРЫ НА ПЛОХУЮ ПОГОДУ

#### Данетки

В качестве примера разгадывания ситуации хочу предложить сцену из замечательной книги Михаила Веллера «Приключения майора Звягина». В ней хорошо показан правильный ход мыслей, а разгадываемая данетка давно стала классикой.

– Человек заходит в кафе и просит у буфетчицы стакан воды. Та вдруг хватается за поднос и бьет по стойке. Человек говорит: «Спасибо», поворачивается и уходит. В чем тут дело? Отгадаешь?

– Он обиделся? – спросил Юра.

– Нет.

– Это был пароль и отзыв?

– Нет.

– Они были раньше знакомы?

– Нет. Ну, товарищ стажер, какой же из вас следователь, если не можете решить детскую задачку?

– Он хотел пить?

– Нет.

– Но ему что-то надо было?

– Да.



Расстояние до дома сокращалось, и петли вопросов сужались:

– А с ним вообще было все в порядке?

– Нет.

Уже в лифте Юра подпрыгнул и закричал:

– Значит, ему что стакан воды, что испуг – одинаково?! И получил одно вместо другого! Он икал и хотел избавиться от икоты – так?

– Наконец-то...

Вот именно так они и разгадываются. Правда, есть что-то общее с настоящим детективным расследованием? Бывают данетки легкие, которые можно отгадать всего за пару вопросов. А бывают и такие, что приходится поломать голову над ответом. Но в любом случае ответ загадки всегда подчиняется строгой логике. Отгадка вполне реальна и не содержит в себе каких-либо фантастических или потусторонних элементов. Но часто она весьма необычна, что и заставляет уйти от шаблонности мышления, предполагая самые невероятные развития событий.

Вот вам для примера несколько ситуаций, которые можно попробовать загадать ребятам для разминки. В скобках дан ответ.

– Она пошла, и ее съели. Кто она? (Шашка.)

– По дороге проезжал грузовик. Его

фары были потушены, луны на небе не было. В этот момент молодая женщина переходила дорогу, но грузовик не задавил ее. Как это получилось? (Дело было днем.)

– Одновременно к реке подошли два человека. И, хотя на берегу стояла лишь одноместная лодка и поблизости больше никого не было, они благополучно переправились на противоположный берег. Как это могло получиться? (Они подошли к разным берегам реки.)

– «Эта редкая птица повторяет каждое слово, которое слышит», – сказал продавец. Через неделю покупатель вернул птицу в магазин, обвинив продавца во лжи. А продавец говорил правду. Как такое может быть? (Птица глухая.)

– Пять кусочков угля, морковь и старое ведро лежат посреди двора. Никто их туда не клал. Объясните, как они туда попали. (Раньше это были части снеговика, который потом растаял.)

Чтобы игра проходила весело, не стоит слишком уж педантично отвечать на вопросы только «да» и «нет». Если расследование зашло в тупик и у игроков уже не получается выдвигать новые версии, стоит подсказать им направление поиска, намекнуть, какие из их идей были правильными. Ведь действительно есть такие данетки, которые отгадать очень и очень непросто. Чтобы подогреть интерес, лучше рассказывать историю таинственным голосом.

При отгадывании данеток не стоит пытаться сразу дать ответ. Это вряд ли получится, простые ответы в данетках бывают редко. Лучше задавать побольше вопросов, чтобы собрать информацию и хоть что-то для себя прояснить. Вообще нужно не бояться задавать вопросы. Пусть даже они

будут звучать довольно фантастически. И помните, что ситуация в данетке почти всегда нестандартная, а значит, нужно уходить от шаблонных вопросов. Ответы бывают очень неожиданными. Они могут быть связаны с именами и фамилиями. Как, например, в такой загадке: «Голый идет по Антарктиде». Оказывается, Голый – это фамилия человека. Или в загадке может содержаться подвох, шутка, игра слов. «В магазин заходит человек и просит нарезать колбасу не поперек, а вдоль. «Вы пожарник?» – спрашивает продавщица. «Да», – отвечает он. Как продавщица догадалась?» Мы, конечно, пытаемся рассуждать логически, искать связь между профессией и способом нарезки колбасы. А ответ прост: мужчина был в пожарной форме, а колбаса тут ни при чем. Подобный отвлекающий маневр в данетках – обычная вещь.

Где же взять такие загадки для игры? Можно разыскать в Интернете, книгах, журналах. А еще их можно придумывать самим. Практически любая смешная, страшная, необычная жизненная ситуация может превратиться в данетку.

Вот вам для тренировки несколько занятных данеток разных жанров. Проверьте с их помощью смекалку ребят.

1. У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на желез-

нодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, потом, не обращая внимания на «кирпич», двинулась по улице с односторонним движением против движения и остановилась, лишь миновав три квартала. Все это происходило на глазах у полисмена, который почему-то не счел нужным вмешаться. (Дама шла пешком.)

2. Девушка рассказывает: «Однажды вечером мой дядюшка читал интересную книгу. Тетушка по рассеянности выключила свет, и в комнате стало темно. Книга была такая интересная, что дядюшка не стал отрываться, чтобы включить свет, и дочитал книгу до конца в темноте». (Книга напечатана шрифтом Брайля, т.е. для слепых.)

3. Один студент рассказывает другому: «Вчера баскетбольная команда нашего колледжа выиграла встречу по баскетболу со счетом 76:40. Интересно, что ни один баскетболист в этом матче не забросил ни одного мяча». (Играла женская команда.)

4. Человек после кораблекрушения три года прожил на плоту, имея лишь один радиоприемник. Почему он не умер от голода? (Человек питался «утками» и «лапшой», которыми изобиловали радиопередачи.)

5. В газете помещена заметка «Смерть в горах» с фотографией супружеской пары





и соболезнованием мужу по поводу гибели жены. Некто пришел в полицию, после чего муж был арестован по подозрению в убийстве. (Этот человек был свидетелем того, что муж покупал в кассе только один обратный билет.)

6. Чтобы увеличить спрос на картофельные ножи, одна фирма придумала способ, чтобы они быстро пропадали у хозяйки. Что это за способ? (Ножи были разрисованы под картофельные очистки.)

7. Идут люди. Спустя некоторое время они окружают того, кто шел впереди, и убивают его. (Иван Сусанин и польское войско.)

8. Метро. Мужчина что-то спрашивает у сидящей девушки. Она удивленно отвечает. Он выбегает... не на своей остановке. Почему? (Мужчина спросил: «Таганская?», имея в виду станцию метро. А у девушки была фамилия Таганская, поэтому она удивленно сказала «да», и мужчина вышел не на своей станции.)

9. Человек сидит дома. Звонит телефон. Он берет трубку, говорит: «Да», – и вешает трубку. Потом опять звонит телефон. Он говорит: «Нет», – и вешает трубку. Так повторяется несколько раз. Опять звонит телефон. Он выслушивает, что ему говорят, и восклицает: «Наконец-то!» (Игра в данетки по телефону.)

### Немые сценки

За день или за несколько часов всем отрядам дается задание подготовить определенное количество сценок (3-5). Такое задание можно дать отрядам, уходящим в поход, где у них в пути достаточно времени для обдумывания и обсуждения сценок. Несколько примеров для сценок:

- Бабушка, ищет очки, которые у нее на носу,

- Барышня села на свежевыкрашенную скамейку в своей белой юбке и не может понять, почему над ней смеются,

- Рассеянного профессора жена просит сварить всмятку яйцо, пока они сбегает в лавку. Профессор, вместо яйца, кладет в кипящую воду свои карманные часы и, продолжая думать о своем, держит в руках яйцо.

Отряды разыгрывают по очереди свои сценки. Другие отряды отгадывают смысл.

### Ручка

Играющие сидят в круге. Ведущий передает своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Напри-

мер: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

### **Выручай-ка!**

Капитанам дается следующее задание: представьте, что капитан и команда оказались по разные стороны грохочущей горной реки и лишены слышимости. Нужно передать мимикой и жестами сообщение своей команде. Побеждает тот, чья команда первой угадает фразу. Учитывается и артистизм капитана. Примеры сообщений: «Забыл носки в палатке», «Ворона стащила сыр», «Берегитесь, в лесу клещи!», «Спасайтесь! Снежный человек!».

### **Таинственная личность**

Ведущий загадывает какого-либо известного человека (реально существующего — артиста, политика, киноактера или вымышленного — литературного персонажа, мифического героя и т.п.). Затем он поочередно сообщает семь подсказок. После каждой подсказки у участников есть возможность высказать свои предположения о том, кто загадан. Выигрывает тот, кто первым узнает таинственную личность.

## **ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ**

### **Миссис Мамбл**

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мамбл дома" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа"

И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорить, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

### **Робби**

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды.

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

### **Запомни вещи**

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

### **Мешок**

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

### **Крокодил**

Для игры требуется как минимум 4 человека. Игроки делятся на две команды





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

### **Дирижер**

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

### **Запомни детали**

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

### **Звонящий**

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время переме-

щаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

### **Кого нет?**

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

### **Кто дольше булькнет?**

Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол - тогда участник дисквалифицируется.

### **Песня остается с человеком**

Сейчас дирижер очень нужен. Он предлагает спеть какую-либо песню, хорошо

знакомую, дирижируя при этом. Заранее предупредите всех: " Если я, взмахнув рукой, сожму пальцы в кулак, замолкайте сразу же". Почти никогда не бывает, чтобы по этому сигналу песня оборвалась. Кто-нибудь продолжает тянуть. Этот "певун" становится дирижером.

### **Пропавшая табуретка**

2 табуретки, 2 игрока с завязанными глазами. По команде встают, делают 8 шагов, 3 оборота. Теперь нужно вернуться к своей табуретке.

### **Головой удержи мяч**

Два человека, стоя рядом, берутся за руки, кладут на плечи мяч и, придерживая его головами, бегут до указанного места и обратно, стараясь не уронить мяч.

### **Карлики и великаны**

Если Ведущий говорит великаны- дети должны стать на носки и поднять руки вверх ; если карлики - все должны присесть и вытянуть руки вперед. Ведущий может говорить и делать разные движения, детям главное не сбиться.

### **Воздух - вода -земля**

Дети в кругу. Ведущий подходит к одному и говорит: земля или воздух... и считает до 5. Играющий должен назвать птицу, зверя, рыбу. Кто не успеет сказать - выходит. Ведущий обращается к другому , потом неожиданно говорит огонь при этом все должны поменяться местами и водящий становится на чье-нибудь место. Последний не успевший встать в круг- водящий.

### **Орешек**

Две команды садятся за столом с обеих сторон. В каждой команде -капитан. Капитан получает орешек и, пряча руки под столом, передает дальше. Неожиданно капитан другой команды говорит - стоп, руки на стол. Капитан должен понять, у кого находится орешек, а его команда может подсказывать. По его приказу игрок должен поднять руку, на которую он ука-

жет. Если в ней орешек - команда забирает орешек. Если орешек не обнаружили, команда повторно прячет орешек.

### **Бросок с завязанными глазами**

У каждого участника - 10 картофелин или шариков. Нужно попасть в ведро на расстоянии 2-3 метра.

### **Что за спиной?**

2 игрока. На спине у каждого листок с рисунком и номером. Задача участников, прыгая на одной ноге, первым расшифровать противника.

### **Шар в корзине**

Корзина в центре комнаты. Задача участников завести воздушный шарик в корзину с помощью ног.

### **Угадай, что я вижу!**

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или Коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

### **Рассказ без прилагательных**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему ("Как я собирался в лагерь", "Наше путешествия в лагерь" и

т.д.). Но при этом в рассказе вместо определенных-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

### **Чепуха**

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

### **Шли по улице**

Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: “Шли по улице 4 крокодила”, №4 отвечает: “А почему 4?”, №1: “А сколько?”, №4: “А 8”. В игру вступает №8: “А почему 8?”, №4: “А сколько?”, №8: “А 5!” и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

### **Веселая игра в ложки**

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово “ложка”, дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. “Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!” - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: “А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками” - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось “Золотая ложка”. Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. “Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме,





увидев, как семья Ложкиных садится за столик. – удивительно, сколько детей – и всего одна собака!” Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямиком к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых зверей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

### **Палата номер 6**

Двое желающих выходят за пределы слышимости. Вожатый говорит тем, кто остался, что они пациенты, «психи из палаты №6». Вышедшие – «доктора», они

должны определить синдром болезни. «Доктора», проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит справа от него через одного человека, (то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый – третьему и т.д.) Первые двое отвечают: "Сам дурак!" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", ведущий говорит, что они врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняет врачам, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять чем они больны. Синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

### **Баня, баня, баня, вжик...**

На левой руке, правым указательным пальцем вы показываете движения. Показывая на мизинец, безымянный, средний, указательный палец вы говорите «баня». Промежуток между указательным и большим пальцем (как бы с горки и на горку) говорите «вжииик...». Большой палец опять «баня» и обратно «вжик, баня, баня, баня, баня». И после этого незаметно складываете руки в замок. И просите повторить за вами. Загвоздка всегда в том, что люди не замечают того, что вы сложили пальцы в замок, и делают не до конца и значит не правильно.

### **Голубой слон (розовый фламинго)**

Игра похожа на игру «Крокодил», но играется один раз и вы, со всеми кроме одного человека договариваетесь, что вы шепнете участнику который вышел на ухо два слова «голубой слон», задача всех остальных как можно дольше не отгадывать эти слова, слово «слон» можно еще отгадать, но «голубой»... весело получается.

### **Сказка**

Одного желающего выводят за пределы слышимости. Оставшиеся договариваются, что на любой вопрос оканчивающийся на гласную они отвечают «Да», на согласную «Нет», если на мягкий знак то «Может быть». Приглашают ушедшего. И ему объясняют, что мы загадали какую-то сказку, и его задача посредством вопросов отгадать какую.

### **Куда смотрит маркер?**

Вожатый крутит маркер на полу в кругу пионеров, детям нужно отгадать "Куда смотрит маркер?" Все: "На Петю, На Костю". На самом же деле маркер после выяснения всех версий смотрит на того человека, кто первым ответил на этот вопрос. Я сама с ума сходила, когда была ребенком. Всем жутко хотелось узнать!!!!!!

### **Вживжелить**

Загадывается любое действие (например зубы чистить) и его называют словом вживжелить! И тот кто водит, отвечает на вопросы всех остальных типа: ты часто вживжелишь? Ты любишь вживжелить? Цель: отгадать загаданное действие

### **Инопланетяне**

Проводится по типу "Сказки". Один или несколько человек договариваются о принципе и говорят всем, что они инопланетяне и прилетели с другой планеты. Всем играющим предлагается узнать об их жизни, задавая вопросы. Суть игры: если вопрос задаётся со смехом или улыбкой, ведущие отвечают ДА, если вопрос задаётся серьёзно, то НЕТ. Очень интересно, когда люди задают несколько раз один и тот же вопрос,

и на пятый раз получают, например, ответ да)

### **Хищник**

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит «Шторм» - у другой, а при слове «хищник» - начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает их ловить.

### **МПС**

Правила. Игроки садятся в круг. Ведущий сообщает всем: "У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель - узнать его". Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного, ответа. Игра ведётся до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС - это Мой Правый Сосед.

Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

Это одушевленное?

Это есть у меня всегда?

Это человек?

Это мужского рода?

У него темные волосы?

Меня с ним связывает дружба?

На всякий случай вот перечень занятий, которые помогут вам пережить и победить дождь.

1. Операция «Путешествие по книжным полкам», т.е. посещение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни.

2. Концерт КВЧГ («Кто во что горазд!»).

3. Конкурс на лучшую рекламу дождя.

4. Занятие в «Мастерской игрушек». Изготовление фигурок из шишек, желудей, орехов, а также

5. спичек, пластилина, глины, бумаги и

т.д.

6. Ритуал приветствия дождя.
7. Вечер «Русские посиделки» с чаепитием, рассказыванием баек, шутками и розыгрышами.
8. Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по армрестлингу.
9. Час рассказывания анекдотов.
10. Открытие клуба интеллектуальных игр с торжественным ритуалом и последующим первым заседанием-игрой «Что? Где? Когда?»
10. Конкурс «Мода в каменном веке».
11. Программа психологических тестов.
12. Час настольных игр.
13. Вечер инсценирования сказок.
14. Игра в «Луноходы»: два часа передвижений по корпусу только на четвереньках.
15. Организация, выставки витражистов - раскрашивание окон в холле гуашевыми красками.
16. Коммуникативная игра для знатоков слов русского языка «Контакт».
17. Час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам.
18. Второе заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Брейн-ринг» с вопросами о природе.
19. Игра в фантики.
20. Танцевально-игровая програм-

ма (сокращенно - «ТИП»).

