

Методика проведения КТД

Понятие «Коллективно Творческое Дело» было введено в обиход Ивановым Игорем Петровичем (академик Российской Академии образования, автор методики Коллективных Творческих Дел), как социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта (творческого продукта). При этом не важно, если этот или похожий продукт уже был когда-либо создан, главное, чтобы, детская группа, создавала его впервые.

В основе лежит 3 основные идеи:

- Коллективное (совместная работа взрослых и детей).
- Творческое (нестандартное, нешаблонное, создаваемое в совместной творческой деятельности взрослых и детей).
- Дело (занятие, действие, мероприятие как забота об улучшении жизни).

КТД – это форма работы, которая направлена на:

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

Коллективная творческая деятельность – это создание положительного эмоционального настроения, сплочение коллектива, знакомство детей друг с другом, выявление способностей и интересов детей, выявление лидера.

- КТД проводится в группе мало знакомых людей и уже в созданном коллективе.
- В системе лагерной смены в организационный период отрядные КТД проводятся по 3-4 раза в день с чередованием разных видов творческой деятельности детей.
- Обязательным условием является темп проведения. Время от начала до конца КТД 40-45 минут.

В работе «Энциклопедия коллективных творческих дел» по Иванову И.П. выделяется несколько видов КТД по направленности деятельности и дается их описание.

Познавательные дела.

Их цель – развитие у детей познавательных интересов, заинтересованного отношения к таким сторонам жизни, которые недостаточно познаны, полны тайн, загадок, требуют своего раскрытия в коллективном поиске.

Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития у детей таких качеств личности как стремление к познанию интересного, целеустремленность, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение.

Можно рекомендовать несколько интересных познавательных КТД:

- «Вечер веселых задач».
- «Аукцион знаний».
- «Интеллектуальный футбол».
- «Защита фантпроектов».
- Конкурс «Эрудитов».
- «Познавательная олимпиада».
- «Турнир знатоков».
- КТД «Мы познаем мир»
- КТД «Сохранить природу - сохранить мир»

Трудовые дела.

Цель трудовых КТД - обогатить знание ребят об окружающем мире, выработать убеждения, что труд – основной источник жизни, воспитать стремление вносить свой вклад в улучшение действительности, а так же заботиться о близких людях, работать самостоятельно и творчески.

В трудовых КТД воспитанники осуществляют свою заботу через труд – творчество.

Примерами трудовых КТД могут быть:

- Трудовая атака.
- Трудовой десант.
- Трудовой рейс.
- Акция «Чистый дворик».
- Операция «Уют».
- «Трудовой десант»
- Акция «Чистый дворик»

Художественные дела.

Художественные КТД позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых, пробуждают желание испробовать себя в творчестве, воспитывают восприимчивость и отзывчивость.

Можно рекомендовать следующие КТД:

- Кукольный театр.
- Вечер живописи.
- Конкурс поэтических жанров.
- Студия «Мы рисуем мир».
- Ателье мод.
- Вечер сказок.
- Вечер песни под гитару.
- КТД «Сказки на новый лад»

Спортивные дела.

Спортивные дела развивают у детей гражданское отношение к спортивно - оздоровительной стороне жизни, к себе как здоровым и закаленным гражданам общества, готовым к труду и обороне.

Можно рекомендовать следующие КТД:

- «Веселые старты».
- «Город спортивных детей».
- «Турнир спортивных комментаторов».
- «Спортландия».

Спортивные КТД помогают выработать быстроту, ловкость, выносливость, находчивость и настойчивость, смелость и мужество, коллективизм и дисциплинированность.

КТД «Малые олимпийские игры»

Экологические дела.

Природа – лучший учитель ребенка.

Приобщение к миру природы, включение детей в экологическую заботу о живом мире природы - задача лета.

Примерами экологических КТД могут быть:

- Операция «Родничок».
- «Академия лесных наук».
- Экологическая тропа.
- Экологический фестиваль.
- Экологические игры.
- КТД «Зеленая аптека»
- КТД «Юный эколог»

Досуговые дела.

