

## Содержание

ПЕРИОДЫ СМЕНЫ. АЛГОРИТМЫ РАБОТЫ ВОЖАТОГО.....	3
ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ.....	10
1. Дети младшей группы (6-9 лет).....	12
2. Переходный к подростковому возраст (9-10 лет).....	12
3. Младшие подростки (11-12 лет).....	17
КОНФЛИКТОЛОГИЯ.....	34
Стратегии и тактики поведения в конфликте.....	36
ВОЖАТЫЙ – АДМИНИСТРАЦИЯ.....	39
ВОЖАТЫЙ – РОДИТЕЛИ.....	42
РЕБЁНОК – РЕБЁНОК.....	44
Межличностные конфликты.....	46
Групповые конфликты.....	46
Межгрупповые конфликты.....	47
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО.....	48
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.....	55
ИГРЫ-ЭНЕРГИЗАТОРЫ.....	78
ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ.....	88
ИГРЫ НА ВОСПРИЯТИЕ.....	92
ИГРЫ НА ОЩУЩЕНИЯ.....	93
ИГРЫ НА МЫШЛЕНИЕ.....	94
ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ.....	96
ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ.....	98
ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ.....	100
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО.....	104
ИГРЫ С ЗАЛОМ.....	109
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.....	117
ИГРОВОЕ РАНЖИРОВАНИЕ.....	122
ОГОНЬКИ.....	125
ГЛАВА 3. «ОГОНЬКИ В ЛАГЕРЕ».....	125
3.1. Методика проведения «огоньков».....	125
3.2. Методика огонька знакомства.....	126
3.3. Огонек рабочий в оргпериод.....	128
3.4. Огонек основного периода.....	129
3.5. Огоньки второго и третьего периода смены.....	131
3.6. Огоньки заключительного периода.....	132
ЗАКОНЫ ОГОНЬКА:.....	133
«ОГОНЕК» ЗНАКОМСТВА.....	134
«ОГОНЕК» – АНАЛИЗ ДНЯ, ДЕЛА.....	135
«ОГОНЕК» ОРГПЕРИОДА.....	137
ТЕМАТИЧЕСКИЙ «ОГОНЕК».....	137

КОНФЛИКТНЫЙ «ОГОНЕК».....	138
«ОГОНЕК» ПРОЩАНИЯ.....	139
ВИДЫ ОГОНЬКОВ .....	139

## ПЕРИОДЫ СМЕНИ. АЛГОРИТМЫ РАБОТЫ ВОЖАТОГО

Период	Задачи	Предлагаемые формы работы
Оргпериод	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знакомство детей друг с другом, со взрослыми и с условиями проживания;</li> <li>2. Обеспечение детям чувства защищенности, самостоятельности;</li> <li>3. Принятие в коллективе сверстниками и взрослым;</li> <li>4. Определение места (статуса) в коллективе;</li> <li>5. Формирование умения найти "золотую середину" между удовлетворением личностных потребностей и реализацией общественных интересов;</li> <li>6. Формирование чувства "Мы" (семья, особенные, вместе), доверия друг к другу;</li> <li>7. Формирование групповых норм, ценностей и традиций</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игры в на знакомство</li> <li>2. Экскурсия по лагерю</li> <li>3. Игра на территории "Шифровка"</li> <li>4. КТД</li> <li>5. Формы работы с группами переменного состава</li> <li>6. Выбор названия и других отличительных особенностей отряда</li> <li>7. Установление традиций в отряде</li> </ol>
Основной	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.. Моделирование ситуации успеха;</li> <li>2.. Предоставление свободы выбора;</li> <li>3.. Создание положительного эмоционального настроения;</li> <li>4.. Создание условий для активности ребенка;</li> <li>5.. Поддержание положительного эмоционального настроения;</li> <li>6.. Организация</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Многообразие предлагаемых форм деятельности с различным содержанием, составом участников</li> <li>2.. Совместное планирование, проведение дел.</li> <li>3.. Организация равноправного диалога с детьми</li> <li>4. Совместное обсуждение</li> </ol>

	взаимодействия; 7.. Поддержание групповых норм	возникающих проблем
Заключительный	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организация подведения итогов смены;</li> <li>2. Закрепление приобретенных знаний и умений (общаться, сотрудничать и т.д.);</li> <li>3. Реализация вышеперечисленных знаний и умений;</li> <li>4. Организация личной рефлексии;</li> <li>5. Организация групповой рефлексии</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формы подведения итогов смены: вечерний разговор "Расскажи мне обо мне"; забор; награждение</li> <li>2. Выставки творческих работ</li> <li>3. Фестивали, гала-концерты (награждение по различным творческим номинациям)</li> </ol>

Жизнедеятельность детей и педагогов в загородном центре осуществляется в **трех периодах смены**: организационный (оргпериод), основной и заключительный. Планируя свою работу, вожатый должен исходить из задач этих периодов, так как это поможет ему более четко определить, какие же формы работы выбирать в определенной ситуации.