21. Час медитации.
22. Всеобщая перестановка мебели (кроватьей и тумбочек).
23. Час разучивания новых песен.
24. Конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь».
25. Третье заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «интеллектуальный хоккей» с вопросами о литературе и музыке.
26. Вечер страшилок.
27. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием (о любимых фильмах, музыке, книгах).
28. Час отгадывания загадок.
29. Встреча гостей - соседнего отряда.
30. Откровенный разговор — «Огонек»: «Расскажи мне о себе».
31. Очень азартная коммуникативная игра «Мафия».
32. Час чтения вслух книги с захватывающим сюжетом.
33. Конкурс на лучшее изготовление «мокроступов» из целлофановых пакетов.
34. Старая коммуникативная игра «Го-



рода».

35. Конкурс собирателей дождя, т.е. 30-минутная прогулка под дождем со стаканами, в которые необходимо собрать как можно больше капель.

36. Изготовление отрядной стенной газеты «Мокрая правда».

37. Игра «Прятки», только в этой игре, в отличие от обычных «прятков», все игроки ищут один предмет, спрятанный ведущим.

38. Час охоты на комаров.

39. Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов и подготовкой инвентаря.

40. Час отгадывания кроссвордов.

41. Подготовка концерта для соседнего отряда и выход в гост этим подарком.

42. Конкурс на лучший букет для бутылки с узким горлышком.

43. Написание зашифрованных писем и организация переписки между палатами.

44. Конкурс на самое красивое оформление палаты.

45. Турнир игроков в «Морской бой» с определением победителя.

46. Вечер-беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науч-  
человеческой истории.

47. Концерт вожатской самодеятельности для детей.

### **Мяч соседу**

Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – торкнуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.

### **Попрыгунчики – воробушки**

Предварительно на асфальте чертятся круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий – «ворона». За кругом

стоят все игроки, которые являются «воробушками». Они запрыгивают в круг и прыгают в нутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга. Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

### **Три слова**

Называются три случайных слова. Требуется составить осмысленное предложение, в которое они будут включены.

### **Белые медведи**

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. В это время «медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

## **ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ**

### **Узелки**

Цель: повысить тонус группы и сплотить участников. Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатиям». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (очень важно, чтобы это

был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

### **Из спичек – имена**

Инструкция: "Вот лежит коробок спичек. Ваша задача в течении 10 минут из этих спичек выложить имена всех здесь присутствующих, используя все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам. Спички ломать нельзя".

Спички выдаются из расчета 10 спичек на одного члена группы. Если они не успевают за 10 минут, задается вопрос: «Сколько вам нужно времени, чтобы закончить?». Если опять не успевают, то опять вопрос и т.д.

### **Маленькие зелененькие человечки**

Инструкция: "Представьте себе, что вы выехали отдохнуть своей группой на природу. Вы находитесь на лугу. Вокруг полно зелененькой травки, цветочков. Бабочки летают. Чуть подалее прозрачное чистое озерцо, в котором так и хочется искупаться. Приятно прогревает солнышко. И самое классное, что здесь вся группа! Представили? По моей команде вы пойдете гулять по этому лужку: нюхать цветочки, гоняться за бабочками, греться на солнышке. А когда я закричу: "Внимание! На вас напали маленькие зелененькие человечки!", ваша задача сбиться в кучку, спрятав в середину самых слабых, а затем хором прокричать: "Дадим отпор маленьким зелененьким человечкам!"

В зависимости от того, как будет выглядеть группа как команда в процессе выполнения упражнения, его можно провести несколько раз, обсуждая после каждого их поведение.

### **Ирландская дуэль**

Инструкция: Выберите, пожалуйста, себе партнера. Я хочу предложить вам

игру под названием «Ирландская дуэль». Вы должны встать друг напротив друга так, чтобы около вас было достаточно свободного пространства, и вы могли бы во время игры двигаться друг вокруг друга. Пожалуйста, положите левую руку себе на спину на уровне крестца, ладонью наружу. Эта ладонь – ваше уязвимое место, ваша Ахиллесова пята.

Правую руку вытяните указательным пальцем вперед – это будет ваш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть ваше «уязвимое место». Во время этой дуэли вы не имеете права удерживать партнера. Так как ирландцы – очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту. Обратите, пожалуйста, внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнерами.

### **Какие мы хорошие**

Инструкция: «Вам нужно показать, какие вы все хорошие. Сделайте презентацию вашей команды. На подготовку – 10 минут».

### **Клад**

Инструкция: Представьте, что ваша группа, находясь в походе, нашла настоящий клад. И у вас после этого оказалась 1000 золотых монет старинной чеканки. Ваша задача – разделить эти деньги. Как вы будете это делать, решать вам самим. Критерии отбора и процедуру принятия решения определите самостоятельно. У вас на это есть 5 минут. Запрещено: бросать жребий и распределять вознаграждение поровну. Если вы не сумеете разделить деньги за отведенное время, их у вас конфискуют.

### **Машина**

Вспомогательного материала нет. Ма-

шина “строится” из членов группы. Ведущий: Вам нужно построить любой действующий механизм. 10 минут строите модель, не произнося ни слова, затем представляете модель. После выполнения задания всем предлагается разойтись по малым группам и поговорить о том, что произошло.

### **Бег ритма**

Участники встают в круг и, начиная с ведущего, отбивают ритм хлопком в ладоши: та-та, та-та, та-та-та-та, та-та. Каждый играющий делает только ОДИН хлопок (11 человек-11 хлопков). Должен сохраниться общий рисунок ритма. Кто сбился, с того начинают снова отбивать ритм. Упражнение повторяется до тех пор, пока не наладится чёткий рисунок ритма. Анализ: вырабатывается чувство ритма, чувство единства, сплочённость группы, способность к слаженному, совместному действию. Развиваются способности: принимать во внимание чужое поведение и отвечать на едва заметные перемены в чужом поведении. Переходить из одной ситуации в другую, взаимодействуя с другими участниками.

### **Улови взгляд**

Группа рассаживается по кругу таким образом, чтобы каждый участник видел друг друга. Ведущий одному из игроков “передает” взгляд. После того, как игрок-“приёмник” почувствовал, что взгляд адресован ему, “передает” этот взгляд другому игроку на выбор, таким образом, став “передатчиком”, третий игрок “передает” взгляд другому и т. д. До тех пор, пока взгляд “затеряется”. Остальные игроки должны внимательно следить за переходом взгляда. После того, как

взгляд “затерялся”, ведущий начинает расследование – кто кому передал взгляд и где он затерялся. После этого подсчитывается количество “передатчиков” - “приёмников”. Упражнение повторяется 2-3 раза.

Анализ: Определяется степень внимательности группы; развивается у каждого участника наблюдательность; возрастает некоторая доверительность друг к другу; развивается умение чувствовать другого человека.

### **Крики вволю**

Ведущий: Прошу всех встать, сбросить напряжение и расслабиться. Сейчас вам предстоит от души покричать. Кричим все, на разные голоса, кто как может, как можно громче. Вместе с криками сбрасываем с себя усталость, нервное напряжение, утомление. Итак, все выдохнули, набрали побольше воздуха и начали кричать как можно громче, на разные голоса. Начали (...) Неплохо. Сейчас мы попробуем покричать еще разок, уже без оглядки, сопровождая свои крики спонтанными движениями, прыжками, раскачиваниями. Пусть это будет своеобразный крик вашего тела. Покричим подольше, останавливаться будем только по команде ведущего. Итак, снова начинаем кричать, но теперь сопровождаем



свой крик движениями тела. Пожалуйста. (...) Прекрасно. Заканчиваем! Оцените сами освежающий эффект этого замечательного упражнения.

### **Рисунок с поводырем**

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене, и используя только вербальные инструкции помогает ему дорисовать элементы рисунка.

### **Дождик**

Все сидят в кругу. Ведущий в центре поворачивается вокруг своей оси и делает определённые движения. Когда он смотрит участнику в глаза, тот начинает повторять движения и делает его до тех пор, пока снова не встретится глазами с ведущим. Первый круг ведущий потирает ладони, второй – щелкает пальцами, третий – хлопает в ладоши, четвёртый – топает ногами, затем в обратном порядке. Упражнение выполняется молча.

### **Необычные приветствия**

Участникам даётся задание: необычным способом поприветствовать друг друга, например, ладонями, плечами, коленями и т.д. Звучит музыка, группа свободно двигается по залу и после 2-3 команд ведущего, команду на способ приветствия подаёт тот, кто готов.

### **Чудесные превращения**

Перед подростками на столе расставляются игрушки. Каждый участник выбирает себе наиболее понравившуюся игрушку. Необходимо в течение 5 минут придумать историю для своей игрушки: о её жизни в прошлом, настоящем и будущем, о её привычках, проблемах. Нужно рассказать всем эту историю от лица игрушки. Рассказывая историю, подростки невольно говорят о себе, о своих желаниях, проблемах, самораскрываются.

### **Бревно**

Участники встают в шеренгу на брев-

не, скамейке или обозначенной на полу полосе (шириной чуть больше ступни, длиной достаточной для того, чтобы все стояли вплотную друг к другу). Задача – поменяться местами так, чтобы встать в зеркально отображенном порядке. При заступе за черту или падении с бревна участники встают сначала в исходную позицию и начинают сначала. Можно засечь время, предложить сделать за меньшее время и поставить собственный рекорд

### **Молчащее и говорящее зеркало**

Цель-получение подростками информации о себе, своих поведенческих и личностных особенностей. Доброволец выходит в круг, (он смотрящий в зеркало), его задача только по отражению в зеркале определит кто стоит у него за спиной. Эти 2 зеркала будут живыми, одно молчащим, с помощью мимики и жестов объясняет кто стоит за спиной, другое говорящее, оно объясняет что это за человек, не называя имени.

Зеркала встают у стены, отгадывающий перед ними, все ост по одному бесшумно подходят к нему сзади. Зеркала объясняют по очереди

Обязательно нужно провести рефлексию

### **Печатная машинка**

Ведущий: Можем ли мы слаженно работать в группе? Давайте проверим. Попытаемся воспроизвести процесс печатания на машинке отрывка из хорошо известной вам песни или стихотворения. Каждый по очереди произносит по одной букве (Б-У-Р-Я М-Г-Л-О-Ю Н-Е-Б-О...). В конце слова – все встают, на знаке препинания – топают ногой, в конце строки – хлопают в ладоши. Ещё одно условие игры: кто ошибётся, выходит из игры, покидает кресло. Начинаем по кругу. Итак, первый участник произносит первую букву, второй – вторую и т. д. Не забывайте о знаках препинания. По окончании игры можно оценить, кто вышел в победители.

## **Передача эмоций**

Участники игры садятся в круг. Первому предлагается накопить максимум отрицательных эмоций и в одной-двух фразах “выплеснуть” весь накопленный запас на своего соседа, постаравшись вложить максимум темперамента и эмоций. Второй же, не ответив никак первому, “вымещает” зло на следующем. Как это обычно бывает в жизни, он разряжается на первом попавшемся под руку. Игра проходит в один-два круга. Пока не иссякнет. Затем задание меняется. Первый пытается сбросить запас отрицательных эмоций и расшевелить все добрые и светлые силы души одной-двумя приветливыми фразами, делится своим хорошим настроением с соседом. Второй, получив заряд положительных эмоций, передаёт его третьему и т. д. Можно воочию сравнить цепи отрицательных и положительных эмоций.

## **Тренинг со стульями**

Количество стульев соответствует количеству участников. Стулья ставят в круг так, чтобы их можно было обойти. Ведущий: Всей группе необходимо выполнить синхронно такое задание: всем сесть на стулья, встать за спинку. Поднять стул на уровень груди, опустить, пройти на исходную позицию и снова сесть на стул. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если правила будут нарушены, прозвучит хлопок, и нужно будет начинать сначала. Упражнение выполняется до тех пор, пока не будет полной синхронности в движениях всех участников.

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА**

### **Стульчики**

Играющие сидят на стульях. Одновременно они должны встать, обойти вокруг своего стула и одновременно сесть. Важно заметить того человека, кто первым подаст команду.

### **Фотография на память**

Группе предлагается “сфотографиро-

ваться на память” и встать перед камерой. Обычно в центре встают люди с завышенной самооценкой.

### **Скульптура**

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию “Наша семейка в лагере” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

### **Посчитай**

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача – найти сумму всех чисел и назвать результат.

### **Задания**

Вот еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую Начали!. Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. Начали! Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. Начали! Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

### **Карабас**

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: Ребята, вы все знаете сказку о Буратино

и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово КА-РА-БАС и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции.

В этом игровом тесте необходимо участие двух водителей. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие ребята, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу счастливых. Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ**

### **Запрещенное движение**

Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: "Руки вверх!". Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, становится в конец колонны. Таким образом более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителями.

### **Белки, орехи, шишки**

Все ребята встают, взявшись за руки,

по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

### **Подскоки**

Ведущий стоит в кругу, а остальные за пределами круга. Они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Водящий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой.

### **Выше ноги от земли**

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой не можно выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить. Ловцу запрещается подстергивать игрока, а остальные не должны оставать-



ся с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

### **Кто идет**

Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место). Когда руководитель произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бежит по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда руководитель скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведённых совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.

### **Прятки**

Эту игру знают все, от мала до велика. Времена меняются, а в прятки играли еще наши прабабушки и прадедушки, или даже наши далёкие предки из каменных джунглей. Выбирается водящий, встаёт у подъездной двери, прикрывает глаза и приговаривает (только медленно): "1, 2, 3, 4, 5. Я иду искать, кто не спрятался - я не виноват". Примечательно, что играющий, если его не заметил водящий, может прибежать к двери и постучать: туки-туки туки я. Первый найденный игрок становится водящим.

### **Факел (Знамя)**

Чтобы играть в эту игру понадобится большая прямоугольная площадка (размером примерно 25х50 метров). Площадка делится на две части. В конце каждой части рисуется круг, в который кладется "факел", ("знамя", в общем, любая подходящая палка). Игроки делятся на две команды, в каждой из которой от 5 до 15 человек (чем больше, тем лучше). Смысл игры заключается в следующем:

Игроки должны пробраться в круг про-

тивоположенной команды, взять "знамя" и вернуться на свою половину поля. Запрещается выходить за пределы игровой площадки. Естественно все не так просто, как кажется с самого начала, т.к. при попытке пробраться в круг, игроки противоположенной команды мешают это сделать. Если на чужой половине поля до игрока дотронутся соперник, то игрок, который пытался пробраться в круг, стоит на месте. А стоит он так до тех пор, пока его не "освободит" кто-нибудь из своей команды. Единственным спасительным уголком на поле является круг, где лежит "знамя" и "своя" половина поля. За каждый "захват" знамени команде дается одно очко. Выигрывает та команда, которая "украдала" знамя у противника большее количество раз. Не смотря на всю простоту игры, она очень увлекательна. Играть в неё могут как мальчики, так и девочки. Кроме того, чтобы пробраться в "тыл врага" нужно немного подумать и разработать "тактику и стратегию ведения диверсионно-подрывной деятельности". Обычно, часть игроков отвлекает команду соперника, а самый быстрый пытается пробраться в круг. В общем, поле для фантазии огромное. Играйте и наслаждайтесь....

### **Казаки-разбойники**

Дети разбиваются на две команды: команду «казаков» и команду «разбойников». «Разбойникам» надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать «клад» – какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого «казаки» разбегаются по двору в поисках всех «разбойников» и «клада».

Чтобы сбить с толку и запутать «казаков», «разбойникам» разрешается мелкими рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

Чтобы придать игре динамичность, можно установить примерное время, за которое команда «казаков» должна найти команду «разбойников».

## Гуси-лебеди

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну, летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну, летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

## Тайландский бокс

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различные варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим, и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

## Эстафета

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петлей их обойти, а группа подсказыва-

ет ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

## Два кольца

Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на зимле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

## Бежать в связке

Нужно пробежать расстояние с связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

Бежать со свечкой так, чтобы она не погасла.

## Американский треугольник

Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся - водящий. Его задача - осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольнике - защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удастся осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

## Борьба за мяч

Играющие делятся на две равные ко-



манды. В каждой команде выбирают капитана. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры площадки - 18x36 метров.

Капитаны команд выходят на середину площадки и становятся друг напротив друга. Все остальные игроки, размещаясь по площадке, становятся парами: один игрок - из одной команды, второй – из другой. Ведущий подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать или передать кому-нибудь из своих игроков. Поймав мяч, игрок стремится передать его кому-нибудь другому из своей команды. Участники другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают его своим игрокам. Задача всех участников – сделать десять передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удастся, зарабатывает очко, и игра уже продолжается с середины площадки. Если мяч перехватил соперник, счет передач начинается снова.