Многие формы КТД, упомянутые выше, имеют прямое отношение к досугу детей. И познавательные, и трудовые, и спортивные, и художественные. Все, что дети делают в свое удовольствие, есть их досуговая деятельность. И все-таки есть особые игры, детские забавы, затеи, потехи, которые являются коллективными творческими делами. Их роль неопределима. Они действенная сфера самовоспитания, ибо все «внешние» требования, которые к ним предъявляют взрослые, они предъявляют к себе сами. Эти КТД несут заряд веселья, улыбки, радости, что уже делает их педагогически ценными. Досуг детей должен быть полноправным видом деятельности, равным всем остальным.

Можно провести следующие досуговые КТД:

- «Бал цветов».
- «Конкурс актерского мастерства».

- «Посадка на Мобиус».
- «Рекорды Гиннеса».
- «Мисс лето».
- «Ярмарка идей».
- КТД «Рекорды Гиннеса»
- КТД «Конкурс актерского мастерства»
- КТД «Веселые и талантливые»
- КТД «Нам здорово вместе!»
- КТД «Изюминка»
- КТД «Наша династия»

КТД дают возможность

Детям

1. Реализовать и развивать свои способности.
2. Расширить знания об окружающем мире.
3. Приобрести навыки проектирования.
4. Проявить организаторские умения.
5. Закрепить коммуникативные навыки.
6. Формировать способности к рефлексии (анализу).

Педагогу

1. Развивать творческий потенциал.
2. Совершенствовать организаторские возможности.
3. Изучить детский коллектив.
4. Объединить воспитанников, педагогов и родителей.
5. Управлять процессом развития личности ребенка.
6. Развивать рефлексивные возможности.

Структура КТД

1. Настрой группы (песни, игры, комплекс упражнений, помогающих творчески раскрыться)
2. Разбивка (выделяют случайную разбивку и по симпатиям. Случайная разбивка: по цвету одежды, по росту, по дням рождения и т.д.).

3. Раздача заданий (общая идея одна, а задания – разные для каждой микрогруппы, например, всем участникам предлагается исполнить популярную песню, но в стиле романса, оперы, тяжелого рока и т. д.).
4. Подготовка выступления (время составляет 15-20 минут).
5. Жеребьевка (позволяет установить очередность выступлений групп).
6. Выступления групп. (перед началом всего дела и перед каждым выступлением разыгрываются творческие номера, соответствующие игровому сюжету дела. Особое внимание обращается на поддержку выступающих аплодисментами, создается доброжелательная атмосфера поддержки и сопереживания).
7. Подведение итогов. (награждение проводится по номинациям, вручаются грамоты и призы).
8. Рефлексия (анализ дела). Может быть групповым и индивидуальным, когда каждый из участников высказывает свое мнение.

Алгоритм разработки КТД

1. Разработка цели дела – то, ради чего дело создают и проводят.
2. Определение возрастной группы, для которой организуется дело, и количества участников.
3. Разработка общей идеи дела (игрового сюжета).
4. Отбор содержания (определить, что будет являться содержательной стороной дела).
5. Подготовка организаторов и участников:
 - разработка хода общего дела;
 - оформление;
 - костюмы;
 - итог;
 - награждение
6. Описание общего дела:
 - вступительное слово;
 - задания;
 - творческие представления выступлений.
7. Проведение анализа творческого дела.

И в заключении хочется сказать, что при организации любого творческого конкурса следует помнить 10 главных компонента успеха.

 - Интересные задания.
 - Красивое оформление.

- Материальное обеспечение.
- Находчивый ведущий.
- Компетентное жюри.
- Эмоциональные зрители.
- Музыкальное сопровождение.
- Исполнительные помощники.
- Подготовленные команды.
- Призы для победителей.

Отрядные дела. Игры

Игра «Выборы - I»

Цель: Выявить лидеров, которые способны работать в органах самоуправления.

Ход.

Этап I.

К игре готовятся 3 плаката с надписями «Да», «Нет», «Может быть», которые вывешиваются на стенах отрядного места. После ответа на поставленные в игре вопросы все участники подходят к тем плакатам, которые соответствуют их ответу. Ведущий просит объяснить, почему был выбран именно этот ответ. Желаящий участник поднимает руку, и ведущий даёт ему какой-либо предмет (например, игрушку). Тот участник, у которого в руках оказывается предмет, имеет право на ответ.