Таким образом, вожатый, планируя и осуществляя свою деятельность, должен учитывать задачи, которые обозначены в каждом из периодов смен. Это будет способствовать наибольшей свободе выбора сферы деятельности подростком, а следовательно и эффективному социальному становлению его личности.

Также, строя свою работу, можно опираться на алгоритм включения подростков в многообразие форм предлагаемой деятельности для того, чтобы создать условия для проявления социальной активности подростков.

### **Предлагаемый алгоритм работы вожатого в течение всей**

### **СМЕНЫ:**

- ознакомление - включает в себя систему познавательных (викторины, дискуссии, лекции, диспуты, тематические беседы, экскурсии, массовые игры по станциям), развивающих (коллективные творческие дела, труд, спорт), тренинговых (сюжетно-ролевые, коммуникационные игры, игры на взаимодействие, межотрядные игры, тренинги общения) форм работы .

- привлечение - включает в себя организацию различных конкурсов (конкурс актерского мастерства, прикладного творчества, игр-аттракционов), создание (разработка) мастерских : прикладных (оригами, лепка, различные техники рисунка, аппликация и т.п.), творческих (театральная, песенная, игровая), организация игр на местности, проведение тематических и итоговых огоньков.

- погружение - включает в себя создание системы самоуправления (совет лагеря, дни самоуправления), организацию системы чередования творческих поручений (ЧТП), проведение занятий, направленных на познание детьми самих себя (тренинги, тестирование, релаксации), проведение различных ток-шоу, проблемных мастерских, мастер-классов творческих коллективов, организацию клубов по интересам, тематических и творческих вечеров, развлекательных мероприятий (дискотеки, просмотр кинофильмов, шоу-программы, праздники).

- закрепление - включает в себя проведение фестивалей творчества, гала-концертов, привлечение к участию в мероприятиях известных людей, выставку творческих работ, награждение отличившихся отрядов и детей (система личностного роста).

- передача опыта - включает создание условий для реализации ребенком своего творческого, духовного, интеллектуального

потенциала - ребенок ставится в активную позицию, позицию организатора деятельности для других (КТД, конкурсы, викторины и т.п.)

В деятельности загородного центра, направленной на социальное становление личности ребенка, особое внимание должно уделяться такому методу, как игра. В детстве, в детском коллективе через игру познается окружающий мир, строится нравственный мировоззренческий образ всей будущей жизни. Сотни тысяч, а возможно и миллионы, различных игр придумало за свою многовековую историю человечество. И лишь недавно слово "игра" перестало ассоциироваться только с развлекательностью, и как равноправное слагаемое вошло во многие серьезные словосочетания. Математические, развивающие, компьютерные, познавательные, деловые игры стали тем видом деятельности, который направлен на развитие не отдельных способностей, а способности к творчеству в целом.

В игре развивается умение принимать решение, ориентироваться в быстроменяющейся обстановке. Игра сплачивает детский коллектив, включая в активную деятельность ребят замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети и подростки приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игра для детей выступает пробой собственных сил, и только в играх педагог, воспитатель лучше узнает своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности.

Игра зачастую выступает регулятором в развитии групповых и

индивидуальных взаимоотношений, позволяя утвердить нормы взаимоотношений.

Особый смысл в деятельности загородных центров приобретают коллективные дела. Здесь выбор дел происходит в весьма свободной манере, без заранее навязанной программы - их ребята называют сами. Исходя из собственных интересов и желаний самореализоваться. Свобода выбора создает атмосферу нерегламентированного поиска поведения каждого члена отряда. Коллективные дела в рамках отряда - это не только момент самореализации, но и форма самоконтроля, самокоррекции, самоощущения.