Играют в течение установленного времени: 10 – 15 минут (или до обозначенного количества очков – 10 - 20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков или раньше набравшая обозначенное количество очков.

Правила игры:

1. Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать его на лету или выбивать из рук, не толкая соперника.
2. Если мяч пересечет поле, то команда соперников бросает мяч с того места, где он перелетел границу.
3. Если мяча коснутся одновременно два игрока, то игра останавливается и судья должен бросить между ними спорный мяч.
4. С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести его, ударяя об пол, как в баскетболе.
5. Если во время передач игрок допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул соперника) игра останавливается и мяч отдается команде, передававшей мяч.

## Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего – «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

## Хвост дракона

Играющие выстраиваются в колонну по-одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

## Тише едешь - дальше будешь

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь - дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.



## СЦЕНАРНЫЕ РАЗРАБОТКИ

### **Школа детективов**

*Игра проводится с детьми младшего, среднего или старшего возраста.*

*Количество участников: команды по 6-10 человек.*

*Ведущие: Шерлок Холмс и доктор Ватсон.*

*Оценка за верный ответ: - 1 балл (шерлок).*

На сцене два ведущих, они объявляют о приеме в школу детективов и о начале испытаний. Приглашаются команды.

**Испытание 1.** Реклама своего ЧСА (частное сыскное агентство). Представление заключается в объявлении об открытии ЧСА, его названия, характеристике тех услуг, которые оно оказывает.

**Испытание 2.** Улики. Любой настоящий детектив должен быть внимательным, иметь представления о предметах, которые его окружают и даже о тех звуках, которые они издают.

- Участникам предлагают завязать глаза или отвернуться. Ведущий ударяет металлической полочкой о те вещи, которые находятся за спинами игроков. Это могут быть металлическая кружка, карандаш, хрустальный бокал, деревянный брусок и т.п. Необходимо отгадать какой это был предмет.

- Под бумагой лежит несколько предметов, на 5 секунд открыть их, затем опять накрыть бумагой. Следователям необходимо по памяти составить список предметов.

**Испытание 3.** Отпечатки пальцев. Преступник оставляет отпечатки пальцев. Командам предлагается комплект отпечатков, среди которых два идентичных. Задача участников: найти одинаковые отпечатки и определить преступника.

**Испытание 4.** Образ преступника. Шерлок Холмс имея отпечатки пальцев, составил портрет разыскиваемых преступников. Задача наших юных детективов – вжиться в образ. Итак, внимание:

1. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

2. У этой невысокой женщины ноги были постоянно согнуты в коленях, что делало ее походку вялой, казалось, что она спит на ходу. Руки у нее были невероятно длинны, доставая до колен. При ходьбе она размахивала ими, точно плетями.

3. Мимика этого человека поражала. Если он улыбался, его правый глаз дергался, а если он хмурился, то, казалось, волосы накрывали половину лица, и была видна, лишь нижняя челюсть, которая выезжала вперед сантиметра на два.

**Испытание 5.** Место преступления.

Детектив должен уметь предположить, находясь на месте преступления, по имеющимся у него уликам то, что произошло.

Игрокам предлагается набор определенных предметов, которые сыграли решающую роль в преступлении. По 2 человека от команды уходят и составляют описание происшедшего.

Улики:

1. Зонт, недопитый компот, пустая шкатулка.
2. Учебник по биологии, кляксы, губная помада.
3. Ножницы, настольная лампа, шоколад.
4. Коробка конфет, дуршлаг, погремушка.

**Испытание 6.** Шифровальщики. Холмс сообщает Ватсону о найденной записке. Задача участников – вставить нужные слова от А до Я.

На столе стояла ваза с (астрами). Внезапно зазвенел (будильник). Он говорил о том, что пора (вставать). В дверь позвонили и отдали (газеты). Я сел их читать на (диван). Но тут меня позвали (есть). На завтрак я съел (ежик). За окном квакали (жабы) и прыгали (зайчики). У реки стояла плакучая (ива). Я вышел через (калитку) и направился к причалу, где стояли (лодки). Я сел в одну из них и поплыл по реке, вскоре приплыв к (морю). Уже близилась (ночь), но я поплыл по морю и вскоре высадился на безлюдном (острове), который оказался не таким уж необитаемым. Меня встретил одинокий абориген, которого я назвал (Пятницей), а сам стал (Робинзоном). Здесь не было зимы, а, следовательно, и белого пушистого (снега). Мы питались рыбой (треской), жарили в раковинах (улиток). Изредка прилетали (фазаны), а дикие свиньи постоянно (хрюкали). Вскоре из привезенных мною яиц вылупились (цыплята), которые уже на второй день, как воробьи, (чирикали). Вдруг поднялся невероятный (шум), и я отложил тарелку с жареной (щукой). Гремел гром, и в горах раздавалось гулкое (эхо). Когда все стихло, мы заметили у берега судно. Подойдя поближе, мы увидели лишь молодого (юнга), который уцелел во время шторма. Мы с пятницей сели на корабль, подняли (якорь) и отправились домой.

#### **Музыкальная шкатулка**

Все играющие взрослые выбирают себе псевдоним известного певца или певицы. И разбредаются по территории лагеря. Детям выдается лист, на котором написан список звезд. Их задача собрать автографы, не нарушая правил.

1. звезда отвечает на вопросы только "Да" или "Нет"
  2. за один раз можно задать не более 3 вопросов.
  3. звезда ответит, только если отряд будет в полном составе
  4. автографы нужно ставить в соответствии с последовательностью (например, если Пугачева 5, а до нее 4 не расписался Киркоров, она роспись не ставит)
  5. помимо автографов в листе не допускаются другие заметки.
- P.S. разным отрядам лучше давать разную последовательность звезд.

#### **Один за всех и все за одного**

Игра по станциям. Участвует весь отряд, у каждого отряда маршрутный лист, где за выполнение задания ставится балл и подпись ведущего станциистанции:

**Переправа.** Задача состоит в том, чтобы всей командой преодолеть участок от одной линии до другой, не касаясь земли между ними. Можно использовать определенное кол-во листов бумаги. Если кто-либо касается земли, вся команда возвращается назад и начинает упражнение снова.

**Бревно.** Выстройте команду на бревне (мы используем для этих целей высокий бордюры на дорожке), сначала строятся мальчики в одну сторону лицами, после них девоч-

ки в другую сторону лицами. Задача состоит в том, чтобы группы мальчиков и девочек поменялись местами на бревне.

**Слепой треугольник.** Когда глаза у участников закрыты, ведущий говорит следующее: "Где-то около вас есть веревка. Ваша задача - найти ее и образовать равносторонний треугольник. Каждый участник должен держаться за веревку. Когда вся группа будет уверена, что упражнение выполнено, сообщите об этом ведущему". Ведущий просит всех аккуратно положить веревку и отступить на шаг. После чего участники открывают глаза.

**Высокая стена.** Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через стену на другую сторону (в качестве стены мы используем покрывало, которое держат 2 человека). Обходить стену нельзя.

**Все на борту.** Задача уместиться всей командой на покрывале и удержаться минимум 5 сек. (если отряд небольшой, то на половине покрывала и т.д.). Для старших детей мы любим усложнять задания: сначала на всем покрывале, потом на половине, потом на четвертинке и т.д., но до разумных пределов.

**Прогулка слепых.** После того, как все участники закроют глаза, попросите положить правую руку на плечо впереди их стоящего человека для связи. У первого участника глаза открыты, и он проводит всю команду между препятствиями-кеглями. Если сбили кеглю, начинают сначала.

**Стульчики.** Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Носки должны касаться пяток впереди стоящего человека. "А теперь медленно сядьте на колени друг к другу". Если упали, начинают сначала.

**Коснись синего.** Попросите участников разбиться на группы 6-8 человек и встать в маленькие круги довольно близко друг к другу. Ведущий выкрикивает часть тела и цвет, а игроки должны следовать его указаниям (например, правой рукой коснись синего, локтем - красного и т.д.). Игроки обязательно должны касаться указанного цвета на ком-то другом.

**Люди к людям.** Попросите участников разбиться на пары и представиться друг другу в парах (все участники обязательно должны стоять в парах). Ведущий выкрикивает две части тела, которыми игроки в парах должны соприкоснуться (например, локоть к колену или ухо к спине и т.д.). После трех вариантов ведущий кричит: "Люди к людям!". Это является сигналом каждому броситься на поиски нового партнера.

**Путаница.** Игроки встают лицом друг к другу, и, закрыв глаза, вытягивают руки вперед, и по команде ведущего нужно взяться за руки с двумя разными людьми, которые не стоят рядом. Убедитесь, что цепь единая (один человек, "посылает" сигнал, т.е. слегка нажимает на руку одного из своих соседей; человек, получивший сигнал, посылает его другой рукой; если сигнал вернулся к тому, кто его послал первым, то все в порядке, если нет - то нужно начать упражнение заново). Получается человеческий узелок. А теперь его нужно распутать - всем встать в один круг так, чтобы все держались за руки. Во время упражнения расцеплять руки нельзя.

**Расчет.** Все участники становятся в круг. Задача не сговариваясь посчитаться. Например, любой из участников говорит один, другой два и т.д. Нельзя называть цифру, если до этого говорил твой сосед, т.е. расчет должен быть беспорядочным. Если несколько участников одновременно произнесли цифру или сбились, то упражнение начинается сначала.

**Мяч на покрывале.** Все участники берутся за края покрывала, натягивают его до ровной поверхности. После этого ведущий кладет мяч в центр. Задача игроков, согласовывая движения, удержать мяч на покрывале. Покрывало не должно провисать.

### **День Малинника**

Тематический день, непонятно почему так названный. Клево! В течение дня каждый час меняются правила игры, каждый новый час становится часом чего-то. Чего же именно? Вот один из вариантов:

- 8.00-9.00 час спорта
- 9.00-10.00 час бантиков
- 10.00-11.00 час пения
- 11.00-12.00 час пантомимы
- 12.00-13.00 час сплетен
- 13.00-14.00 час шиворот-навыворот
- 14.00-15.00 час тишины
- 15.00-16.00 час отдыха
- 16.00-17.00 час наоборот
- 17.00-18.00 час попрыгунчиков
- 18.00-19.00 час вежливости
- 19.00-20.00 час комплиментов
- 20.00-21.00 час признаний в любви
- 21.00-22.00 час поцелуйчиков
- 22.00-8.00 часы сновидений

Фишка в том, что в течение дня проводятся обыкновенные (любые) отрядные мероприятия, но с выполнением заданных по часам правил. Обязательно участие как можно большего количества народу: помимо всех детей, все вожатые, физруки, кружководы, в общем, все, кого удастся привлечь. Активная поддержка игры взрослыми - залог успеха (впрочем, как всегда). Расписание часов вывешивается везде, где можно: в столовой, в отрядах и т.д. Хорошо бы еще сообщать об изменениях по громкой связи и как-нибудь наказывать нарушителей правил. Очень клево, когда весь лагерь приходит на линейку с бантиками, потом все не разговаривают, а поют или объясняются жестами, сплетничают, все дружно приходят на обед в одежде наизнанку, переодеваются в мальчиков-девочек, передвигаются только прыжками, говорят друг другу вежливости, комплименты, признаются в любви и целуются. У вожатых день Малинника продолжается часом отбивания отрядов, часом разборов полетов на планерке, часом, веселья, просмотра фильма и т.д.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

### психолого-педагогического сопровождения детей в пришкольных и загородных лагерях.

#### Комплекс психологических игр и упражнений по развитию дружеских отношений и коммуникативных навыков у детей младшего школьного возраста «Планета дружбы»

**Большакова Юлия Евгеньевна,**

педагог-психолог Центра ППМС помощи  
МАУ ДО ЦВР

Летнее время, как время отдыха, наслаждения и удовольствия, дает все необходимые условия для восполнения энергии, потраченной за учебный год. Реализовать данную возможность позволяет посещение ребенком пришкольных и загородных лагерей.

Перед педагогами лагеря стоит непростая задача – им необходимо не только быстро познакомить детей друг с другом, но и в короткие сроки создать из ребят дружный коллектив. При этом не стоит забывать, что необходимо уделить внимание и развитию индивидуальности каждого ребенка.

Личность педагога – это очень мощный источник построения экологичных отношений в группе. Дети очень чувствительны ко всем «черточкам» личности педагога. Личность педагога оказывает на них гораздо большее влияние, чем любые поучения и объяснения. Позиция авторитарности или попечительства со стороны педагога приводит к возникновению у ребенка ожиданий зависимости. В связи с этим педагогу в своей работе необходимо придерживаться положений и ориентирующих принципов, представленных в таблице ниже:

<b>Основные положения</b>	<b>Ориентирующие принципы</b>	<b>Действия педагогов</b>
Дети лучше развиваются и поддерживают себя, если они узнают о том, что что-то делают хорошо.	Дети часто не осознают того, что они делают хорошо: помощь в распознавании этого оказывает важное воздействие на поведение детей.	Хвалить то, что делается хорошо. Задавать вопросы: нравиться ли им то, что они делают?
Жизнь в группе всегда сложна, ни одна группа не может постоянно поддерживать идеальный функциональный уровень.	Педагог должен распознать то, что «достаточно хорошо», и не требовать «идеально».	Отмечать хорошие стороны отряда. Поддерживать позитивный настрой детей. Безоценочно принимать активность, энергичность или инертность, пассивность группы / отряда.
Дети меняются, когда чувствуют безопасность принятия их и признание быть самим собой.	Педагог должен быть таким человеком, с которым дети будут чувствовать себя в безопасности, настолько в безопасности, что рискнут быть самими собой и изменяться.	Педагог не решает проблемы за ребенка, не объясняет его поведение и мотивы, не задается вопросами о его намерениях – это лишит ребенка возможности изучать самого себя.

**Главное направление занятий** – создать благоприятный эмоциональный фон, максимально спокойную и доброжелательную атмосферу для свободного общения, игр и совместной деятельности.

Во время посещения детьми пришкольных и загородных лагерей, основной вид их деятельности меняется с учебной на игровую.

**Игра** – основной источник знаний для ребенка. Она выполняет две главные функции: во-первых, через игру ребенок познает мир и развивает умственные способности; во-вторых, во время игры находят выход энергия и эмоции ребенка. Игра помогает развитию у детей ценности взаимодействия и уважения.

Участие детей в играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив, отрабатываются различные варианты коммуникации и формы взаимодействия, тренируются навыки коллективной и командной работы.

Исследования показывают, что психологический климат в группе взаимозависит от оценок и самооценок: чем лучше психологический климат в коллективе, тем выше оценивают друг друга, тем выше самооценка. Если личность испытывает эмоциональное благополучие в коллективе, то его ценности и нормы воспринимаются ею как свои собственные, активная позиция становится значимой и привлекательной. Грамотно выстроенная игра и игровая деятельность могут заложить фундамент благоприятного климата в вашем детском коллективе. Только благожелательные отношения могут разбудить активность детей.

Каждый день в лагере начинается с приветствия и заканчивается прощанием, что является своего рода ритуалом, направляющим детей на совместную деятельность и способствующим сплочению детского коллектива. Поскольку эмоции заразительны, в сложившемся детском коллективе все эмоциональные переживания более яркие.

### **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОМПЛЕКСА УПРАЖНЕНИЙ «ПЛАНЕТА ДРУЖБЫ»**

**Цель:** закрепление ценностного понимания дружеских отношений у младших школьников, создание условий для повышения уровня знаний о дружбе, формирование позитивных и социально-одобряемых морально-ценностных ориентаций.

**Задачи:** расширить знания учащихся о дружеских отношениях; развивать умения отличать хорошие качества друга от плохих; развитие таких нравственных качеств, как доброта, отзывчивость, взаимопомощь, взаимовыручка, уважение; развитие способности к самооценке на основе критерия успешности деятельности; развитие коммуникативных навыков и опыта межличностной коммуникации; развитие навыка работы в группе.

Ожидаемые результаты: ребенок будет понимать потребности других людей, научиться предлагать свою помощь, научиться уважать и ценить дружеские отношения.

### **УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ПОЗИТИВНОГО НАЧАЛА ДНЯ**

#### **Упражнение «Приветствие»**

– Здравствуй, дорогие друзья! Рада вас сегодня видеть. А кто мне может сказать, что означает слово «Здравствуй»?

Дети объясняют значение слова.

- «Здравствуй!» - это значит, мы желаем друг другу здоровья, удачи и хорошего настроения.

- А сейчас давайте возьмемся за руки и вместе скажем: «Здравствуй!» – шепотом, зевая, удивляясь, обычным голосом, улыбаясь. А теперь разомкнем руки и еще раз скажем «Здравствуй!» улыбаясь, громким голосом и прохлопывая слово в ладоши.