Во время обсуждения участники могут менять своё мнение и переходить к другому плакату.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Интересуют ли вас политические события в стране?
- У вас есть комплексы?
- Вы часто бываете правы?
- Гордитесь ли вы своей страной?
- Необходимо ли сейчас высшее образование?
- Любовь бывает только по расчёту?

Этап II.

Все участники отряда делятся на микрогруппы по 4-5 человек.

Обсуждение происходит в микро-группах. На заданный вопрос микро-группа выбирает один из вариантов ответов – «Да», «Нет», «Может быть». Принцип ответов на вопросы, как и в первом туре.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Можно ли всё купить за деньги?
- Лучше быть умным, чем богатым?

- Имеют ли мужчины и женщины в нашей стране равные права?
- Теряют ли современные дети нравственные ценности?

Задачи вожатого.

В течение всех обсуждений организовывать работу в микро-группах, не вмешиваясь в содержание обсуждаемых вопросов. Если необходимо, то фиксировать в своей таблице тех, кто проявляет организаторские, творческие, интеллектуальные, аналитические, ораторские способности, общается с окружающими уважительно и тактично. По окончании обсуждения каждого вопроса, исходя из наблюдений, вожатый выдаёт жетоны (красный, синий и жёлтый). Обсудили все, подошли на ту сторону, где они считают ответ более близок им. («Да», «Нет», «Не знаю»). Пять участников, которые набрали наибольшее количество красных жетонов, становятся сменными командирами отряда в течение следующих 5 дней. Каждый из них набирает себе команду из остального состава отряда согласно структуре органов самоуправления. Каждая команда во главе со своим командиром работает в течение одного дня. В итоге за 5 дней практики работы в органах самоуправления проходят все члены отряда. Ежедневно подводятся итоги работы команды, и правление передаётся следующей команде.

Игра «Выборы – II»

Цель: выявление детей, обладающих организаторскими способностями, для формирования основного состава органов самоуправления отряда.

Оборудование: карточки-таблицы, напечатать ситуации на карточках.

Порядок проведения.

Отряд разбивается на микро-группы по 5 человек, которые будут выполнять роль аналитиков. По одному аналитику закрепляют за каждой микро-группой и в течение всей игры они определяют тех участников, кто продемонстрирует себя как:

- Организатор (О);
- Идеальный лидер (ИЛ);
- Исполнитель (ИС);
- Пессимист (П);
- Оратор (ОР).

После каждого конкурса заполняется таблица нижеприведенного образца. Дети работают в том составе, в каком работали во временном органе самоуправления.

Форма таблицы для заполнения аналитиками

Фамилия, имя участника

Туры

Иванов Иван

О О

Сидорова Катя

П ИС

Ход игры.

Первый тур. За 5 -7 минут необходимо представить свой отряд с учётом направления его деятельности (того, чем дети хотят заниматься, либо в соответствии с тематикой смены).

Второй тур. Нарисовать эмблему своего отряда.

Третий тур. Представить свой отряд в творческой форме.

Четвертый тур. Решить предложенные работы.

Варианты ситуаций.

1. Все отряды подготовились к предстоящему общелагерному делу. А дети из вашего отряда не хотят ничего делать. Остался один день до выступления. Ваши действия?

2. В отряде есть трое девочек, которые постоянно доставляют вам беспокойство. Они весёлые и интересные, но очень часто собираются со своими друзьями из других отрядов и долго общаются, порой игнорируя отрядные дела. Ваши действия?

3. В отряде есть мальчик, который постоянно провоцирует конфликты между членами отряда, при этом сам ловко от них уходит. Ваши действия?

4. В вашем отряде есть дети, которые постоянно сквернословят. Дети из отряда высказывают своё недовольство по этому поводу. Ваши действия?

5. В вашем отряде были пойманы пять ребят, которые нарушили правила отбоя в лагере. Ваши действия?

Завершение игры.

После проведения всех туров игры аналитики подводят результаты. Из каждой группы выбираются по 2 кандидатуры (всего 10 человек), которые набрали наибольшее количество позиций «О» и «ИЛ». Из этих кандидатов выбирается командир и помощники командира отряда. Командир выбирается по наибольшему количеству голосов. Он самостоятельно подбирает помощников. Роль помощников командира до конца смены могут выполнять те, кто не попал в основной состав Совета отряда.

Отрядные дела. КТД "Презентация личности"

Цель: выявление лидеров в составе отряда.