Столь же важной для загородного центра является ролевая игра. Ведь ни в учебной работе, ни в семейной ситуации, ни в общественном месте дети не могут идентифицироваться в полной мере с объектом своего интереса. Здесь это не только допускается, но и является обязательным условием свободы самовыражения, самореализации, полного освобождения от привычного стереотипа.

Сюжетно-ролевая игра имеет значение для развития способности к эмпатии. Наиболее ценными и привлекательными качествами сюжетно-ролевой игры является гибкость и пластичность, благодаря которым создаются возможности для участия в ней детей самого разного возраста.

Когда сюжетно-ролевая игра используется педагогами с целью развития эмпатии, в задачу взрослых входит создание соответствующих условий для более откровенного проявления своих чувств детьми. Играя роль другого, и в то же время выражая свои собственные чувства, дети учатся сопереживать, проникаться чувствами тех, кого изображают.

Как показывает практика, почти все дети с энтузиазмом принимают участие в сюжетно-ролевой игре. Она является, по существу, Лшколой эмоций<sup>1</sup>, доступной для всех детей.

Для построения сюжетно-ролевой игры мы определили следующие принципы:

- Прежде, чем приступить к обучению детей стратегии решения проблем, следует сформировать у них необходимые для этого речевые и мыслительные умения.

- Новые понятия должны вводиться в контексте знакомого содержания.

- Содержание программы игры должно отражать межличностные, а не предметные отношения.

- В центре внимания должно быть овладение общепринятыми гуманистическими понятиями в межличностных отношениях.

- Следует формировать привычку искать решения, учитывая его потенциальные последствия, а не только абсолютные достоинства.

- Стимулировать детей к высказыванию собственных идей по поводу решения проблемы.

Задачи, которые мы положили в основу сюжетно-ролевой игры, сформулированы так:



<b>Виды деятельности</b>	<b>Формы работ, с помощью которых дети включаются в деятельность</b>
интеллектуальная	учеба, проблемные мастерские, лаборатории, проектировочная деятельность, ежедневная рефлексия, викторины, дискуссии, диспуты
практическая	профессионально-творческая работа, спорт, туризм, труд, шефская работа, кружки
художественная	прикладные мастерские, музыка, театр, живопись, импровизация
спортивно-оздоровительная	купание, прогулки, спорт, туризм
досуговая	игровые формы творческого развития, отдых, самообразование, саморазвитие, развлечения, праздники, творчество.

- научить детей анализировать мысли и чувства как свои собственные, так и других людей;

- научить детей с пониманием относиться к индивидуальным особенностям и различиям между людьми;

- развивать способности детей справляться с межличностными проблемами путем овладения следующими умениями:

а) выделять проблемы,

б) сформулировать альтернативные решения,

в) предвидеть возможные последствия каждой из альтернатив (для всех участвующих лиц);

- прививать детям привычку внимательного и бережного отношения к другим людям.

Исходя из того, что мы говорим о многообразии различных видов и форм деятельности в загородном центре, можно сделать вывод, что у ребенка в данной ситуации есть возможность попробовать себя во всех сферах этой деятельности, исходя из своих потребностей и

возможностей и, оценив свои результаты в этих сферах деятельности, выбрать для себя приоритетные.

Обращаясь к теоретическому материалу, мы видим, что учет социально-психологических свойств детей в загородном центре, их быструю восприимчивость к новому, интересному, способность полностью отдаваться делу приводит к самому главному **выводу** - необходимо помочь им выбрать правильно и полно виды деятельности, чтобы проявить свою активность в выборе форм досуга, способствующих решению определенных детских проблем, развивать свои творческие способности, приобрести опыт коммуникативного поведения в досуге.

Происходит это на основе грамотного объединения детей в досуговые общности, выделения групп, организующих свое досуговое поведение не похожее на то, что делается в других группах (отрядах, коллективах), но в то же время объединенных единой целью и направленностью на различную творческую деятельность.

Таким образом наша методика **позволит** обратиться к непосредственно ребенку с тем, чтобы он правильно определил свое место в системе социальных отношений с окружающими.

## **ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ**

### **Социально-психологические потребности детей разного возраста.**

#### Дети 5-7 лет.

- ☺ Потребность обучения.
- ☺ Потребность иметь собственность.
- ☺ Потребность быть самостоятельным.
- ☺ Потребность различать, что такое хорошо, что такое плохо.
- ☺ Потребность иметь друзей и умение дружить.