### Упражнение «Пожелание другу»

- Для начала давайте встанем парами друг напротив друга. Посмотрите друг другу в глаза, улыбнитесь и скажите: «Я желаю тебе хорошего настроения!». После этого повернитесь к соседу и еще раз скажите эти слова.

Ребята говорят пожелания друг другу.

Примечание: данное упражнение можно использовать несколько раз, меняя текст пожелания.

### Упражнение «Чудесный мячик»

- Посмотрите, сегодня я принесла очень красочный мячик, заряжающий очень хорошей и доброй энергией! Вы хотите тоже зарядиться ей?! Давайте, каждый из нас возьмет в руки этот мяч и скажет, какое у него сегодня настроение, но у каждого будет свое «настроение» на первую букву своего имени или фамилии. Давайте начнем с меня: «Меня зовут Лариса, у меня сегодня лучезарное настроение!».

Педагог передает мяч вправо. Упражнение заканчивается, когда мячик снова возвращается в руки педагога.

- Отлично! теперь мы знаем, какое у каждого настроение или эмоциональное состояние.

## УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДРУЖЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ И КОМУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ

### Упражнение «Я могу научить...»

Дети встают в круг или садятся на стулья, расставленные по кругу.

- Ребята! Сегодня мы будем делиться друг с другом своими талантами! У вас у каждого есть то, что вы умеете делать очень хорошо. Расскажите это остальным, или покажите, и научите всех делать так же! Например: я очень хорошо умею прыгать в классики. Для этого нужно начертить поле с клеточками и прыгать по клеточкам на одной ноге (педагог показывает свой «талант»). А теперь вместе со мной повторите!

Дальше дети по очереди знакомят остальных со своим талантом. Если ребенок затрудняется с выбором или определением своего таланта, задача педагога помочь ребенку, предложить несколько простых вариантов, с которыми ребенок точно справиться (подмигивать, играть в ладушки, прыгать как зайчик, мяукать по-кошачьи и т.д.). После того, как все дети выступили, педагог подводит итоги упражнения:

- Ребята! Вы все такие молодцы! Вы очень талантливые и творческие! А благодаря нашей



игре мы смогли еще и научиться новому. Наши старания заслуживают аплодисментов. Давайте друг другу похлопаем!

### Упражнение «Поводырь»

- Разбейтесь на пары. Тот, кто стоит слева, закрывает глаза — он будет «слепым». Второй партнер, который стоит справа, станет «поводырем». «Поводырь» берет «слепого» за руку и медленно ведет его через комнату. У поводыря необычная задача — он отвечает не только за себя самого, но и за партнера, он должен настроиться на это новое состояние. Выберите себе темп таким образом, чтобы слепой начал чувствовать себя все увереннее. Пожалуйста, не разговаривайте друг с другом, используйте другие способы общения

Дети выполняют упражнение 2–3 мин. Педагогу необходимо проследить, чтобы все пары выполнили задание.

- Отлично! Теперь поменяйтесь ролями и повторите упражнение.

Дети выполняют упражнение еще раз!

После окончания упражнения необходимо провести обсуждение с детьми: не было ли участникам страшно, уверенно ли они себя чувствовали, насколько они могли доверять друг другу, насколько принимали на себя ответственность за безопасность другого, в какой роли было комфортнее, какие средства общения между собой использовали.

*Примечание: данное упражнение способствует созданию в группе атмосферы взаимного доверия и взаимопомощи. Упражнение не рекомендуется проводить в первые дни начала смены.*

### Упражнение «Я радуюсь, когда...»

Дети встают в круг или садятся на стулья, расставленные по кругу.

– Сейчас я предлагаю каждому из вас выбрать одну карточку из набора картинок со схематичным изображением эмоционального состояния и рассказать, когда вы испытываете подобные чувства («Я радуюсь, когда...», «Я обижаюсь, когда...», «Мне бывает страшно, когда ...» и т. д.).



Упражнение проводится несколько раз. Задача педагога проследить, чтобы каждый ребенок рассказал о разных эмоциональных состояниях (набор из 16 разрезных карточек «Таблица эмоций» в приложении 1).

### Упражнение «Школа дружбы»

Дети встают в круг или садятся на стулья, расставленные по кругу.

- Ребята! Сегодня мы с вами превратимся в учеников «Школы дружбы»! У меня есть карточки с персонажами сказок и мультфильмов. Ваша задача по очереди вытянуть любую карточку, а потом рассказать нам что можно сделать для того или иного персонажа, чтобы стать его другом.

**Педагог:**

Аккуратно посмотри  
Кто здесь спрятался внутри?  
Что ты можешь предпринять,  
Чтоб надежным другом стать?

Каждый ребенок по очереди вытягивает одну карточку и рассказывает о том, как он может подружиться с данным персонажем. (набор из 12 разрезных карточек «Персонажи» в приложении 2).

Можно также использовать фотографии детей отряда, педагогов или родственников.

## **УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ПОЗИТИВНОГО ЗАВЕРШЕНИЯ ДНЯ**

### **Упражнение «В кругу друзей»**

Дети разбиваются на пары, встают друг напротив друга и говорят следующий стих:

Ты мой друг (кладут правую руку на плечо друга напротив)

И я твой друг (показывают на себя)

Дай мне руку (протягивают руку друг другу)

Встанем в круг! (все дети встают в общий круг). Далее говорят хором:

В школьном лагере своем

Очень дружно мы живем.

Мы веселые друзья

Ты и я, ты и я!

### **Упражнение «Пирамида прощания»**

Дети встают в плотный круг и по очереди говорят слова-прощания (до свидания, пока, до завтра, до скорой встречи и т.д.) вытягивая вперед правую руку и складывая ладошки друг друга в пирамидку. После того, как вся «пирамидка» будет собрана, с криком «Ура!» (или другое слово на выбор) скидывают руку вверх и рушат «пирамидку».

### **Упражнение «Обнимашки»**

Дети делятся на два круга – внешний и внутренний, встают лицом друг к другу. Далее хором говорят стих:

Очень жаль нам расставаться,

Но пришла пора прощаться.

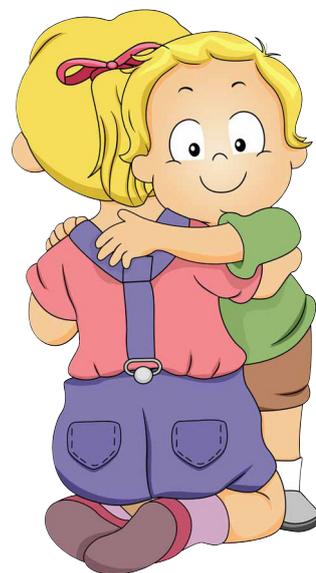
Чтобы нам не унывать,

Нужно крепко всех обнять

Дети обнимают друг друга по кругу.

### **Упражнение «Дневник успеха»**

В конце дня каждый ребенок заполняет свой «Дневник успеха». В первой колонке нужно указать, какое событие или действие можно отнести к своему успеху. Во второй колонке – тот успех, который отметили друзья. А в третьей колонке – успех, который



отметил педагог. Благодаря дневнику к концу смены у ребенка должен сформироваться образ «позитивного Я»: ребенку важно понимать, что он и его поступки могут быть ценностью не только для него самого, но и для окружающих (бланк «Дневника успеха» в приложении 3).

### **Рекомендуемая литература**

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М. Просвещение, 1978
2. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. Старшеклассникам об основах организаторской работы. – М. Просвещение, 1987
3. Детские подвижные игры народов СССР. Сост. А.В. Кенеман, ред. Г.И. Осиповой. – М. Просвещение, 1988
4. Знаете ли вы себя? (55 популярных тестов). – Московский рабочий, 1989
5. Дубрович А.В. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. – М. Просвещение, 1987
6. Поломис К. Дети в пионерском лагере, 1989
7. Анисеева Н.П. Воспитание игрой. – М., 1987
8. Мудрик А.В. Учитель: мастерство и вдохновение. – М., 1986
9. Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотехнические игры в спорте – М., 1985
10. Кричевский Р.Л., Рыжак М.М. Психология руководства и лидерства в спортивном коллективе. – МГУ, 1985
11. Юсупов И.М. Психология взаимопонимания. – Казань, 1991
12. Бородкин Ф.М., Коряк Н.М. Внимание: конфликт! – Новосибирск: Наука. Сиб. Отделение, 1989.

## МУЗЫКА И ПЕСНИ В ЛЕТНЕМ ЛАГЕРЕ

Павлива Татьяна Владимировна,

педагог дополнительного образования

МАУ ДО ЦВР,

руководитель вокальной студии «Экспрессия»

«В воспитании нет каникул» - эта педагогическая формула является главным правилом любого педагогического коллектива.

Воспитание в условиях лета мы рассматриваем не как целенаправленное педагогическое воздействие, а как создание условий для взаимодействия, сотрудничества детей и взрослых. Летом ребенок становится активным, участником коллективного дела, а не пассивным его созерцателем. Используются различные методики и педагогические технологии, но суть их одна - саморазвитие ребенка в совместной творческой деятельности.

Очень важно, что, участвуя в программе, ребенок может повысить свой багаж знаний и умений, которые он в дальнейшем сумел бы применить на практике. Работа в детском коллективе направлена на усвоение детьми определенных навыков работы в команде, на проявление и развитие их личностных качеств, дети получают уверенность в себе, открывают свои таланты, получают навыки исполнительской культуры.

Летние каникулы являются частью социальной среды, поэтому, используя потенциал летнего свободного времени, мы хотим решить задачи духовно - нравственного, интеллектуального, социального и физического развития детей. Летние каникулы являются, с одной стороны, формой организации свободного времени детей, с другой - пространством для оздоровления и развития ребенка. Мы предоставляем детям возможность получить дополнительные знания и умения, с пользой расходовать свободное время, оберегать от вредных привычек. Учим, бережно относиться к своему здоровью.

Человек наделен от природы особым даром – голосом. Именно голос помогает человеку общаться с окружающим миром, выражать свое отношение к различным явлениям жизни. Певческий голосовой аппарат – необыкновенный инструмент, таящий в себе исключительное богатство красок и различных оттенков. Пользоваться певческим голосом человек начинает с детства по мере развития музыкального слуха.

С раннего возраста дети чувствуют потребность в эмоциональном общении. Именно в этот период важно реализовать творческий потенциал ребенка, приобщить детей к певческому искусству, которое способствует развитию творческой фантазии. Каждый ребенок находит возможность для творческого самовыражения личности через сольное и ансамблевое пение, пение народных и современных песен с музыкальным сопровождением.

**Актуальность.** Пение является весьма действенным методом эстетического воспитания. В процессе изучения вокала (в том числе эстрадного) дети осваивают основы вокального исполнительства, развивают художественный вкус, расширяют кругозор, познают основы актерского мастерства. Самый короткий путь эмоционального раскрытия ребенка, снятия зажатости, обучения чувствованию и художественному воображению - это путь через пение, игру, фантазирование.

**Цель:** создание благоприятных условий для жизнедеятельности детей в каникулярный период, как целесообразно организованной среды для личностного роста и самоутверждения, оздоровления и занятости детей, приобщение учащихся к вокальному ис-

кусству, обучение пению и развитие их творческих способностей, расширение кругозора.

### **Задачи:**

1. Организация отдыха, оздоровления и занятости детей.
2. Поиск новых форм привлечения детей к различным видам творчества, привития полезных навыков, развития самостоятельности.
3. Раскрыть творческий потенциал детей средствами музыкальной исполнительской и игровой деятельности.
4. Сплочение детского коллектива.

Реализации поставленных целей и задач способствует организация и проведение музыкальных конкурсов и совместное исполнение песен.

### **Музыкальные конкурсы для детей в лагере дневного пребывания:**

#### **Конкурс «Вместе дружно допеём»:**

Участники конкурса делятся на 2 команды, по очереди допевают до конца песни:

Во поле береза стояла  
Во поле кудрявая стояла...

Мимо белого яблока луны  
Мимо красного...

Выглянуло солнышко, светит на лугу,  
Я на встречу солнышку по траве бегу...

Что мне снег что мне зной  
Что мне дождик проливной...

Дружба крепкая не сломается  
Не расклеится от дождя и...

В траве сидел кузнечик  
В траве сидел кузнечик...

#### **Конкурс «Исполни песню»**

Участники конкурса исполняют куплет знаменитой песни на слоги «ни бэ, ни мэ», варианты песен: «В траве сидел кузнечик», «Пусть бегут неуклюже» и т.д. конкурс.

#### **Конкурс «Доскажи словечко»**

Ведущий предлагает участникам послушать веселые загадки и хором произнести отгадки.

Он по виду брат баяну,  
Где веселье там и он,  
Я подсказывать не стану,  
Всем знаком....**Аккордеон.**

Я стою на трех ногах,  
Ноги в черных сапогах,  
Зубы черные, педаль.  
А зовут меня....**Рояль**

Громче скрипок, громче флейты,  
Громче труб наш великан.  
Он ритмичен, он отличен,  
Наш веселый .....**Барабан.**

Он огромный словно шкаф,  
Он стоит не на ногах,  
Он имеет мощный бас.  
Это важный.... **Контрабас.**

У него пластинки

Звонкие как льдинки.  
Из метала сделан он,  
Звать его.... *Металофон.*

В лесу вырезана,  
Гладко вытесана,  
Поет заливаётся.  
Как называется....*Скрипка.*

Хороводом мы пойдем,  
Песню громче запоем.  
Забренчит нам угадай-ка,  
Веселушка.....*Балалайка.*

Приложил к губам я трубку,  
Полилась из трубки трель,  
Инструмент тот очень хрупкий  
Называется .... *Свирель.*

## ПОДБОРКА ПЕСЕН

### ДЛЯ ШКОЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

«В каждом маленьком ребенке»

В каждом маленьком ребёнке

И мальчишке и девчонке

Есть по двести грамм взрывчатки  
Или даже полкило!

Должен он бежать и прыгать  
Всё хватать, ногами дрыгать  
А иначе он взорвется, трах-бабах !  
И нет его!

Каждый новенький ребёнок  
Вылезает из пелёнок  
И теряется повсюду  
И находится везде!

Он всегда куда-то мчится  
Он ужасно огорчится,  
Если чтонибудь на свете  
Вдруг случится без него!

« **Вместе весело шагать**»

Припев:

Вместе весело шагать  
По просторам, по просторам  
И конечно припевать

Лучше хором, лучше хором.

Спой-ка с нами перепелка, перепелочка,

Раз иголка, два иголка - будет елочка.

Раз дощечка, два дощечка – будет ле-



сенка,

Раз словечко, два словечко – будет песенка.

Припев:

В небесах зари полоска загорается,

Раз берёзка, два берёзка – будет рощица.

Раз дощечка, два дощечка – будет лесенка,

Раз словечко, два словечко – будет песенка.

Припев:

Нам счастливую тропинку выбрать надобно.

Раз дождинка, два дождинка – будет радуга,

Раз дощечка, два дощечка – будет лесенка,

Раз словечко, два словечко – будет песенка.

Припев:

### «Голубой вагон»

Медленно минуты уплывают вдаль,

Встречи с ними ты уже не жди.

И хотя нам прошлое немного жаль,

Лучшее, конечно, впереди.

Припев:

Скатертью, скатертью

Дальний путь стелется,

И упирается прямо в небосклон.

Каждому, каждому

В лучшее верится...

Катится, катится

Голубой вагон.

Может мы обидели кого-то зря,

Календарь закроет старый лист.

К новым приключениям спешим дру-

зья...

Эй, прибавь-ка ходу, машинист!

Припев:

Голубой вагон бежит, качается,

Скорый поезд набирает ход...

Ах, зачем же этот день кончается,

Пусть бы он тянулся целый год!

Припев:

«Если с другом вышел в путь»

Если с другом вышел в путь,

Если с другом вышел в путь,

Веселей дорога!

Без друзей меня чуть-чуть,

Без друзей меня чуть-чуть,

А с друзьями много!

Что мне снег? Что мне зной?

Что мне дождик проливной?

Когда мои друзья со мной?

Что мне снег? Что мне зной?

Что мне дождик проливной?

Когда мои друзья со мной?

Там где трудно одному,

Там где трудно одному,

Справлюсь вместе с вами.

Где чего-то не пойму,

Где чего-то не пойму,

Разберём с друзьями!

На медведя я, друзья,

На медведя я, друзья,

Выйду без испуга.

Если с другом буду я,

Если с другом буду я,

А медведь без друга!