Оборудование:

1. Карточки: «Кабинет №1» (синего цвета), «Кабинет №2» (жёлтого цвета), «Кабинет №3» (красного цвета), «Кабинет №4» (белого цвета), «Кабинет №5» (зелёного цвета).

2. Жетоны круглой формы, по цвету соответствующие цветам карточек.
3. Готовые бланки для резюме (по количеству детей 1\2 А4).

Оформление: отрядное место оформляется в виде офиса компании по трудоустройству.

Игровая интрига.

Каждому члену отряда предлагается прожить ситуацию устройства на работу через фирму по трудоустройству. Один вожатый выступает в роли сотрудника отдела кадров фирмы, второй – в роли секретаря. Чтобы устроиться на работу и продемонстрировать свои деловые и личностные качества, сотрудник отдела кадров предлагает детям пройти различные формы испытаний через знакомство с кабинетами специалистов. Знакомство с кабинетами проходит на отрядном месте. Отряд разбивается на несколько микро-групп по желанию (5 - 6 человек в группе). Все микрогруппы участвуют в игре одновременно. Постепенно в ходе игры вывешиваются таблички «Кабинет №1», «Кабинет №2» и т. д.

Ход игры.

1. Введение в игру.
2. Создание эмоционального настроения, мотивации на участие в игре.
3. Рассказ об игровой интриге.
4. Ознакомление участников с правилами работы в группе (правило «времени на шум», правило слушания, правило обсуждения без перехода на личные оценки).
5. Разбивка на микрогруппы. Отряд разбивается на 4 микрогруппы. Первые участники выбирают себе по одному человеку из бизнес-клуба, которым впоследствии предоставляется право выбора следующего и т.д.
6. Знакомство с «Кабинетом №1».

Задача: познакомить детей с понятием «резюме», правилами его составления.

Задание: детям предлагается заполнить резюме. После заполнения, желающим предлагается зачитать свои резюме. Резюме заполняется по следующей форме.

Резюме

Контактная информация

ФИО

Возраст

Телефон

E-mail

Место жительства (округ г. Москва)

Образование

Начальная школа

Начальное общее образование

Название и номер учебного заведения

Ваш класс (профиль, если есть)

Дополнительное образование

Название секции, клуба, мастерской и т.д.

Направление

Год поступления

Владение иностранными языками

Какими иностранными языками вы владеете

Уровень владения

Дополнительные сведения

Ваше хобби

Награды (укажите вид наград и год получения)

Вопросы детям:

- Что такое резюме?
- Для чего оно используется?
- Как вы думаете для чего необходимо уметь правильно и грамотно составлять резюме?

Результат: ребёнок, у кого самое интересное и содержательное резюме, получает синий жетон.

4. Знакомство с «Кабинетом №2»

Задача: выявить детей с высоким уровнем интеллектуальных способностей.

Задание: детям предлагается ответить на ряд вопросов (устно).

Вопросы:

1. Их было 17, а в 1973 году уместили их в 12. О чём идет речь? (12 серий фильма «17 мгновений весны»).
2. Сколько звездочек на погоне у капитана? (4).
3. На каком языке традиционно отдают команды животным в цирке? (На французском)
4. Сколько струн у скрипки? (4).
5. О ком так писал А.С. Пушкин: «...Она по-русски плохо знала, журналов наших не читала»? (Татьяна Ларина).
6. Когда Пифагор спорил с тираном Леонтом, то утверждал, что мудрецом может быть только Бог! А кем, по его мнению, может быть человек? (Философом, что в переводе с греческого означает «любитель мудрости»).
7. Под каким псевдонимом объехал всю Европу Павел I? (Граф Северный).
8. Знаменитый художник-маринист, написавший «Девятый вал»? (Иван Константинович Айвазовский).
9. К какому музыкальному стилю можно отнести лагерные кричалки? (Рэп).

Условие: на вопрос отвечает тот, кто первым поднял руку.

Результат: за правильный ответ участник получает жёлтый жетон.

5. Знакомство с «Кабинетом №3»

Задача: выявить лидера с ярко выраженными организаторскими способностями.

Ситуация: каждое предприятие разрабатывает корпоративные мероприятия для своих сотрудников, которые проходят в свободное от работы время.