- ☺ Потребность общения со взрослыми.

#### Дети 8-10 лет.

- ☺ Потребность обучения.
- ☺ Потребность быть в группе сверстников.
- ☺ Потребность в коллективных действиях и играх.
- ☺ Удовлетворение любопытства.
- ☺ Применение знаний о том, что такое хорошо, что такое плохо.
- ☺ Потребность иметь друзей, уметь дружить.

#### Дети 11-13 лет.

- ☺ Потребность быть принятым в группе сверстников.
- ☺ Коллективные действия и игры, формирование навыков сотрудничества.
- ☺ Потребность иметь кумиров, идеалов для подражания.
- ☺ Потребность иметь заработок.
- ☺ Потребность в деятельности вне помещения.
- ☺ Потребность заниматься своей внешностью.
- ☺ Потребность знаний об особенностях своей личности.
- ☺ Появляется интерес к противоположному полу.

#### Дети 14-16 лет.

- ☺ Потребность иметь заработок.
- ☺ Потребность приобрести навыки взаимодействия с противоположным полом.
- ☺ Потребность формирования мировоззрений.
- ☺ Потребность ответить на вопрос ?Кто я и мое место среди других?!
- ☺ Забота о собственной внешности.
- ☺ Принятие группы сверстников.
- ☺ Навыки общения, взаимодействия и сотрудничества с другими.

Следует учитывать, что каждый следующий возраст не исключает потребности предыдущего, а включает их в себя. Например, потребность в обучении появляется у ребенка в 5-7 лет и остается на

всю жизнь. Важным является не упустить момент появления новой потребности и создать условия для ее реализации.

<b>1. Дети младшей группы (6-9 лет).</b>	
<p><b>Физический рост и развитие.</b> Общее управление телом хорошее, координация глаз и рук улучшается к семи годам. Руки, ноги растут быстрее тела. Сердце и лёгкие отстают в развитии, а также мышцы спины и брюшного пресса. Прочность опорного аппарата невелика, возможность его повреждения повышена.</p>	
<b>Характеристика психологических особенностей</b>	<b>Методический комментарий</b>
<p>Высокий уровень активности, стремление к общению вне семьи. Понимание различий пола.</p>	<p>Стремиться организовывать подвижные игры, при ограничении прыжков и бега. Развивать умения лазать и пользоваться качелями.</p>
<p>Стремление к самостоятельным занятиям. Пытается научиться различать, что можно делать, а что нельзя.</p>	<p>Предоставление детям свободы действий, развитие способностей (при соблюдении нравственных норм, законов и распорядка жизни детского лагеря). Обеспечение конкретности поручений и творческой свободы детей при их выполнении Обучать правильным навыкам труда</p>
<p>Может проявиться как целеустремлённость, так и самоуверенность, агрессивность.</p>	<p>Использование ритмических видов деятельности; пение, танцы, сценки, драматические постановки.</p>

<b>2. Переходный к подростковому возраст (9-10 лет)</b>	
<p><b>Физический рост и развитие.</b> Рост девочек опережает рост мальчиков. Мальчики становятся значительно сильнее. Дети стремятся к большой мускульной активности, любят коллективные игры. Дети быстры, энергичны, настойчивы, инициативны, любят соперничество, спортивные достижения.</p>	
<b>Характеристика психологических особенностей</b>	<b>Методический комментарий</b>

<p>Большая жизнерадостность, пока подросток уравновешен и в общении, и в поведении.</p>	<p>Неконфликтный возраст. Если отряд лихорадит, то нужно искать причину в себе, стиле поведения... Должны преобладать нормальные положительные эмоции.</p>
<p>Дети стремятся к активности и практической деятельности, но при этом очень важна роль в данной игре, т. е. нужны обязанности.</p>	<p>Следует предлагать конкретные дела. Хотя к длительным усилиям ребята не способны, поэтому дела должны быть разнообразными, недолговременными, эмоциональными. Желательно ролевое распределение, причём должна быть словесная оценка. <b>Разговорные формы</b> через 15-20 минут перестают быть значимыми. Внимание рассеивается, продолжение бессмысленно.</p>
<p>Психические процессы и поведение подчинены эмоциям.</p>	<p>Все дела должны быть эмоционально окрашены. Эмоциональный настрой д. идти по спирали, поэтому при планировании дел эмоции должны «отдыхать».</p>
<p>Контактные дети, дружелюбные легко общаются со сверстниками и со взрослыми.</p>	<p>Это качество помогает водителю преодолеть барьер первичного контакта, быстрее познакомиться. С другой стороны, надо учитывать это свойство быстрой сменяемости интереса к людям, и поэтому надо учить ребят дружить, прививать уважение, ответственность в дружбе. Это в будущем поможет строить семейные отношения.</p>
<p>Переход достаточно труден. Появляется стремление к взрослости, нет желания быть ребёнком</p>	<p>Нельзя сюсюкать, называть детьми, не говорить и них «маленькие», нужно предоставить возможность проявиться взрослости.</p>
<p>Ребята очень любознательны, предпочитают что-нибудь незнакомое, приключения.</p>	<p>Важно при этом развивать познавательные интересы ребят, расширять кругозор и</p>