### « Землю обмотали»

На берегу -2раза  
Большой реки -2раза  
Пчела ужалила -2раза  
Медведя прямо в нос -2раза  
Ой-ой-ой -2раза  
Вскричал медведь -2раза  
Сел на пчелу -2раза  
И начал петь -2раза  
Землю обмотали, -2раза  
Тоненькие нити. -2раза  
Нити параллели -2раза  
И зеленых рек, -2раза  
Совершите чудо -2раза  
Руку протяните -2раза  
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек! 2раза  
Обогрейте словом, -2раза  
Обогрейте взглядом -2раза  
От хорошей шутки, -2раза  
Даже тает снег. -2раза  
Это так чудесно -2раза  
Если с вами рядом -2раза  
Станет добрым и веселым хмурый человек! 2 раза  
Мы не зря мечтали -2раза  
О волшебном чуде, -2раза  
Хоть планету кружит -2раза  
Всемогущий век. -2раза  
Совершите чудо: -2раза  
Пусть выходит в люди, -2раза  
Пусть выходит,  
Пусть выходит в люди человек! 2 раза

### «Маленькая Страна»

Есть за горами, за лесами Маленькая

### Страна

Там звери с добрыми глазами, там  
жизнь любви полна

Там чудо-озеро искрится, там зла и горя  
нет

Там во дворце живет жар-птица и лю-  
дям дарит свет

Припев:

Маленькая Страна, Маленькая Страна

Кто мне расскажет, кто подскажет,

Где она, где она?

Маленькая Страна, Маленькая Страна

Там, где душе светло и ясно

Там, где всегда весна.

Эта страна мне только снится, но чуд-  
ный миг придет

И на крылатой колеснице я совершу  
полет

Мне час свиданья предназначен в звезд-  
ной моей стране

Там ждет меня красивый мальчик на  
золотом коне.

Припев:

Ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла, ла -ла-ла-ла-  
ла-ла-ла-ла-ла,

Ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла, ла -ла-ла-ла-  
ла-ла-ла-ла-ла.

Льет за окошком дождь осенний в доме  
сичу одна



Верю в тебя мое спасенье Маленькая  
Страна.

Припев:

**« Меня укусил гиппопотам»**

Меня укусил гиппопотам.

От страха я на веточку залез.

Припев:

И вот я здесь, а ноги мои там

Меня укусил гиппопотам.

А я ему кричу: «Отдай ногу!»),

А он в ответ мне: «Не могу!»)

Припев:

И вот я здесь, а ноги мои там

Меня укусил гиппопотам.

И сверху бегемоту я кричу,

Что «В Африку поехать я хочу!»)

Припев:

И вот я здесь, а ноги мои там

Меня укусил гиппопотам.

О, бедна, бедная нога,

Теперь не носит сапога.

Припев:

И вот я здесь, а ноги мои там

Меня укусил гиппопотам.

Теперь я в джунгли не хожу.

Теперь я джунгли обхожу.

Припев:

И вот я здесь, а ноги мои там

Меня укусил гиппопотам.

**«Чунга-чанга!»**

Чунга-чанга! Синий небосвод!

Чунга-чанга! Лето - круглый год!

Чунга-чанга! Весело живём!

Чунга-чанга! Песенку поём!

Чудо-остров, чудо-остров!

Жить на нём легко и просто!

Жить на нём легко и просто!

Чунга-чанга!

Наше счастье постоянно -

Жуй кокосы, ешь бананы!

Жуй кокосы, ешь бананы!

Чунга-чанга!

Чунга-чанга! Места лучше нет!

Чунга-чанга! Мы не знаем бед!

Чунга-чанга! Кто здесь прожил час -

Чунга-чанга! Не покинет нас!

**«Песенка мамонтенка»**

По синему морю к зеленой земле

Плыву я на белом своем корабле.

На белом своем корабле,

На белом своем корабле.

Меня не пугают ни волны, ни ветер,-

Плыву я к единственной маме на свете.

Плыву я сквозь волны и ветер

К единственной маме на свете.

Скорей до земли я добраться хочу,

«Я здесь, я приехал!»), - я ей закричу.

Я маме своей закричу,

Я маме своей закричу...

Пусть мама услышит,

Пусть мама придет,

Пусть мама меня непременно найдет!

Ведь так не бывает на свете,

Чтоб были потеряны дети.

Ведь так не бывает на свете,

Чтоб были потеряны дети.

Пусть мама услышит,

Пусть мама придет,

Пусть мама меня непременно найдет!

Ведь так не бывает на свете,  
Чтоб были потеряны дети.  
Ведь так не бывает на свете,  
Чтоб были потеряны дети.

### «Фестивальная»

Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь  
нежно

Струна осколком эхо пронзит тугую  
высь

Кончится купол неба, большой и  
звездно-снежный

Как здорово, что все мы здесь сегодня  
собрались!

Как отблеск от заката костре меж сосен  
пляшет

Ты что грустишь бродяга, а ну-ка,  
улыбнись

И кто-то очень близкий тебе сегодня  
скажет

Как здорово, что все мы здесь сегодня  
собрались!

И все же с болью в горле мы тех сегод-  
ня вспомним,

Чьи имена как раны на сердце  
запеклись

Мечтами их и песнями мы каждый день  
наполним

Как здорово, что все мы здесь сегодня  
собрались!

Изгиб гитары жёлтой ты обнимаешь  
нежно

Струна осколком эхо пронзит тугую  
высь

Кончится купол неба, большой и  
звездно-снежный

Как здорово, что все мы здесь сегодня  
собрались!

### «Родина моя»

Я, ты, он, она,

Вместе - целая страна.

Вместе - дружная семья,

В слове «мы» - сто тысяч «я»

Большеглазых, озорных,

Черных, рыжих и льняных,

Грустных и веселых

В городах и селах!

Над тобою солнце светит,

Родина моя,

Ты прекрасней всех на свете,

Родина моя!

Я люблю, страна, твои просторы,

Я люблю твои поля и горы,

Сонные озера и бурлящие моря.

Над полями выгнет спину

Радуга-дуга,

Нам откроет сто тропинок

Синяя тайга.

Вновь настанет время спелых ягод,

А потом опять на землю лягут

Белые, огромные, роскошные снега,

как будто праздник!

Припев:

Будут на тебя звезды удивленно смо-  
треть,

Будут над тобой добрые рассветы го-  
реть в полнеба.

В синей вышине птицы будут радостно  
петь,

И будет песня звенеть над тобой в обла-  
ках

На крылатых твоих языках!

Я, ты, он, она,

Вместе - целая страна,

Вместе - дружная семья,

В слове «мы» - сто тысяч «я»!

Над тобою солнце светит,

Льется с высоты.

Все на свете, все на свете

Сможем я и ты.

Я прильну, земля, к твоим березам,

Я взгляну в глаза веселым грозам

И, смеясь от счастья, упаду в твои цветы.

Обняла весна цветная

Ширь твоих степей.

У тебя, страна, я знаю,

Солнечно в судьбе.

Нет тебе конца и нет начала,

И текут светло и величаво

Реки необъятные, как песня о тебе, как  
будто праздник!

Припев:

### «Кораблик детства»

Кораблик детства уплывает в детство,

Белые большие трубы скошены назад.

Дайте наглядеться, на прощанье наглядеться,

Дайте мне послушаться, как они гудят.

Дайте наглядеться, на прощанье наглядеться,

Дайте мне послушаться, как они гудят.

Ветерок на палубе тронул чьи-то волосы,

И в туман уносится чей-то нежный  
взгляд.

Уплывает детство до чего ж не вовремя,

Что даже все ребята об этом говорят.

Уплывает детство, ну до чего ж не вовремя,  
Что даже все ребята об этом говорят.

Все не раз прощались, все не раз прощались,  
Все не раз прощались, все не раз прощались,

Время уж последней шлюпки в море  
уходить.

Что же вы остались, чудачки, остались,  
Или вам не хочется с нами в юность  
плыть?

Что же вы остались, чудачки, остались,  
Или вам не хочется с нами в юность  
плыть?

### «У похода есть начало»

У похода есть начало,

А конца походу нет.

Мы прошли дорог немало,

Но огромен белый свет.

Припев:

Ты никогда, пожалуйста,

На белый свет не жалуйся.

Он переполнен тайнами

Необычайными.

Но не сделаешь ни шагу,

Сразу выбьешься из сил,

Если стойкость и отвагу

В трудный путь не захватил.

Пронесём мы через годы

То, что начато с игры,

Наши дальние походы

И весёлые костры.

### «Когда мои друзья со мной»

Если с другом вышел в путь,

Если с другом вышел в путь -

Веселей дорога!

Без друзей меня - чуть-чуть, 2 раза

А с друзьями много!

Что мне снег, что мне зной,

Что мне дождик проливной,

Когда мои друзья со мной!

Там, где трудно одному,  
Там, где трудно одному, -  
Справлюсь вместе с вами!  
Где чего-то не пойму, 2 раза  
Разберем с друзьями!

На медведя я, друзья,  
На медведя я, друзья,  
Выйду без испуга,  
Если с другом буду я, 2 раза  
А медведь - без друга

#### «Настоящий друг»

Дружба крепкая не сломается,  
Не расклеится от дождей и вьюг.  
Друг в беде не бросит, лишнего не  
спросит -  
Вот что значит настоящий верный друг.

Друг в беде не бросит, лишнего не  
спросит -  
Вот что значит настоящий верный друг.  
Мы поссоримся и помиримся,  
"Не разлить водой", - шутят все вокруг.  
В полдень или в полночь друг придёт  
на помощь -  
Вот что значит настоящий верный друг.  
В полдень или в полночь друг придёт  
на помощь -  
Вот что значит настоящий верный друг.  
Друг всегда меня сможет выручить,  
Если что-нибудь приключится вдруг.  
Нужным быть кому-то в трудную мину-  
ту -  
Вот что значит настоящий верный друг.  
Нужным быть кому-то в трудную мину-  
ту -  
Вот что значит настоящий верный друг.  
Игры на сплочение детского коллектива

#### Песни можно найти в интернете:

1. «Только вместе мы большая сила» исполнитель Ксения Ситник. Музыка и слова Ксении Ситник.
2. «Навстречу ветру» исполнитель Зина Куприянович. Музыка Игоря Крутого.
3. «Песенка бременских музыкантов». Музыка Г.Гладкова, слова Ю.Энтина.
4. «Дорога добра». Музыка Минкова, слова Ю.Энтина.
5. «Что такое доброта» исполнитель «Барбарики». Музыка и слова Татьяна Залужная.
6. «Когда я взрослым стану» исполнитель Вадим Логинов. Музыка Владимир Приходько, слова Виктор Лунин.
7. «Мир похож на цветной луг». Музыка В. Шаинский, слова М. Пляцковский.
8. Флеш –моб. «Недетское время». Слова и музыка А.Рыжов.
9. Флеш-моб. «Помогатор». Авторы песни: Георгий Васильев, Юлия Сафронова, Александр Сафронов, Юлий Буркин.
10. «Мама». Музыка и слова А.Колмогорова.
11. «Прадедушка». Музыка А.Ермолова, слова М.Загота.
12. «Москва звонят колокола». Музыка и слова О. Газманова.
13. «Три желания» из мультфильма «Маша и медведь». Музыка В. Богатырев, Д. Червянцов.
14. «Маленький гном». Группа Синяя птица.
15. «А мне бы петь и танцевать». Музыка Брендон Стоун, Д. Такшинов.

## «ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ» ДЛЯ ЛЕТНЕГО ЛАГЕРЯ

**Кашина Наталья Владимировна,**

педагог дополнительного образования,

руководитель объединения «Лидер класс»

Педагогам и психологам известно огромное значение игры в развитии ребёнка. К сожалению, сегодня в сфере досуга преобладают порой разрушающие объекты, созданные западной индустрией развлечения, портящие психику детей, делающие их жестокими, бесчеловечными. Многие дети не умеют нормально общаться друг с другом, поэтому в детской среде часто возникают конфликтные ситуации. Являясь методистом и педагогом дополнительного образования Центра детского творчества и общаясь с детьми изо дня в день, я напрямую сталкиваюсь с этой проблемой. Думаем, положение может исправить правильно организованный досуг, основанный на коллективных играх. Считаю, что игра важна и незаменима в развитии ребёнка. Я солидарна с мыслью академика Д. Лихачёва, который говорил о необходимости возвращения игры в детство.

Уже много лет мы работаем над проблемой «Развитие творческих способностей детей через игровую деятельность» и можем смело сказать, что игровая ситуация позволяет раскрыться порой ещё нереализованным способностям и задаткам личности ребёнка, расширяет границы для проявления творчества, причём происходит это легко и непринуждённо.

Л.С. Выгодский отмечал, что в игре ребёнок становится «как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребёнок в игре, как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения».

В играх есть возможность, говоря словами известного польского педагога и психолога Януша Корчака «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной».

Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства, понять своих питомцев и воспитанников.

Современная педагогика говорит об игровой деятельности как о средстве развития и формирования личности и выделяет целый ряд обучающих, развивающих и воспитательных функций игры.

Игры ребят – это, в первую очередь, площадка их человеческого общения. Известно, что развитие ребёнка, его социализация и нравственное становление могут осуществляться только в процессе общения с другими людьми, а игра для ребёнка – это лучшая сфера общения, её процесс всегда удовольствие.

В игре каждый может проявить себя, примерить своё «Я» к другим «Я». Одна из высочайших ценностей участия в играх – обогащение эмоциями. Играя, дети накапливают опыт эмоциональных переживаний, формируют необходимый для общения эмоциональный запас – контактность, толерантность, доброту, бескорыстность, умение сопереживать, радоваться чужому успеху. Таким образом, в играх на всякой возрастной ступени детства закладываются те нравственные качества, которые будут определять ребёнка как личность во взрослой жизни.

Коллективные переживания сплачивают детский коллектив, рожают чувства единства, коллективной радости. Складывается ситуация, когда ребята вместе переживают горечь поражения или радуются победе. Тогда общая радость или печаль становится личной, а личная – общей. Именно в играх рождается детское содружество.

Игра, несомненно, воспитывает и развивает творческую инициативу, так как в играх ребята сами ставят себе цели и сами выбирают способы их реализации. Участвуя в игре, ребёнок обретает важнейшую человеческую способность – умение самому принимать решение. Привлекательность игр и заключается в риске выбора решения, соответственно обстановке и имеющейся информации. В силу неверных традиций дети часто приучаются лишь слепо выполнять решение старших или принимать «стандартизированные массовые» решения, а не мыслить и действовать самостоятельно.

**Цель** — объединение участников группы для совместного решения поставленных задач.

**Задачи:**

1. Развитие умения выражать симпатию и уважение друг к другу.
2. Установление доверительного контакта между детьми

Игры на сплочение коллектива или группы.

Рисование спиной к спине

Размер команды: от 4 человек

Время: 5–10 минут

Правила игры. Разделите команду на группы по два человека и посадите их спиной к спине. Дайте одному человеку бумагу и ручку, а другому человеку покажите изображение чего-то, что достаточно просто нарисовать (это может быть машина, цветок или дом). Человек, который видел изображение, должен описать его своему напарнику, при этом не называя предмет, который нужно нарисовать. Второй человек должен его нарисовать. Можно описывать форму, размер и текстуру, но нельзя сказать, например, «Нарисуй лилию». Когда все рисунки будут готовы, представьте их на всеобщее обозрение и посмотрите, насколько они похожи на оригиналы.

*Чем полезно это упражнение*

Эта игра — забавный способ поработать над коммуникационными навыками, в особенности над умением слушать. Кроме того, она даёт участникам коллектива возможность проявить творческое мышление, найдя нестандартный способ описать изображение коллеге.