Задание: какие мероприятия можно организовать и провести на предприятии? (Принимаются не менее 5 вариантов).

Условие: время на обсуждение в микро-группах – 3 минуты; мнение микрогруппы высказывает один человек.

Результат: наиболее активный участник в микро-группе получает красный жетон.

6. Знакомство с «Кабинетом №4»

Задача: выявить лидера с ярко выраженными творческими способностями.

Задание: всем членам группы необходимо изобразить предмет, указанный на карточке (например, утюг, холодильник, электрический чайник, мясорубка и т.д.)

Условие: время на подготовку – 2 минуты; участие всех членов микро-группы обязательно!

Результат: в каждой микро-группе участник, наиболее ярко проявивший свои творческие способности, получает белый жетон.

7. Знакомство с «Кабинетом №5»

Задача: выявить лидера с ярко выраженными деловыми способностями.

Ситуация: каждой микро-группе необходимо придумать название своего предприятия и направления его деятельности.

Задание: предложить мероприятия по развитию предприятия.

Результат: участник, который предложил наиболее эффективную программу развития предприятия, получает зелёный жетон.

8. Презентация группы

По количеству набранных жетонов выбирается лидер или несколько лидеров, если количество жетонов одинаковое у нескольких участников. Выбранный лидер совместно со своей микро-группой готовит презентационную программу (Что я могу сделать для отряда? Что я могу сделать для отряда).

Примечание: представление может быть творческим; учитываются ораторские способности выступающего.

Условие: время на подготовку – 5-7 минут.

9. Анализ дела

С участниками игры обсуждаются следующие вопросы:

- Что нового вы узнали в ходе игры?
- Что нового открыли в себе?
- Как вы оцениваете работу вашей группы?
- Что необходимо сделать для того, чтобы группа работала эффективнее?

Отрядные дела. Анимационно-креативные дебаты «Есть ли коррупция на Луне?»

Цель: формировать знания об основных чертах коррупционной деятельности.

Оборудование: проектор, ноутбук, отрывки из мультфильма «Незнайка на Луне» (реж. Юрий Бутырин, Александр Люткевич, Россия, 1997-1999 гг.), бумага, ручки (по количеству команд).

Время проведения: 40-45 минут.

Подготовка к игре: перед игрой вожатым необходимо просмотреть мультфильм «Незнайка на луне» и выбрать из него части, которые демонстрируют коррупционные действия (10 минут). Коррупционные действия могут выражаться в следующих формах: взяточничество, растрата, мошенничество, вымогательство, произвол, злоупотребление служебным положением, получение незаконных ценностей и благ, выделение «любимчиков», кумовство (родственные связи).

Ход игры:

1 этап: Разбивка участников на 2 группы. От каждой группы выбирается по одному человеку в жюри. Так же в состав жюри входит один из вожатых. Судьи вырабатывают позицию по судейству, критерии оценки.

2 этап: Формирование в каждой группе трех подгрупп: 1 подгруппа – «Утверждение», 2 подгруппа – «Опровержение», 3 – «Подведение итогов». В подгруппах должно быть не менее 3 человек. Можно сформировать также группу «Наблюдение», к которой ведущий обратится в финале игры в ходе ее анализа, готовят выступления спикеров.

3 этап: Команды получают инструкции, знакомятся с правилами игры, регламентом. Дается предварительное задание – обратить внимание на примеры коррупции во время просмотра мультфильма.

4 этап: Показ части м/ф с примерами коррупции – 10 минут.

5 этап: Дается задание по командам: одна из них должна доказать, что в показанном отрывке присутствуют элементы взяточничества, а другая – элементы вымогательства. Работа в малых группах. Консультации.

Игра проводится в форме дебатов. Предварительно детей знакомят с технологией дебатов, объясняют требования, обращают внимание на строгие временные рамки. Команды получают задания, 15 минут дается на обсуждение проблемы. Затем от каждой команды выбираются по 3 представителя (спикера). Задача первого представителя – доказать точку зрения команды: логически выстроить выступление, используя примеры из м/ф, примеры из жизни (время выступления 3 минуты). Затем выступает участник из второй команды с таким же заданием.

Задача вторых участников (спикеров) – найти слабые стороны в выступлении противника и опровергнуть их (время выступления 2 минуты), приводя доказательства своей позиции.