	<p>мобильность. В этом возрасте закладываются навыки самообслуживания, труда, гигиены.</p>
<p>Настойчиво добивается привлекательной цели, где деятельность не отвечает потребностям ребёнка, его поведение отклоняется в более увлекательном для него направлении.</p>	<p>Эмоциональная неустойчивость влияет на неспособность к длительным усилиям, особенно если цель отдалена во времени. Лучше всего удаются дела, короткие по объёму, близкие и конкретные по результатам. Неуспех оказывает разрушительное воздействие. Успех же, особенно если он быстро и ярко ощутим и получил признание окружающих, сообщает деятельности большой эмоциональный подъём и желание повторить удавшиеся.</p>
<p>Преувеличенное представление о своих возможностях. Дети охотно берутся за многое, не доводя дело до конца.</p>	<p>Конечно же, все дела д. иметь продолжение, закрепление каждый раз на новом витке трудности. На помощь придут те самые ежедневные «Огоньки», подведение итогов, анализ дела и т.д.</p> <p>Нельзя поддаваться, надо приучать ребят прилагать волевые усилия, чтобы завершить каждое начатое дело.</p>

Велика роль **игры**. Дети этого возраста любят подвижные и творческие сюжетные игры. Особенно их привлекают игры, сюжеты которых содержат весёлые, смешные, таинственные приключения; но больше всего их захватывают и увлекают игры, в которых они могут «совершать» героические подвиги, смелые поступки, проявлять ловкость, силу и мужество. Их начинают привлекать нравственно-психологические качества: смелость, выдержка, верность другу (кстати, эти же качества дети ищут во взрослых).

Арсенал игры велик, и, конечно же, выигрывает тот вожатый, который умеет играть не только в пятнашки... Важно очень хорошо подготовиться, заглянуть в справочники и картотеки игр – в них много нового и интересного. Зная игры, можно на их основе придумывать новые, свои собственные.

Временами приходится сталкиваться с ребячьим желанием показать свою исключительность: грубит – показывает упрямство, упрямится – показывает свою самостоятельность и принципиальность. Это искажённое понимание нравственных качеств можно откорректировать, если с помощью различных игр проставить подростка в ситуацию, где он сможет проявить и смелость, и самостоятельность, и мужество.

<p>Значительными становятся взаимоотношения с товарищами. Если в первое время маленькие школьники были поглощены каждый своими занятиями и заботами, то теперь они стали интересоваться делами и поступками друг друга; постоянно сравнивают свои результаты и успехи с чужими. Увлекаются соревнованиями и состязаниями. Всегда готовы помериться силами.</p>	<p>В этом возрасте готовы соревноваться во всём: в силе, ловкости, спортивных и туристических соревнованиях, знаниях (турниры смекалистых, аукционы знаний), в поведении. Но, устраивая состязания, важно не забывать, что условия их д.б. конкретными, легко проверяемыми и открытыми (на всех этапах!). Ещё один важный момент: пока нет устойчивых связей, следует чаще менять составы микрогрупп для выполнения любого дела. Кроме того, эта возможность – дать ребятам лучше познакомиться, узнать друг друга, сломать стереотипы первичного впечатления, формирует общительность и коммуникативную культуру. Большим подспорьем здесь может оказаться такая разновидность работы, как «разбивка» - различные варианты деления большого количества на микрогруппы.</p>
--	---