**Построение по дням рождения**

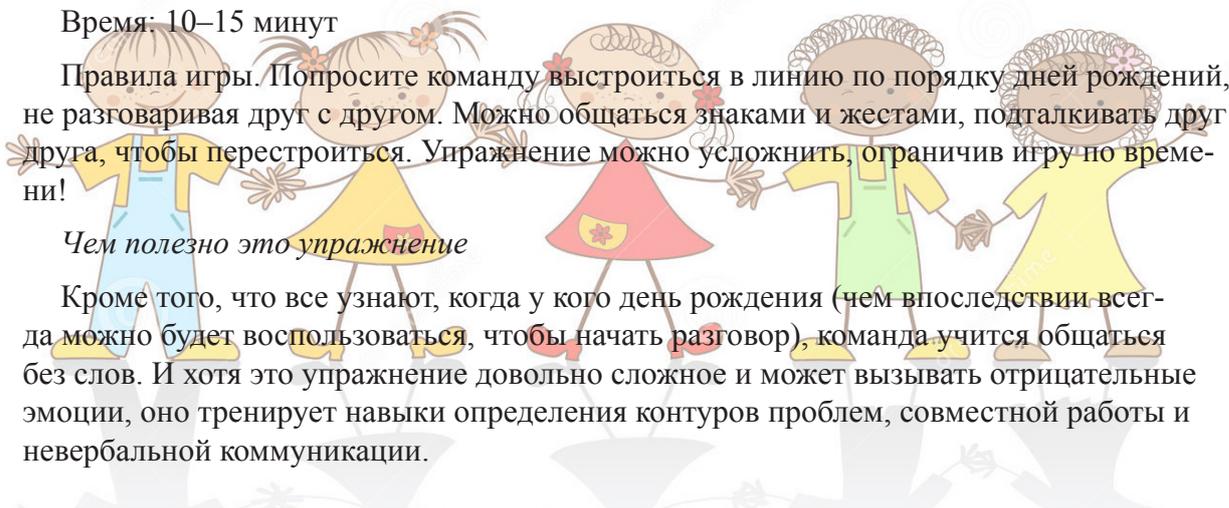
Размер команды: от 8 человек

Время: 10–15 минут

Правила игры. Попросите команду выстроиться в линию по порядку дней рождения, не разговаривая друг с другом. Можно общаться знаками и жестами, подталкивать друга, чтобы перестроиться. Упражнение можно усложнить, ограничив игру по времени!

*Чем полезно это упражнение*

Кроме того, что все узнают, когда у кого день рождения (чем впоследствии всегда можно будет воспользоваться, чтобы начать разговор), команда учится общаться без слов. И хотя это упражнение довольно сложное и может вызывать отрицательные эмоции, оно тренирует навыки определения контуров проблем, совместной работы и невербальной коммуникации.



### **«Машины»**

**Играющие:** все присутствующие, разбившись на пары: «водитель» и «машина».

Суть игры: Пары игроков выстраиваются в круг на игровом поле. По команде руководителя «машины» закрывают глаза и начинают хаотичное движение по игровому полю, а «водители» в это время должны управлять «машинами» так, чтобы те не столкнулись. Через некоторое время «водители» и «машины» в паре меняются местами.

*Чем полезно это упражнение: уменью доверять партнёру, снимает напряжение, сближает игроков.*

### **«Ровный строй»**

**Играющие:** все присутствующие.

Суть игры: Игроки выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля любым способом, но, не разъединив ноги. Как только кто-нибудь разъединяет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.

*Чем полезно это упражнение: Участники учатся выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно.*

### **«Переверни коврик»**

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается сначала.

*Чем полезно это упражнение: участники учатся коллективному взаимодействию, решению одной задачи.*

### **«Молчащее и говорящее зеркало»**

Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который «будет смотреть в зеркало».

Инструкция: Твоя задача — только по «отражению в зеркалах» отгадать, кто из участников группы подошел сзади. Одно «зеркало» будет живым, но молчаливым: оно сможет объяснять тебе, кто находится за твоей спиной, только при помощи мимики и жестов. Второе «зеркало» — говорящее, оно будет объяснять, что это за человек, не называя его имени. Выбери из группы свои «зеркала».

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок — перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и бесшумно подходят к нему сзади. Отражение в «зеркалах» происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не угадал человека за спиной, то в игру вступает говорящее «зеркало» и произносит только одну фразу. Если игрок опять не угадывает, то снова отражает молчащее «зеркало» итак далее. Задача игрока — отгадать человека за спиной как можно быстрее.

*Чем полезно это упражнение: развивает внимательность, сосредоточенность на деталях, помогает запомнить новых ребят.*

**Отличного вам ЛЕТА коллеги!!!**

**Ссылки, которые помогут найти еще больше интересных игр**

[https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_сплочение\\_коллектива](https://summercamp.ru/Игры_на_сплочение_коллектива)

<https://asana.com/ru/resources/team-building-games>

<https://www.maam.ru/detskijasad/kartoteka-igr-na-splochenie-grupy-vospitatel-chudnova-e-i.html>

## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ СТРАНИЧКА «РАЗДЕЛЯЯ – СОХРАНЯЕМ»

**Семерикова Любовь Валериевна,**

педагог дополнительного образования,

руководитель объединения «Наш дом – природа»

**Цель:** Привлечь внимание школьников, родителей и педагогов к необходимости раздельного сбора мусора и сдаче его на переработку.

### **Задачи:**

1. Показать необходимость РСО (раздельного сбора отходов).
2. Ознакомить с маркировкой материалов (пластики, металлы, стекло, опасные отходы и др.)
3. Предоставить информацию о пунктах приёма вторсырья в городе Кстово.

**Актуальность** состоит в том, что ежегодно каждый житель города производит от трёхсот до пятисот килограммов мусора. Самый эффективный путь избавиться от мусора - не производить его, но это пока очень проблематично.

### **I. Необходимость РСО.**

90% мусора вывозится на свалки, которые уже переполнены. По данным Счетной палаты РФ размер свалок в нашей стране равен площади Нидерландов. Российские свалки занимают порядка 4 - 7 млн. гектаров и их площадь растёт ежегодно на площадь, которую занимают Москва и Санкт-Петербург вместе взятые.

Сжигание мусора также имеет множество неблагоприятных последствий. На мусоросжигательных заводах (МСЗ) под действием высоких температур мусор превращается в зольный остаток (шлак), летучую золу (пепел). Все заводы, сжигающие мусор – это огромный риск для всей планеты. К числу основных недостатков переработки отходов с применением технологии сжигания относится выделение вредных веществ, накопление шлаков, уничтожение ценных органических и других компонентов, содержащихся в составе бытового мусора, высокая удельная стоимость единицы производственной мощности (\$450–800 за тонну ТКО) и, соответственно, высокие тарифы для потребителей услуг по обезвреживанию отходов.

Поэтому наиболее экологичный способ утилизации отходов – это переработка. Чтобы правильно сдать вторсырьё на переработку, необходимо изучить маркировку изделий и материалов и научиться правильно сортировать вторсырьё.

### **II. Маркировка материалов**

Маркировка - это текст, условные обозначения или рисунок, нанесенные на упаковку и (или) товар, а также другие вспомогательные средства, предназначенные для идентификации товара или отдельных его свойств. Рассмотрим основные виды маркировки изделий, которые можно сдать на переработку.

#### **Пластические массы**

Роль и значение пластмассы в современном мире растет стремительными шагами. На сегодняшний день не существует такой сферы деятельности, где бы не использовалась пластмасса. Пластмассовая продукция обладает такими преимуществами, как легкость, экономичность, надежность, качество, а также, что немаловажно, она является энергосберегающей. впервые пластмасса появилась относительно не так давно - всего лишь 150 лет тому назад. Изобретателем пластика является сталелитейщик и

изобретатель из Бирмингема Александр Паркс. Для производства пластмассы он пускал в ход нитроцеллюлозу, спирт и камфору. Своему изобретению Паркс дал название паркезин. Данный материал появился в 1862 году на Большой Международной выставке, которая проходила в Лондоне.

За последние десятилетия количество товаров в пластиковых упаковках — и продовольственных, и других — увеличилось даже не в разы, а на порядки. Использованный пластик будет разлагаться под воздействием внешней среды сотни лет. <https://vtorothody.ru/pererabotka/plastika.html> В результате он распадется на микропластик, последствия воздействия которого на живые организмы ещё недостаточно изучены.

Синтетические пластмассы создаются путем выделения из угля, нефти или природного газа с помощью реакций полимеризации, поликонденсации и полиприсоединения исходных веществ. Это ценное органическое сырьё, добыча которого также связана с неблагоприятным воздействием на природу. Поэтому нужно стараться, во-первых, минимизировать покупку пластиковых изделий, в особенности снижать долю упаковки. Во-вторых, стараться направить на переработку те фракции, переработка которых возможна.

Чтобы разбираться в том, как именно правильно переработать тот или иной вид материала, а также оценивать опасность от его использования, применяется маркировка пластика. Ее ввели ещё в 1988 году, и с тех пор практически ничего не изменилось. Все новые виды пластика, так или иначе, относятся к одной из базовых категорий. Выглядит она как три стрелочки, идущие друг за другом в виде треугольника. Внутри нее находится цифра, являющаяся кодом, а под значком есть буквенное обозначение, указывающее на тип материала. <https://fb.ru/article/265199/markirovka-plastika-primeryi-oboznacheniy-rasshifrovka>



<https://cleanbin.ru/terms/plastic-marking>

**1, PET – полиэтилентерефталат.** Иногда название звучит как ПЕТЕ. Расшифровывается оно как Polyethylene Terephthalate Ethylene. Считается, что именно эта разновидность материала отличается максимальной чистотой и безопасностью. Но не рекомендуется долго хранить жидкости в подобной емкости, а также использовать их многократно. Пластик такого типа отлично перерабатывается. Это позволяет создавать из него новые товары, не загрязняя окружающую среду. Не всегда созданные после такой обработки материалы обладают теми же качествами и особенностями, что и до нее. Но все равно остается возможность изготовить товар другого типа. <https://fb.ru/article/265199/markirovka-plastika-primeryi-oboznacheniy-rasshifrovka>

Из полиэтилентерефталата изготавливаются:



- Бутылки для соков, воды и газированных напитков
- Упаковки для молочной продукции
- Бутылки с растительными маслами
- Упаковки из-под соусов и кетчупов
- Емкости с косметическим содержанием: шампу-

нями, гелями для душа, средствами для умывания и т.д.

- Упаковки для стиральных порошков
- Контейнеры для специй и сыпучих продуктов питания

ПЭТ может быть выдувным (бутылки) и формованным (контейнеры). Отличаются они технологией изготовления. Формованный ПЭТ редко принимается на переработку.

## **2, PEHD (HDPE) – полиэтилен высокой плотности**

ПЭВП также называют полиэтиленом низкого давления (ПНД). Его можно использовать многократно, до года. Пригоден для вторичной переработки. Непрозрачен.

К плюсам HDPE можно отнести стойкость к перепадам температур, жирам, щелочам и кислотам. Минус – выделяет формальдегид, пагубно влияющий на дыхательную и нервную системы человека.

Из пластика 02 типа изготавливают:



- Крышки для пластиковых бутылок
- Пакеты
- Упаковки для молочной продукции
- Пищевые контейнеры
- Косметические флаконы
- Канистры
- Упаковку для порошков и чистящих средств
- Игрушки для детей
- Тазики и ведра

## **3, PVC – поливинилхлорид**

Код переработки ПВХ – тройка. Его называют пластиком-отравителем и из него противопоказано изготавливать упаковку для пищевых продуктов, но она все равно изготавливается. В других областях поливинилхлорид может быть использован многократно, он дешевый и обладает высокими прочностными характеристиками.

Поливинилхлорид выделяет бисфенол А (токсин, накапливающийся в организме и вызывающий рак), фталаты, и кадмий.

ПВХ не принимается на переработку в России. Для утилизации этого материала нужны специально оборудованные заводы с мощной очистительной системой, так как в процессе выделяется большое количество токсинов. Поэтому лучше вообще не приобретать изделия третьего класса.

Из PVC изготавливают:



- Бутылки и крышки
- Пластиковые окна
- Игрушки для детей
- Дренажные и водонапорные трубы

- Натяжные потолки
- Тару для химикатов, бочки
- Клеенку, занавески для душа
- Пищевую и промышленную пленку
- Покрытия для полов

#### 4, PELD (LDPE) – полиэтилен низкой плотности

LDPE также называют полиэтиленом высокого давления (ПВД, ПЭВД). Это мягкий и эластичный материал. Условно это вещество тоже может определяться как пищевой пластик. В целом, достаточно инертное вещество, которое, тем не менее, при длительном взаимодействии с продуктами вполне способно отдать им часть своих ядовитых компонентов. В России его перерабатывают, но в основном в Москве, Петербурге и некоторых других крупных городах.

Из ПВД производят:

- Упаковочную бумагу
- Пакеты, в том числе мусорные
- Пищевую пленку



#### 5, PP – полипропилен

Тип пластика под номером 05 – полипропилен. Материал безопасный, если его не нагревать, иначе может выделять формальдегид. Также может выделять фенол, контактируя со спиртом. На повторную переработку PP5 принимают, но не везде.

ПП обладает множеством плюсов: он прочный, не деформирующийся, стойкий к перепаду температур (от -40 до +130 по Цельсию), не реагирует с кислотами. Часто используется в промышленных областях. Считается, что это самый безопасный тип материала из всех возможных аналогов.

Продукция из полипропилена:

- Ящики для холодильников
- Детские пустышки, соски
- Стаканы для йогуртов и сметаны, этикетки
- Подгузники
- Пакеты и упаковки для пищевой продукции
- Шприцы
- Блистеры и банки для таблеток
- Термоусадочная пленка
- Трубы



Полипропилен при приеме на переработку обычно требуется разделять на фракции: белый, прозрачный, цветной, с впаянной этикеткой и мягкий.

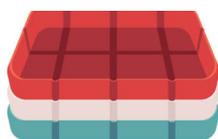
#### 6, PS – полистирол

Полистирол используется в пищевой промышленности и является одноразовым. Его нельзя нагревать в микроволновой печи и использовать как емкость под алкоголь, иначе

выделяется стирол – ядовитый химикат, разрушающий нервную, репродуктивную и выделительную системы.

ПС очень редко принимается для повторной переработки. Основные характеристики пластика типа 06 – это бесцветность, хрупкость и легкость окраски.

Изделия из полистирола:



- Прозрачная упаковка для рыбы, мяса, контейнеры для продуктов
- Лотки для яиц
- Пенопласт
- Сэндвич-панели и строительные плиты для теплоизоляции
- Одноразовая посуда, вилки и ложки
- CD и DVD диски и их упаковка

**7, О (OTHER)** – прочие виды Пластмасса вида Other включает в себя полиамид, поликарбонат и другие виды пластика. Тип О не принимается для вторичной переработки. Его не стоит использовать чаще одного раза из-за выделения бисфенола А.

Продукция, изготавливаемая из пластика с маркировкой 07:

- Бутыли для кулеров
- Бутылочки для детского питания, воды
- Детские игрушки
- Рукава для выпечки
- Тюбики зубной пасты
- Упаковки из-под кофе, корма для животных



### **9, ABS – АБС-пластик**

Этот вид пластика характеризуется высокой эластичностью и ударной прочностью. Из-за этого АБС-пластик часто используется в промышленных и строительных сферах. Другие плюсы: безвредность и нетоксичность, долговечность, стойкость к кислотам, щелочам и маслам. Под длительным воздействием УФ-лучей может терять некоторые свои свойства.

ABS по своим характеристикам схож с ПВХ-пластиком (ПТВ), который тоже является высокопрочным, эластичным конструкционным полимером. АБС пригоден для вторичной переработки.

Эти материалы относятся к категории термопластичных полиэфиров, устойчивы к перепадам температур и обладают массой плюсов, из-за которых их применяют в различных областях производства.

Из него изготавливают:

- Моторные лодки
- Элементы автомобилей, приборные панели, решетки радиатора
- Сантехнические изделия



- Канцелярские принадлежности
- Электронные приборы и их детали
- Элементы крупной строительной техники
- Элементы оружия
- Спортивный инвентарь
- Музыкальные инструменты
- Мебель и ее детали
- Медицинское оборудование

Характеристика материала	Описание	Тип пластика в соответствии с маркировкой
Возможность переработки	Принимают везде	1-ПЭТ, 2-ПЭВП
Возможность переработки	Принимают не везде	4-ПВД, 5-ПП, 9-АБС
Возможность переработки	Не перерабатывается вообще	3-ПВХ, 6-ПС, 7-Other
Вредность	Является максимально безопасным	2-ПЭВП, 4-ПВД, 5-ПП
Вредность	Вреден. Избегайте!	3-ПВХ, 6-ПС, 7-Other

Пластмассы 03, 06 и 07 не только вредны, но и не принимаются для вторичной переработки. Внимательно смотрите на упаковки и не покупайте изделия с такими знаками. <https://cleanbin.ru/terms/plastic-marking>

#### Дополнительные обозначения для пластика:

##### **d2w – оксоразлагаемый пластик**

d2w – добавка, применяемая при производстве пластиковых пакетов, медицинских изделий, полимерных и пузырчатых пленок, одноразовых контейнеров и посуды. По заверениям производителей, изделия, содержащие в составе эту присадку, самостоятельно разлагаются под воздействием окружающей среды в течение нескольких лет, в отличие от других типов пластмасс, распад которых в природе занимает около четырех столетий.



Считается, что при добавлении в состав пакетов d2w получается безопасный пластик, однако это далеко не так. В 2019 году вышло исследование, подтверждающее, что заявления производителей относительно времени разложения биоразлагаемого пластика не выполняются. За три года пакет с добавкой d2w не только не разрушился, но и сохранил свои прочностные свойства, как и обычные полиэтиленовые мешки.