Задача третьих участников – сделать выводы, подвести итоги выступления своей команды, обратить внимание судей на сильные стороны выступления (время выступления 1 минута),

Участники делятся на три группы: 1 – группа «Утверждение», 2 – группа «Опровержение», 3 – внешняя.

1, 2 группы – не менее 3 человек. 3 – состоит из наблюдателей и судей. Наблюдатели изучают правила игры, готовятся к внешнему наблюдению и анализу происходящего. Судьи знакомятся с формой судейского протокола и вырабатывают позицию по судейству. Команды получают инструкции, знакомятся с правилами игры, регламентом, готовят выступления спикеров.

Работа в малых группах. Консультации.

6 этап: Повторный показ м/ф.

7 этап: Судьи выносят итоговое решение, на основе услышанного. Какая из команд была убедительнее, привела больше доказательств, смогла изложить свою точку зрения, та и считается победителем.

Дополнительная информация: если выступающий не укладывается во время, его прерывают. Аудитории дается время на вопросы ко второму выступающему – после окончания выступления одна минута. Ведущий строго следит за временем. Лимит – 3 вопроса к одному игроку. Судьи также могут задавать вопросы.

Отрядные дела. КТД для младшего, среднего и старшего возраста

1) Представьте и мимикой, походкой, жестами
изобразите:
- встревоженного кота
- грустного пингвина
- разгневанного поросенка

6) Придумать 20 новых применений
- старому носку
- пустой консервной банке
- лопнувшему шарик

2) Попробуйте изобразить походку:
- человека, которому жмут ботинки
- человека, который неудачно пнул кирпич

7) Придумать и вместе изобразить композицию:
"Ландшафты Земли"
- "Тайга"
- "Степь"
- "Лесотундра"

3) Изобразите движениями и мимикой
- горячий утюг
- будильник
- кофемолку

8) Придумать новый конец сказке:
- "Колобок"
- "Репка"
- "Волк и семеро козлят"

4) Нарисуйте и изобразите пословицу:
- дареному коню в зубы не смотрят
- баба с возу - кобыле легче
- одна голова хорошо, а две - лучше

9) Изобразить в движении:
- вертолет
- теплоход
- карету
- дирижабль

5) Исполните песню "Во поле береза стояла", 10) Представьте, что все животные стали вежливо выслушивать друг друга, а вы бы стали здороваться:

- африканские аборигены
- индийские йоги
- горцы Кавказа

- крокодилы
 - жирафы
 - бегемоты
-

КТД для среднего возраста

11) Картины - это застывшие мгновения. Попробуйте оживить их и показать дальнейшее развитие событий:

- "Бурлаки на Волге"
- "Иван Грозный убивает своего сына"
- "Опять двойка"

16) Изобразить памятник, который называется:

- "В споре рождается истина"
- "Любви все возрасты покорны"

12) Представьте, как в музее рекордов Гиннеса выглядели бы стенды рекордов:

- неслыханной щедрости
- невероятной жадности
- чрезвычайной скромности

17) Поставить сказку "Снежная Королева" в жанре:

- комедии
- оперы
- балета
- фильма ужасов

13) Представьте, что открылся новый специализированный магазин. Придумать хотя бы 5 видов товаров, которые могли бы продаваться там и объясните, почему. Магазин называется:

- "Все для прогульщиков"
- "Все для нерях"

18) Инсценировать сцену из сказки "Вор в чужой квартире" в жанре:

- "Композитор сочиняет музыку"
- "Хирург в операционной"

14) Прорекламировать новые виды продукции:

- пуговицы трехдырочные
- молния с дистанционным управлением
- шнурки быстрорастворимые

19) Представьте себя диким животным и "укротите":

- дикие портфели
- свирепые ботинки

15) Поставить спектакль "Курочка Ряба" так, чтобы действие происходило в:

- первобытном обществе
- в эпоху рабовладения
- в далеком будущем

20) Вспомнить, как вели себя известные артисты и сценаристы в дружеском кругу.