<p>Авторитет взрослого ещё велик. Прямое воздействие эффективнее, если опираться на мнение и поддержку коллектива. Руководство старшими принимается детьми охотно, отношения доверительные, доброжелательные. Участие взрослого вносит оживление и вызывает активность детей.</p>	<p>Учитывая большое значение мнения и оценки взрослого, важно быть осторожным со словом. Поддерживая, поощряя или наказывая, мы понимаем, сколь это значимо и какой глубокий след оставляет в душе ребёнка.</p> <p>Конечно, к слову надо быть внимательным всегда, но в этом возрасте особенно, чтобы не ранить, не сделать инвалидом. Поручая дело, следует обязательно поинтересоваться результатами, впечатлением, настроением. Такое участие взрослого – <b>значимо!</b></p> <p>Изначальная авторитетность взрослого помогает, особенно на первых порах, установить хорошие, деловые отношения. Но нельзя обольщаться – стоит следить, когда наступит момент более критического отношения к взрослому, к их делам и поступкам, эта критичность уже пробивает себе дорогу.</p>
---	---

<h3 style="text-align: center;">3. Младшие подростки (11-12 лет)</h3>	
<b>Характеристика психологических особенностей</b>	<b>Методический комментарий</b>
<p>В образе жизни подростка происходят существенные изменения. Прежде всего изменяется характер учебной деятельности, и общая ситуация их школьной жизни имеет свои последствия, содержание учебного материала представляет собой теперь систематическое изложение основ наук. Его усвоение приводит к</p>	<p>Это связано с развитием у подростков более сложных, абстрактных форм мышления. Вместе с тем дети этого возраста еще не могут достаточно полно анализировать свои поступки, и поэтому нередко склонны переоценивать свои возможности, а иногда переживать чувство неуверенности в себе.</p> <p>В лагере требуется помощь в</p>

<p>формированию на протяжении всего подросткового возраста мышления в понятиях, что, в свою очередь, оказывает большое влияние на все психическое развитие школьника.</p> <p>Новые знания обогащают и расширяют представления учащихся об окружающей действительности, открывают новые области явлений, а новый уровень мышления делает возможным способствовать и систематизировать свои представления и глубже проникать в причины и сущность явлений. На этой основе формируется более высокий уровень познавательных интересов подростков.</p> <p>Интересы становятся более устойчивыми, перестают носить эпизодический характер, не исчерпываются знаниями, получаемыми на уроке. У младших подростков возникает желание участвовать в предметных кружках, появляется интерес к научно-популярной литературе и научной фантастике.</p>	<p>выборе кружка и вида деятельности. Часто воспитателей возмущает непостоянство ребячьих интересов в этот период, напрасно, пусть выбирает, это нормальный процесс. Это благоприятное время научить их читать литературу, развить интерес и привить вкус к чтению и литературе.</p>
---	--

<p>На основе развития новых форм мышления у ребят младшего подросткового возраста формируется относительно устойчивая система отношений к окружающему и к самим себе. Возникает интерес к собственной личности, стремление разобраться в своих качествах и поступках, формируется самооценка. Важным фактором развития является коллектив сверстников и общественное мнение. Благодаря накопленному предыдущему «опыту» совместной жизни со сверстниками резко возрастает значение коллективных отношений, расположение к нему товарищей, их оценка его поступков.</p>	<p>Уже можно использовать такие методики, как «Мишень<sup>1</sup>». Необходимо учитывать, что подросток стремится завоевать авторитет, признание, развивается потребность быта на уровне требований окружающих его ребят, т.е. он стремится занять достойное место в среде сверстников, играть в нём роль, ими одобряемую.</p>
<p>Появляются и становятся существенными новые условия развития, а именно – собственные требования к себе и собственная оценка своей личности. Теперь формирование новых качеств и свойств личности начинает зависеть не только от стремления школьника быть на уровне требований коллектива, но и от стремления быть на уровне собственных.</p>	<p>Подростки стремятся занять определённое положение в коллективе. Они ставят перед собой такие цели и задачи, которые считают «себе по плечу» и стремятся их достигнуть (хотя это не всегда соответствует их возможностям). Постепенно это порождает новую потребность – быть не только на уровне требований коллектива, но и на уровне своих собственных требований и своей самооценки. Исследования показывают, что в тех случаях, когда школьник не может удовлетворить свои притязания, у него возникают острые отрицательные эмоциональные переживания.</p>

В центр внимания в этот период ставятся вопросы, связанные с нормами и правилами взаимоотношений между людьми; начинают складываться относительно независимые и устойчивые моральные взгляды и оценки.