Важно: d2w-изделия требуют специальных условий захоронения на полигонах и не поддаются повторной переработке. В России таких полигонов нет, так что правильно утилизировать такой пластик в нашей стране невозможно. Лучше вообще не покупать предметы, помеченные зеленым значком капли с надписью «d2w» внутри. Пользуйтесь тканевыми сумками для покупок, чтобы сократить количество использованного пластика.

#### «Зеленая точка»

Зеленая точка на упаковке означает, что компания-производитель заплатила лицензионный сбор, идущий на финансирование пунктов сбора сырья для вторичной переработки.

Компания получает освобождение от самостоятельной переработки своей продукции, но обязана заплатить за её сбор и утилизацию некоммерческим организациям.



Этот знак действует в 15 странах, где перерабатываемый пластик подлежит сбору и повторному использованию. В основном это страны Европы, Южная Корея и Япония.

В России знак «Зеленая точка» вообще ничего не означает. Местные производители могут свободно маркировать так товар, при этом никакой ответственности они не несут и сборов не платят.

### Бумага, металлы, стекло, композитные материалы



20–22 (PAP) — бумага и картон. Коробки от бытовой техники, продуктов, косметики; открытки, обложки книг, журналы и газеты, конверты, бумажные пакеты, бумага для печати. Можно сдать на переработку.



40 (FE) — жёсть: консервные банки, баллончики аэрозолей. Консервные банки можно сдать на переработку, баллончики принимают не везде.



41 (ALU) — алюминий: банки для напитков и фольга. Можно сдать на переработку, но фольгу принимают только в Петербурге.



70–74 (GL) — стекло и стеклотара. Бесцветное прозрачное, зелёное, коричневое, светло-коричневое и тёмно-коричневое бутылочное стекло. Банки и бутылки можно сдать на переработку.

### Бумага (картон) + пластик



Упаковки для кондитерских изделий, пакеты с кормами, контейнеры



### Упаковка из картона, покрытого пленкой, содержащей алюминий

Бумага (картон) + пластик + алюминий. Производят для упаковки для сока, жвачки



81–84 (C/PAP) — композиционные материалы: многослойная упаковка из бумаги, пластика и иногда металла. Такую упаковку называют «тетрапаком» и используют для сока и молочных продуктов. Можно сдать, но переработка очень сложная и дорогая. <https://greenpeace.ru/how-to/2018/10/30/treugolniki-na-plastike-o-chjom-rasskazyvaet-jekomarkirovka/>



Пластик + алюминий. Изготавливают тюбики для зубной пасты

## II. Правила подготовки сырья к сдаче.

Всё вторсырьё должно быть чистым и сухим. Объемные изделия необходимо смять для более компактной упаковки. Термоусадочную наклейку с бутылок необходимо удалить. Вторсырьё сортируется по фракциям строго по условиям заготовителя.

### Как подготовить тару к сдаче на переработку:

1. Проверить маркировку
2. Удалить остатки пищи и жидкости, сполоснуть тару
3. Снять этикетки
4. Смять <https://hartiya.com/rso/plastic/>



## III. Пункты приёма вторсырья в городе Кстово

1. С августа 2020 года в городе Кстово проводится ежемесячная акция «РазДельно\_Кстово». Акция проводится каждую последнюю субботу месяца по адресу пр. кап. Рачкова, дом 12 у здания МАУ ДО ЦВР. В летние месяцы время проведения акции с 11 до 12 часов.

**23 АПРЕЛЯ** АКЦИЯ «РАЗДЕЛЬНО КСТОВО» 2022 ГОДА

<b>СТРА</b>	<b>СЛОЖНЫЕ ФРАКЦИИ</b>
Батарейки (кроме 2, 4 НФРБ) Крышки 2, 4 НФРБ Чехлы Зубные щетки Блестеры от таблеток Ручки, фломастеры, маркеры CD-диски и коробки Пластиковые карты из магазинов (без чипов!)	Стекло-пленка - бесцветная Воздушно-пузырьковая пленка (пузырьки - бесцветная) ПВД (НФРБ, 2) мягкий - бесцветный ПВД (НФРБ, 4) мягкий - бесцветный ПЭ (НФ, 5) мягкий - нефталокриловый ПЭ (НФ, 5) твердый Термопласт Полистирол PS-6 прессованный (не вспененный)
<b>ПОСТОЯННЫЕ ФРАКЦИИ</b>	<b>РЕЗ</b>
Гофрокартон Тонкий картон и бумага Нулевой картон, втулки, крафт- бумага Металл, Баллончики от дезодорантов-спреев Алюминиевые банки Бутылки PET 1 прозрачные Бутылки PET 1 прозрачные из-под масла Бутылки PET 1 белые Флаконы PET 1 твердые 2 (НФРБ, ПВД) твердый	Ковры Мешки
	<b>ЖИВОТНЫМ</b>
	Влажный и сухой корм (см. пост) Дрожжевой наполнитель Шприцы и иглы (21 или 22g) Пленки одноразовые Треники (кроме ...)



2. Пункт приёма вторсырья за "Торговым центром". Тел. 89302919127. Режим работы: понедельник – пятница с 9 до 17 ч, суббота с 9 до 14 ч.

3. Пункт приёма находится в гаражах за остановкой на проспекте Рачкова, где раньше был "Турецкий хлеб". Режим работы: понедельник – пятница с 8 до 18 ч, суббота с 9 до 15 ч.

4. Пункт приёма находится во дворах на пересечении улиц 40 лет Октября и Театральной, через дорогу от "Ласточки".

5. Пункты приёма «Вторресурстехнологии». Режим работы: понедельник – суббота с 7 до 15ч. Телефон 89290533344, 4533344.

Рекомендуем предварительно уточнять, работают ли пункты.

## **КВЕСТ «СПАСЕМ ПРИРОДУ!»**

*(мероприятие в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания)*

**Цель:** привлечение внимания обучающихся к проблемам окружающей среды и нахождения возможных путей их решения.

### **Задачи:**

- развивать познавательную, творческую и физическую активности;
- формировать экологическое мышление, грамотность и культуру, умение работать в команде;
- воспитывать любовь к природе.

**Участники:** учащиеся 1 - 5 классов, шефы – старшеклассники.

### **Техническое обеспечение:**

- ноутбук;
- карточки с названиями станций;
- карточки со словами для составления кричалок (Приложение 1);
- маршрутные листы (Приложение 2);
- правила поведения в лесу, напечатанные на листе;
- 2 коробки с надписью «Бумага», 2 коробки с надписью «Пластик», 2 коробки с пластиковыми изделиями, фантиками, бумагой, кусочками ткани;
- Жалобная книга;
- карточки с изображением оборудования, применяемого для решения экологической проблемы на воде (Приложение 3);
- небольшой кусок алюминиевой фольги, растительное масло, контейнер, вода, несколько ватных дисков, воронка для проведения эксперимента по очистке воды;
- карточки с изображением звукового сигнала (Приложение 4), марлевые повязки, противогазы;
- поощрительные «экспертные» значки (Приложение 5);
- буквы, напечатанные на листе каждая отдельно.

### **Ход мероприятия**

Все классы построились на спортивной площадке. Под тревожную музыку выходят 3 человека из будущего (ребята старших классов). Они одеты в плащи, на них очки, марлевые повязки, на боку противогаз.

#### **1 человек:**

- 2222 год... Разруха, грязь, зараженный воздух..... ничто не может спасти Землю...

#### **2 человек:**

- Загрязненная окружающая среда убила весь живой мир. На нашей планете больше нет животных, не осталось растений...

#### **3 человек:**

- Здравствуйте, обитатели планеты Земля! Мы — гости из будущего. Обращаемся к

вам за помощью. На нашей любимой планете возникла экологическая катастрофа глобального масштаба, в результате деятельности человека загрязнены атмосфера, почва, вода.

**1 человек:**

- Сначала, началась мутация (т.е. очень серьезные изменения) в тех местах, которые были загрязнены более всего. Позже природа дала сбой, и серьезные изменения начали разрастаться.

**2 человек:**

- Наши учёные нашли способ вернуться в прошлое, чтобы предупредить людей о надвигающейся катастрофе и изменить печальное будущее.

**3 человек:**

- Поэтому мы обращаемся к вам с просьбой о помощи. Попробуйте научиться жить в согласии с природой, не нарушать её законов и порядка, разумно использовать её богатства, чтобы сохранить нашу планету для будущих поколений!

**Ведущий:**

- Ну что, ребята, поможем нашим гостям из будущего?

Для этого я предлагаю Вам принять участие в экологической квест – игре «Спасем планету!».

Каждой команде предстоит пройти 5 станций. Выполнив задания, вы станете экспертами в решении современных экологических проблем. На станциях вас встретят организаторы – учителя и ребята старших классов. Путеводителем будут служить маршрутные листы с указанной очередностью прохождения станций.

Помните правила игры:

- отправиться на игру по команде, строго следуя маршруту;
- на станции внимательно выслушать заданные вопросы;
- отнестись к заданиям максимально серьёзно и внимательно;
- на станцию не прибывать, если там есть другая команда;
- после выполнения маршрута сдать маршрутный лист для подведения итогов;
- пройти маршрут быстро (бегом от станции к станции);
- на каждой станции получить жетоны с буквами, из которых в конце игры мы сложим ключевую фразу.

- Прежде чем отправиться на станции, мы разделимся на команды (в команде дети разных возрастов), каждая команда придумывает название и выбирает капитана.

- Начнем игру с разминки.

**Разминка. Экологические кричалки.**

**Ведущий:**

- Из слов, записанных на листочке, вы должны составить экологические «кричалки» и громко их проговорить.

**1 команда:**

Мы не хотим стоять в стороне.

Мы за порядок на нашей Земле!

**2 команда:**

Береги свою планету.

Другой такой на свете нету!

**3 команда:**

Нам планету нашу жалко.

Не хотим мы жить на свалке!

**4 команда:**

Только вместе, только дружно,

Помогать природе нужно!

**5 команда:**

В чистом мире мы едины

И никем непобедимы!

**Ведущий:**

- Молодцы!

А теперь я прошу капитанов получить маршрутные листы.

ИТАК, экологический квест начинается...

(Звучит звуковой сигнал – дети отправляются по станциям, согласно своему маршруту)

**Игровые станции**

**Станция «В гостях у природы»**

**Организатор на станции:**

- Находясь в лесу, на речке, помните, вы у природы в гостях. Так будьте же вежливыми и благоразумными. Пусть вам поможет ЭКО-ДЕВИЗ: «Чисто не там, где убирают, а там, где не мусорят!» (Произносят девиз вместе)

**Задание 1:**

- Предлагаю вам составить правила поведения человека на природе. Для этого на каждом пальце обведенной кисти руки напишите, выбрав из предложенных, пять основных, по вашему мнению, правил поведения человека на природе.

**Правила поведения**

1. Не врывайтесь в лес с криком! В этом доме много деток — птенчиков, зверушек; не пугай их. Проявляйте уважение к местам обитания диких животных.
2. Не приносите домой птенцов, выпавших из гнезда (ты ведь тоже падал, когда учился ходить)! Птенец у тебя дома будет чувствовать страх и, скорее всего, погибнет, а в лесу он у себя дома. Научиться летать ему помогают его родители и друзья.
3. Не ломайте деревья! Они тоже живые, только не могут ни убежать, ни закричать, ни защититься.
4. Не ловите понравившуюся вам бабочку или жука! Может быть, это последний

экземпляр на всей земле.

5. Не рвите цветы! Пусть цветут они в наших лесах, полях, лугах, украшая нашу землю, радуя взор своей красотой и наполняя воздух нежным благоуханием.

6. Не разоряйте муравейник! Муравьи – это санитары леса, они приносят много пользы.

7. Не убивайте лягушек и жаб! В мире нет ничего бесполезного и безобразного.

8. Не разжигайте костёр вблизи дерева или куста! Соблюдайте правила разведения костров, чтобы не случился пожар.

9. Не оставляйте костёр непотушенным!

10. Не оставляйте мусор! В загрязненный лес ты ведь не захочешь больше прийти.

### ***Организатор на станции:***

- Давайте дружить с природой! Это главное правило поведения человека в природе.

### ***Организатор на станции:***

- Если фантики бросаешь,

Ты планету засоряешь.

Будем помнить ты, он, я

Фантиком погубим муравья.

Хоть они красивы и легки,

Могут умереть от них жуки.

Правильно, друзья, поступит тот,

Кто свой фантик в урну отнесет.

- Одна из огромных бед Земли в настоящее время – это пластиковые изделия (бутылки, одноразовые тарелки, вилки, стаканчики), разбросанные по всей планете. Они разлагаются более 100 лет. Вот их мы сейчас и будем собирать.

Во многих странах, в том числе и в нашей, существует отдельный способ сбора мусора. На улицах стоят мусорные контейнеры разных цветов. В них складывают соответствующий мусор. Вы тоже сегодня попробуйте это сделать.

### **Задание 2:**

- Перед вами 2 контейнера разного цвета (ящики с надписью «Бумага» и «Пластик»), в первый контейнер вы положите бумажки, а во второй - пластиковые изделия.

Разделимся на 2 команды, встанем парами. Нужно сначала пройти через обручи, потом пролезть через паутину, взять нужный мусор (в ящике лежат пластиковые бутылки, бумага, фантики, пластиковые тарелки, кусочки ткани) и быстрее пробежать к своему мусорному контейнеру.

Выполнив все задания, вы получите волшебные буквы.

Станция «Спаси живое на Земле!»

### ***Организатор на станции:***

- Дерево, трава и птица

Не всегда умеют защититься.

Если будут уничтожены они,  
На планете мы останемся одни.

Я, надеюсь, вы знаете, что такое «Красная книга природы». Красный цвет – это цвет опасности. Ведь содержание книги составляет список редких и находящихся под угрозой исчезновения видов животных и растений. Это сигнал, адресованный правительствам и общественности всех государств. Это рекомендации по спасению редких, исчезающих видов.

### **Организатор на станции:**

-Жалобная книга природы - это тревожный рассказ о том, как порой трудно живется цветам, деревьям, птицам, рыбам. Ее автор - сама природа. Ее читатели - люди с добрым, честным, отзывчивым сердцем. Она - крик о помощи. Кто прочитает ее внимательно, научится понимать, ценить и беречь природу, станет ее другом и помощником.

Ваша задача отгадать, чьи это жалобы.

### **Задание 1:** странички из «Жалобной книги природы»

- «С одной стороны, нам и не хочется жаловаться: зимних столовых у нас немало. Дети вовремя об этом позаботились. Спасибо им! Но вот меню уж очень однообразное: замороженная каша, хлебные крошки. Да не всегда нам и этот корм достается: то ветром его сдует, то снегом засыплет, а то и вовсе положить его забудут!» (Птицы)

- «В воде, где мы живем, мало кислорода стало, того и гляди, задохнёмся. Почему? Да все водоемы покрылись толстым слоем льда. Одна надежда осталась на рыболовов. Только они смогут спасти нас от верной гибели». (Рыбы)

- «Ох, не любят меня люди! Голос мой им не нравится и глаза, говорят, у меня некрасивые. Считают, что я приношу несчастья. А разве это так? Если бы не я, кто-то сидел бы без хлеба. Поэтому хорошо подумайте или обижать меня, или уважать нужно?» (Сова)

- «Сама знаю, что я не красавица. Некоторые люди не терпят моего присутствия, стараются убежать и даже камешки швыряют. За что? Не всем же быть красивыми! А польза от меня большая». (Лягушка)

- «Со мной связано название первого весеннего месяца. Я дарю людям очень вкусный и лечебный напиток. А люди злоупотребляют этим, кромсая и разрезая мой ствол, а я после этого гибну. А ведь могла бы принести еще много пользы». (Береза)

- «На земном шаре нет, пожалуй, такого существа, о котором рассказывали бы столько легенд и небылиц, как о нас. Не нравится, что темноту мы любим, что на обычных птиц и зверей не похожи. Но мы же друзья человека, не враги. Что же нам делать? Ведь такими мы уродились. Любим висеть вниз головой. А обижают нас незаслуженно». (Летучие мыши)

### **Организатор на станции:**

- Разобрана последняя жалоба. Закрыта «Жалобная книга» Но цвет ее обложки не изменился, потому что еще многие животные и растения могут написать в этой книге свои страницы. Берегите природу!

### **Задание 2:**

- Ребята, перед вами игровое поле, ваша задача найти 9 названий зверей, птиц или рыб и изобразить их пантомимой

Молодцы! Справились с заданием. Получите волшебные буквы.