КТД для старшего возраста

21) Сделать научный рассказ на тему: 26) Придумать новый оригинальный способ:

- "Гусь свинье не товарищ"
- "В тихом омуте черти водятся"
- "Сила есть - ума не надо"
- предотвращения замерзания носа в зимнее время
- предотвращения непроизвольного чихания
- открывания банки консервов

22) Вам не раз приходилось видеть, как берут интервью. Разыграйте ситуацию, когда берут интервью у:
- известного гадала на кофейной гуще
- лидера движения постоянного неприсоединения

27) У медиков и психологов есть такое понятие - экспресс-диагностика. Это максимально быстрый метод определения отклонений в организме. Попробуйте разработать, а затем применить на практике, метод диагностики для определения:
- уровня речевого бескультурья
- процент моральной устойчивости
- коэффициент ответственности за порученное дело

23) Сочините и произнесите обвинительную речь в адрес:
- старухе Шапокляк - за выгул крыс в неустановленных местах
- Карлсону - за проживание без прописки
- Лисе Алисе и коту Базилио - за втягивание детей в валютные махинации

28) Составьте инструкцию (то есть подробное описание) по:
- как вымыть слона
- как приручить таракана
- как правильно поймать в комнате муху

24) Составить текст объявления (в лаконичном стиле):
- о сдаче в аренду собачьей конуры
- о потере морального облика
- об обмене ревматизма на радикулит

29) Придумать название для новой спортивной игры, в которой одновременно использовались бы ядро, клюшка, моток, шайба, ракетка, акваланг
- теннисный мяч, лыжи, шест для прыжков в высоту

25) Придумать новый знак Зодиака и составить для него гороскоп
30) Придумайте новый творческий конкурс

Отрядные дела. КТД "Постановка проблемных сценок и разбор их"

Группе дается задание поставить сценки по тем проблемам, которые они видят (в отряде или вне его). А затем проводится обсуждение возможных решений.

«Памятник пословице»

Задание: Создайте памятник, который называется так:

- «В споре рождается истина».
- «Глаза боятся - руки делают».
- "Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.
- «Любви все возрасты покорны!»

«Музей вредных привычек»

Задание: Представьте, что Вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что Вы видели в залах.

- Зал ссор между мальчиками и девочками.
- Зал хамства.
- Зал грязнуль.
- Зал плакс.

«Ах, реклама!»

Задание: Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции:

- шила,
- швабры,
- противогазы,
- трёхлитровые банки,
- зубочистки.

«Академия весёлых наук»

Задание: Вы - студенты различных институтов. Вам необходимо составить доклад.

- Тема доклада: «Сила есть - ума не надо» (институт физической культуры).
- Тема доклада: «Если долго мучиться, что-нибудь получится» (педагогический институт).
- Тема доклада: «Семь раз отмерь - один отрежь» (медицинский институт).
- Тема доклада: «Тише едешь, дальше будешь» (институт машиностроения).
- Тема доклада: «Чем дальше в лес, тем третий лишний» (институт гармонического развития).
- Тема доклада: «Гусь свинье не товарищ» (институт сельского хозяйства).

«Гороскоп»

Задание: Составить гороскоп для следующих сказочных героев:

- Карлсона,
- Красной Шапочки,
- Баба - Яги,
- Крокодила Гены,
- Дюймовочки,
- Мальвины,
- Чебурашки,

- Буратино.

«Репка»

Задание: Инсценировать сказку «Репка» при этом используя следующую терминологию:

- юридическую,
- политическую,
- спортивную,
- педагогическую,
- медицинскую.

«Ехали мы, ехали»

Задание: Вы едите в «Океан». Необходимо нарисовать плакат, и написать письмо домой на тему.

- «Мы едем, едем, едем...»
- «Как родная меня мать провожала!»
- Океанские грёзы.
- «Голубой вагон бежит, качается...»
- Здравствуйте, это мы!

«Придумай, расскажи»

Задание: Инсценировать разговор героев:

- 100 долларов и одной копейки,
- золотой серьги и дырявого носка,
- ржавого гвоздя и каблука,
- грязной тарелки и туалетного мыла,
- старой газеты и рубанка.

«Новый календарь»

Сегодня мы пользуемся календарём, который к нам пришёл из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев - это всего-навсего порядковые числительные. Так, «сентябрь», обозначает «седьмой», а «декабрь» - «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно!

Задание: Придумать новое, красивое название для месяцев:

- январь,
- март,
- июнь,
- сентябрь,
- ноябрь,
- апрель.