В коллективе подростков нередко возникают собственные моральные требования, не совпадающие с моральными требованиями взрослых. Примером может быть правило: «Не выдавать!» Моё глубокое убеждение, что такие правила с общечеловеческой точкой зрения не так уж аморальны, если речь не идёт о преступлении. Вожатый-педагог чаще всего стоит на позиции, что подросток обязан немедленно по его требованию всё рассказать. Здесь не всё так прямолинейно надо решать: честность, откровенность, конечно же, добродетели, и если подросток убеждён в этом, он сам расскажет. А мы возьмём на заметку, что в случае расхождения морали во взрослой среде и подростковой, подростки всегда следуют морали, принятой в их среде, упорно её отстаивают, не боясь идти с вами на конфликт. Значит, разбираться здесь надо глубже, изучая мотив действия, поступка, формируя убеждение в правильности Вашей позиции. Как часто, требуя «выдачи» зачинщика, вожатый-педагог совершает ошибку, наказывая в целом коллектив, что, как известно, всегда сплачивает и ведёт к сопротивлению.

У младшего подростка достаточно нестойкая собственная позиция, и она может измениться на противоположную, под влиянием мнения коллектива или авторитетного взрослого.

	<p>Вспомнив об этом, легче избежать типичных ошибок. Достаточно в такой ситуации смены группы общения подростка, чтобы поправить дело.</p>
<p>Особенность самосознания мл. подростков заключается также в том, что хотя они стремятся понять самих себя, они ещё не умеют достаточно глубоко анализировать свои поступки, свой успех и неудачи. Поэтому каждый неуспех часто вызывает чувство неуверенности и даже переживание своей неполноценности. Поэтому для подростков характерна недостаточная устойчивость переживаний, намерений и оценок. Этими же особенностями самосознания объясняется повышенная чувствительность подростков к тому, как относятся к ним окружающие, их «ранимость», выражающаяся в обидчивости, а иногда в грубости и резкости. Именно это является причиной возникновения уже с 10 лет частых конфликтов, вспыхивающих между детьми, а ещё чаще между детьми и взрослыми. Интерес к своей личности не ослабляет у подростков интереса к внешнему миру. Напротив, в этом возрасте у детей укрепляются связи с коллективом, товарищами.</p>	<p>Резко выраженное стремление занять достойное место, утвердить себя приводят к положительному результату, и если у подростка не получается решить эти задачи в классе, в отряде – он непременно будет искать другие пути.</p> <p>Помочь найти себя и занять адекватное место можем мы, взрослые. В делах ставить в позицию ответственности, меняя роли, оценивая результативность, делая акцент на том, что получается, что хорошо.</p>

У мл. подростка заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости. Тенденции эти усиливаются в данный период и связаны с началом интенсивного физического и физиологического созревания	Хотя и проявляется стремление к самостоятельности, к активной деятельности, но ещё недостаточно сформированы навыки самостоятельной деятельности, действий, их надо последовательно развивать и укреплять.
Если взрослые не учитывают положительного в целом стремления подростка к самостоятельности, оно может принять уродливый характер, вызвать появление отрицательных черт (упрямство, грубость, резкость).	Значительную помощь окажет естественное стремление ребят к красочным, игровым, романтическим функциям работы.

#### 4. Старшие подростки (13-15лет)<sup>2\*</sup>

##### Физический рост и развитие

У девочек происходит резкий скачок в физическом развитии, они обычно выше мальчиков, завершается половое созревание, они менее активны. У подростков наблюдается быстрый рост мускулатуры, переутомление для них опасно.

Характеристика психологических особенностей	Методический комментарий
Стремление подростка утвердиться в позиции взрослого, почувствовать себя самостоятельным и уверенным в себе. Подросток хочет найти своё место в жизни, устремляет	Необходимо дело, которое отличалось бы от всего, что он делал раньше, и по содержанию, и по организации.  К этому стремлению нужно относиться уважительно и помочь.