### **Станция «Очищение воды»**

#### ***Организатор на станции:***

- Здравствуйте, ребята! 2/3 нашей планеты занимает вода. Она находится в морях, океанах, реках, озерах.

- На нашем воображаемом водоеме произошла техногенная катастрофа, перевернулся танкер с нефтью (Объяснить значение слов «техногенная катастрофа», «танкер»)

#### **Задание 1:**

- Вам нужно предположить и объяснить, как последовательно использовать предложенное оборудование для ликвидации катастрофы.

Фильтр - прибор, приспособление или пористое тело для отделения жидкости от твердых частиц или не смешивающихся с ней жидкостей путем процеживания

Боновые ограждения (боны) — это плавучие ограждения, цель которых не допустить распространение нефтепродуктов и водонерастворимых загрязняющих веществ по поверхности воды.

Скиммеры – нефтесборщики – название устройства в переводе с английского означает «снимать»; основное назначение скиммеров – сбор с верхнего водяного слоя посторонних веществ и предметов с последующей фильтрацией.

Ответ: скиммеры — нефтесборщики - боновые ограждения – фильтр (названия напечатаны на листах с иллюстрациями оборудования)

#### ***Организатор на станции:***

- По некоторым данным в Мировой океан поступает около 10 миллионов тонн нефти в год. В результате уже треть всей водной поверхности планеты покрыта нефтяной пленкой разной толщины. Рыбный промысел в местах наибольшего загрязнения приходит в упадок. Но больше всего страдают морские животные и птицы.

Самый верный способ борьбы с загрязнениями - не допускать аварий.

#### **Задание 2:**

-Вам предстоит эксперимент по очистке воды.Для выполнения опыта понадобится:

- небольшой кусок алюминиевой фольги
- растительное масло
- контейнер
- вода
- несколько ватных дисков
- воронка

#### **Эксперимент выполняйте по инструкции.**

1. Налейте воду в контейнер (заполните его наполовину).
2. Сделайте из фольги подобие лодки или катера размером с палец.
3. Заполните лодку маслом и поместите ее на поверхности воды в контейнер.
4. Очистите воду, в которую вылилось масло, при помощи ватных дисков и воронки.

**Организатор на станции:**

- Молодцы, у вас все получилось! Получите волшебные буквы!

**Станция «Чистый воздух»**

**Организатор на станции:**

- Здравствуйте, ребята! Представьте, что мы находимся на территории завода, на котором только что произошел выброс в воздух ядохимикатов (Объяснить значение слова «ядохимикаты»). Вам предстоит выполнить несколько заданий.

**Задание 1:**

-Объяснить, как последовательно использовать предложенное оборудование для ликвидации данной экологической проблемы. (Звуковое оповещение, противогаз, воздушный фильтр, ватно-марлевая повязка)

-Показать, как правильно повязать ватно-марлевую повязку и надеть противогаз.

**Задание 2:**

-Нарисовать эскиз эмблемы, привлекающей внимание к данной проблеме.

**Станция «Песенная радуга»**

**Организатор на станции:**

- Дорогие ребята! Вместе, сообща мы сможем предотвратить любые катастрофы и помочь природе.

**Задание 1:**

-Нужно вспомнить названия песен или строчки из песен, в которых встречаются названия животных, растений (Называют по очереди или поют)

**Задание 2:**

-Караоке «Мы хотим, чтоб птицы пели...»

За выполнение заданий получают буквы.

**Подведение итогов**

**Ведущий:**

- Друзья! Вот и закончилась наша игра. Все команды удачно прошли игровые станции и получили буквы, из которых мы все вместе составим ключевую фразу: призыв к защите природы.

- Внимание, прошу команды озвучить, что получилось в итоге. (Эко - призыв: «Сохраним природу. Сохраним будущее!»)

**Люди из будущего:**

**1 человек:**

- Ребята, большое спасибо вам за помощь в спасении планеты!

**2 человек:**

- Теперь мы можем вздохнуть свободно, потому что знаем способы сохранения растительного и животного мира в нашем общем доме под названием Земля!

**3 человек:**

- Запомните экологический призыв и постарайтесь претворить его в жизнь! Не забывайте, что каждый из вас может внести свой вклад в общее дело.

#### **Учащиеся:**

1. Давайте вместе Землю украшать,  
Сажать сады, цветы сажать повсюду.
2. Давайте вместе Землю уважать  
И относиться с нежностью, как к чуду!
3. Мы забываем, что она у нас одна –  
Неповторимая, ранимая, живая.
4. Прекрасная: хоть лето, хоть зима...  
Она у нас одна, одна такая!  
Награждение команд.  
Все вместе исполняют песню «Дорогою добра».

#### **Предполагаемые результаты:**

- получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям;
- осознание каждым учеником важности бережного отношения к природе, которая столь щедро окружает нас красотой и приносит немалую пользу;
- формирование умения работать в команде.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ДЕТИ**

**Сушкова Анастасия Михайловна,**

педагог дополнительного образования,

хореограф-постановщик театра моды «Блюмарин»

Подвижная игра – одна из существенных потребностей растущего ребенка и подростка. В игре реализуются активное развитие мышечной системы, выход накопленной энергии, смекалка и ловкость.

Результат подвижной игры для детей состоит не только в выигрыше, хотя и это важно, но и в том, чтобы чувствовать радость движения, физических усилий при преодолении различных препятствий в игре. Привлекательность подвижных игр – в их состязательном характере, в движении, наполненном каким-либо смыслом.

Особенно любят подвижную игру маленькие дети, ведь в подвижных играх у детей движения естественны, раскованы. Уже поэтому подвижные игры – важный источник развития.

Игру можно диагностировать и познать ребенка, игрою можно одобрить и ободрить ребенка. С помощью игры можно корректировать в детях важные психические свойства, человеческие личностные качества и просто радовать детей, особенно это актуально в период активного летнего отдыха.

В данную работу вошли самые активные и любимые подвижные игры для детей младшего школьного возраста. Эффективность их показала практика регулярной работы с

дошкольниками. Стоит отметить, что игры не просто эффективные, но и любимые – воспринимаются детьми с большим энтузиазмом и еще с большим удовольствием.

### **Игра-знакомство «Привет!»**

**Описание:** Участники двигаются танцевальной ходьбой по площадке хаотично, приветствуя всех мимо проходящих членов группы кивком головы. Музыка обрывается — каждый должен найти себе пару и поздороваться рукопожатием (повторяется 5-7 раз).

**Указания к проведению:** цель - исследовать взаимное принятие друг друга и вхождение в контакт; развить чувство быстрой реакции.

**Музыка:** любая ритмичная, темп средний.

### **Игра «Следуй за мной»**

**Описание:** участники становятся в колонну и двигаются змейкой. Их руки находятся в постоянном сцеплении, которое по команде ведущего принимает разные формы: руки на плечи, на пояс, накрест; за руки, под руки и т. д.

При этом ведущий меняет предлагаемые обстоятельства: «двигаемся по узкой тропинке на носочках», «идем по болоту— ступаем осторожно», «перешагиваем лужи» и др.

**Указания к проведению:** цель- исследовать возможность вхождения в контакт и взаимодействия в группе.

**Музыка:** любая ритмичная (можно «диско»), темп умеренно-средний.

### **Игра «Делай в паре»**

**Описание:** пары импровизируют, находясь в разном сцеплении: держась правыми руками; взявшись под руку; положив руки друг другу на плечи (на талию); взявшись двумя руками—лицом друг к другу (спиной друг к другу). При смене сцепления делается пауза и меняется музыка. Игру можно провести как конкурс.

**Указания к проведению:** цель - стимулировать общение в парах, развить способность взаимопонимания, развить танцевально-экспрессивный репертуар.

**Музыка:** разные стили и жанры с чередованием быстрого и медленного темпа (например, народные национальные мелодии).

### **Игра «Удержи на голове»**

**Описание:** Дети встают в одну линию, либо по кругу. Педагог раздает каждому из них «корону» принцессы/ «шлем» рыцаря, в роли которых выступают книга, бутылка с водой или пластиковый стакан. Дети двигаются по прямой линии вперед-назад, либо по кругу, стараясь не уронить предмет на голове. Перед каждой новой проходкой вперед ребенок встает в исходное положение и принимает правильную постановку корпуса. Если предмет падает с головы ребенка, то можно ввести «штрафы» - 10 раз присесть, молчать до конца игры, отжаться 10 раз, либо играть на выбывание и выявление 1 победителя, которому вручается приз.

**Указания к проведению:** на начальных этапах игра проходит в медленном темпе – нужно объяснить детям, что не уронить «корону» не главное в игре. Главное – идти красиво («Мы же принцессы и рыцари»). Педагог показывает и подробно рассказывает о правильной постановке корпуса и поправляет учеников. Сначала лучше отработать правильность выполнения с одним предметом и уже потом переходить к другим. Возможно усложнение – книга на голове со стаканами или в пластиковые стаканы набира-

ем воду. Потом можно использовать музыкальное сопровождение среднего ритма, чтобы совсем усложнить – быструю музыку. Так же на первом этапе отрабатываем только шаг, в дальнейшем усложняем добавлением элементов – можно покрутиться, присесть, поднимать руки с предметом на голове.

### **Игра «Молекулы»**

**Описание:** при проведении игры в первый раз педагог важно объяснить детям, что такое «молекула». При проведении игры в последующие разы педагог каждый раз напоминает это уже при помощи детей. Дети под музыкальное сопровождение в произвольном порядке двигаются по залу, импровизируя с движениями – они отдельные молекулы в пространстве. Педагог может давать определенные задания – бег, прыжки, шаги, вращения и т.д. Как только педагог останавливает музыку, дети должны «соединить» все молекулы между собой – то есть встать в одну общую картинку, дотрагиваясь друг до друга. Встать не просто в кучу, а в красивые позы, связанные между собой. Можно «приклеиться» друг к другу любым способом – дотронуться руками, ногами, локтями, головой, спиной и т.д. Итоговая картинка должна быть не только общей, но и красивой, интересной.

**Указания к проведению:** Педагог должен показать детям все игровые движения. При проведении игры в первый раз педагог выполняет движения вместе с детьми, при усложнении так же нужен предварительный показ педагога. Важно, чтобы каждый ребенок понял, что такое «молекула». Первая позы всегда превращается в кучу, поэтому педагогу важно помочь, подсказать детям куда и как лучше «присоединиться» молекуле. Если задание оказалось сложным и соединиться в общую кучу не получается, то сначала можно «соединяться» парами или по тройкам. А можно разделить на команды и играть на очки. Общая позы должна выполняться в середине зала и каждый ребенок должен быть в ней. Важно менять музыкальное сопровождение и задания в импровизационной части.

### **Игра «Зеркало челлендж/тень челлендж»**

**Цель:** Умение работать в паре. Умение копирования поз. Развитие способности импровизации. Повторение и закрепление выученных элементов. Подтягивание отстающих учеников. Приобретение навыка синхронного движения.

**Описание:** Педагог распределяет детей по парам (желательно распределить сильных учеников в пару к более слабым). Один из детей в паре зеркало, которое отражает действия другого. Тот ребенок, который в зеркале отражается должен выполнять танцевальные движения под популярную музыку. «Зеркало» старается не отставать и синхронно повторять элементы. В условии игры обязательно обговаривается о составе показываемых элементов. Так же элементы могут дополняться импровизационными движениями и эмоциональной мимикой.

**Указания к проведению:** Педагог должен показать детям все игровые движения. При проведении игры в первый раз педагог выполняет движения вместе с детьми, становясь в пару к свободному ребенку. Выполнение игры может сопровождаться музыкой. Возможно музыкальное сопровождение популярной музыкой и знакомыми танцевальными движениями к этой музыке (как формат видео-танцев в TikTok). Обращаем внимание детей на то, что отражаемый двигается медленно, четко выполняет заданные элементы и делает четкие движения. Потом дети меняются ролями. Стараемся при повторе игры ставить детей в новые пары.

### **Игра «Фиксики»**

**Описание:** вспоминаем с детьми сюжет известного мультсериала «Фиксики».

Дети выполняют роль фиксиков, педагог – мама главного героя Дим Димыча. Пока «мама»-педагог занимается своими делами (педагог просто отходит в сторону и наблюдает за детьми оттуда), фиксики-дети бегают по всему залу/площадке в разные стороны. Как только «мама»-педагог выходит в центр зала или выключает музыкальное сопровождение, фиксики-дети превращаются в винтики. Превращение происходит благодаря исполнению определенного элемента – этот элемент в начале игры задает педагог. Когда элемент исполнен, то фиксики превратились в винтики и теперь «мама» не может их заменить и раскрыть их тайну. Затем действия повторяются – мама уходит, винтики оживают и превращаются в фиксиков. Дети снова бегают по залу и ход игры повторяется.

**Указания к проведению:** так как данная игра вызывает много эмоций у детей из-за популярных образов, то в начале игры необходимо заострить внимание на том, что фиксики бегают тихо, чтобы не обнаружить себя и не раскрыть тайну. Выполнение игры может сопровождаться музыкой. Важно, чтобы после выполнения элемента ребенок остановился и замер, а нем, зафиксировав положение корпуса, ног и рук. В дальнейшем возможна смена «водящего-мамы» и выполнение разных элементов на разных этапах игры.

#### **Игра «Поймай, если сможешь!»**

**Описание:** дети встают по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Если детей много, то можно разделить их на два-три круга. Для игры нужен мяч среднего размера. Дети начинают кидать друг другу мяч в произвольном порядке. Как только игрок, которому кинули мяч, поймал его игроки меняются местами дуг с другом. Мяч кидают дальше и снова меняются. Чем будет быстрее темп, тем лучше. Игра под быструю музыку добавит скорости еще больше.

**Указания к проведению:** Педагог должен показать детям все игровые движения. При проведении игры в первый раз педагог выполняет движения вместе с детьми, становясь в круг. Сначала играем в медленном темпе, постепенно его увеличивая. Для усложнения можно добавлять разные задания – например, ловить мяч только правой рукой, а кидать только левой, стоять на одной ноге, когда ждешь мяч и т.д.

#### **Игра «Воображариум»**

**Описание:** перед началом игры спросите у детей – «Что же такое воображариум?». Обсудите с ними их ответы. Далее дети двигаются по заданному пространству в свободном порядке под музыкальное сопровождение. Как только вы останавливаете музыку, вы задаете образ, который нужно изобразить детям – например, рыба, цветок, мяч, ветер. Задача детей изобразить это не повторяя друг за другом.

**Указания к проведению:** чаще меняйте музыкальное сопровождение – оно и быстрое, и медленное. Как только дети уловили задание и разнообразно с ним справляются, то можно давать изображать прилагательные – эмоции и чувства, состояния. А можно к существительным прибавлять необычные прилагательные – веселая рыба, грустный цветок, жидкий мяч, шумный ветер. Изображаем без слов и звуков. Если видим одинаковое изображение, то указываем на это и дети должны придумать что-то другое.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артамонова, Л.Е. Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий / Л.Е. Артамонова. – Москва.: ВАКО, 2006. – 288 с.
2. Афанасьев, С.П. Что делать с детьми в загородном лагере / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Москва, 1998.
3. Гончарова, Е.И. Школьный летний лагерь / И.Е. Гончарова, Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко – Москва: ВАКО, 2004. - 192с.
4. Кувватов, С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе / С.А. Кувватов. - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 311с.
5. Лобачёва, С.И. Загородный летний лагерь / С.И. Лобачева, В.А. Великородная. – Москва: ВАКО, 2006. – 208с.
6. Лобачёва, С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере 1 – 11 классы / С.И. Лобачева. – Москва: ВАКО, 2007. – 208с.
7. Лобачева, С.И. Справочник вожатого / С.И. Лоюачева, О.Е. Жиренко. – Москва: ВАКО, 2007. – 192с.
8. Матвеева, Е.М. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек / Е.М. Матвеева. – Москва:Глобус, 2007. – 206с.
9. Обухова, Л.А. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1 – 4 классы) / Л.А. Обухова, Н.А. Лемякина, О.Е. Жиренко. – Москва: ВАКО, 2008. – 288с.
10. Руденко, В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых / В.И. Руденко. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 224с.
11. Сысоева, М.Е. Организация летнего отдыха детей / М.Е. Сысоева. – Москва: ВЛАДОС, 1999. – 176с.
12. Титов, С.В. Здравствуй, лето! / С.В. Титов. - Волгоград, Учитель, 2001.
13. Чурина, Л. Игры, конкурсы, задания / Л. Чурина. – Москва: АСТ; СПб.: Сова, 2007. – 62с.
14. Шаульская, Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов / Н.А. Шаульская. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008. – 224 с.
15. Шмаков, С.А. Игры-шутки, игры-минутки / С.А. Шмаков. - Москва, 1993