«Волшебная закладка»

Задание: Изготовьте закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказок:

- перо Жар-птицы,
- волшебная палочка,
- аленький цветочек,
- волшебная стрела,
- золотой ключик.

«Утренняя зарядка»

Задание: Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки:

- морская зарядка,
- пожарническая зарядка,
- кухонная зарядка,
- строительная зарядка,
- космическая зарядка.

«Животные с планеты Бам-с»

На планете Бам-с очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падают метеориты, или попросту, камни. Поэтому все животные на этой планете имеют панцирь, совсем как наши черепахи.

Задание: Попробуйте с помощью пластилина и скорлупы грецкого ореха сделать фигурки животных с планеты Бам-с. А назывались эти животные так:

- ханурик однорогий,
- сюсипусик гребешковый,
- манмарончик клыкастый,
- лямурик длиннохвостый,
- каробястик игольчатый.

«Цветочный ковёр»

Задание: Составить композицию из цветов, растений.

- «Вечерняя заря в пучине догорала».
- «Мороз и солнце: день чудесный!»
- «Роняет лес багряный свой убор».
- «Буря мглою небо кроет, Вихри снежные крутя».
- «На море синее вечерний пал туман».

«Мужественные коллекционеры»

Задание: Инсценируйте ситуацию, в которой коллекционер героическими усилиями спасает свою коллекцию. Покажите с помощью пантомимы:

- Собирателя кактусов, когда в квартире среди зимы отключат центральное отопление.
- Любителя аквариумных рыбок, когда в его самый большой аквариум со шкафа свалится кошка.
- Собирателя марок, когда от сильнейшего порыва ветра все марки разлетятся по квартире.
- Хозяина террариума, когда его пауки расползутся по дому.
- Собирателя картин, когда в его квартиру протечёт вода от соседей сверху.

«Правила поведения»

Задание: Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, например:

- в собачей конуре;
- на летающей тарелке;
- на мачте Останкинской телебашни;
- на айсберге;
- в берлоге медведя.

«Новый Архимед»

Как известно, Архимед, великий учёный древности, прославился тем, что измерил объём короны сиракузского царя, погрузив её в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех учёных, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они - наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого...

Задание: Найдите решение следующей актуальнейшей проблемы:

- Как определить возраст кошки?
- Как измерить вес облака?
- Как определить количество мяса в котлете?
- Как измерить температуру тела таракана?
- Как определить численность муравьёв в муравейнике?

«Картина из отпечатков пальцев»

Задание: Поставьте на листе бумаги столько отпечатков, чтобы получился сюжет на следующую тему:

- «Моя семья»;
- «Моя квартира»;
- «Мой автомобиль»;
- «Моя дача»;
- «Мои любимые домашние животные».

«Современная былина»

Задание: Сочините эпическое произведение о современных героях. Названия даны следующие:

- «О том, как Стивен Сигал (шеф - повар Кейси Рай бок) освободил от врагов крейсер » Миссури";
- «О том, как Сильвестр Сталлоне (Рембо) спас товарищей из вражеского плена»;
- «О том, как Чак Норрис (Крутой Уокер) победил всех злодеев в Техасе»;
- «О том, как Брюс Уиллис (полицейский Джон Маклейн) разгромил банду громителей - террористов»;
- «О том, как Жан - Клод Ван Дамм (Кикбоксёр) отомстил за своего брата».

«Озвученная картина»

Задание: Попробуйте «озвучить» некоторые картины, причём сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины:

- «Запорожцы» И. Е. Репина;
- «Охотники на привале» В. Г. Перова;
- «Отдых после боя» Ю. М. Непринцева;
- «Опять двойка» Ф. П. Решетникова;
- «Выступление В. И. Ленина на III съезде комсомола» Б. В. Иогансона.

«Новые специальности в ВУЗах»

Задание: Подумайте и решите, какие обязательные предметы (около 10) должен изучить студент, поступивший на новый факультет.

- факультет ореходробительного оборудования;
- барханостроительный факультет;
- факультет дегустации кисломолочной продукции;
- паутинопрядильный факультет;
- факультет бамбукообработки.

«Танцующие пальцы»

Задание: Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют:

- польку,
- танго,
- чарльстон,
- румбу,
- шейк.

«Цвет»

Задание: Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы:

- белый,
- жёлтый,
- красный,
- зелёный,
- чёрн