<p>взгляд в будущее, однако пока это сочетается с позицией школьника; он ещё слишком поглощён школой, учением, взаимоотношениями с товарищами.</p>	
<p>Возрастные особенности старших подростков и их стремление определить своё место среди окружающих приводят к важному следствию. В этот период возникает известное расхождение между тем положением, которое подросток занимает среди окружающих в качестве школьника, и тем, которое ему хотелось бы занимать; на которое он внутренне претендует. Он стал взрослее во всех отношениях: более самостоятельным и умелым, расширился его кругозор и интересы; он стал способен управлять своим поведением, что порождает потребность в какой-то новой позиции. Он</p>	<p>Стремление к взрослости приводит часто к поиску собственного образа жизни и деятельности. Направления поиска были различны: бросить школу, начать зарабатывать деньги, некоторые пытаются утвердить себя в новой позиции, подражая поведению взрослых, начинают курить, одеваться по-взрослому, пробуют наркотики, знакомятся с сексуальными отношениями полов, для них очень характерно внимание к внешнему виду, появляются дорогие и дешёвые (часто безвкусные) украшения, необыкновенные стрижки приходят на смену длинным волосам и т.д. Внешний вид со временем можно откорректировать, а вот огромную опасность</p>

<p>хочет признания со стороны окружающих своих больших возможностей и, стало быть, больших прав. Чётко проявляется «стремление к взрослости», «стремление к самостоятельности», «к самоутверждению».</p>	<p>представляют распространённые в лагерях наркотики (надо ли говорить о таящейся беде) и, конечно, раннее вступление в интимные отношения. Как показал наш опыт, не уходить от этих проблем надо, а идти им навстречу, объяснять, вызывать на откровенность своим тактичным поведением, доброжелательностью, информированностью, компетентностью.</p>
<p>Впервые появляется стремление составить некоторую общую картину мира, общее представление о самом себе; появляется ещё неосознанное до конца стремление упорядочить и объединить свои взгляды и отношения. Мышление как бы становится на службу потребности подростка разобраться во всём окружающем. Вместе с тем, развитие мышления в этот период характеризуется ещё неумением подростка охватить</p>	<p>В этой связи подростку хочется выяснить: <b>зачем живёт человек, какова будет жизнь в дальнейшем, зачем живёт он сам, каким он станет, когда будет взрослым?</b> Формируются зачатки мировоззрения и связанного с ним общего мироощущения. Большое значение для этого имеет продвижение подростка в его умственном развитии. В этот период у старших подростков возрастает способность к абстрактному мышлению, к анализу и обобщению фактов и явлений, т.е.</p>



<p>богатство и многогранность действительности с помощью усвоенного им общего понятия.</p>	<p>к более совершенному способу познания действительности.</p>
	<p>Данная особенность в сочетании с небогатым пока ещё жизненным опытом делает часто подростка очень односторонним в своих суждениях и взглядах, слишком прямолинейным и нетерпимым. Он ещё не умеет выявлять причинно-следственные связи, вникать и учитывать точку зрения другого человека. Эта особенность находит своё выражение и в отношениях с людьми, с которыми он общается. Иногда человек лишь одним хорошим словом или поступком, или даже жестом может завоевать расположение подростка и заставить его закрыть глаза на присущие этому человеку недостатки. И наоборот, какой-нибудь неблагоприятный поступок, который не характерен для личности в целом, может в корне изменить отношение подростка к этому человеку. Этим объясняются</p>

	имеющее место в этом возрасте «крушение авторитетов», безжалостность и жестокость.
Стремится не только больше знать, но и больше уметь.	Не пытайтесь всё делать сами, больше доверяйте, поручайте все сложные дела, - не бойтесь ошибок, - идёт нормальный процесс накопления опыта.
Обладает уже достаточно широкими и разносторонними интересами, которые расширяются и дифференцируются.	Требуется в этот период и выход за рамки общения своего класса, отряда, желание расширить социальные связи, что имеет двойное значение: с одной стороны, обогащает опытом общения, с другой – расширяет социальные связи. Они с особым увлечением занимаются техникой, спортом, туризмом, участвуют в научных кружках. Этому способствует та огромная информация, которую повседневно получают старшие подростки по радио и телевидению.
Появляется повышенная активность, действенность	Но в отличие от младших школьников нет стремления к получению оценки их деятельности со стороны взрослых; чаще наоборот, похвала вызывает

	обратную реакцию. Особенно агрессивно воспринимаются нравоучения, нотации, разговоры.
Подросток стремится всё понять, сам во всём разобраться, уяснить своё отношение ко всему, что и кто его окружает.	Отсюда склонность спорить, оспаривать, казалось бы, даже «очевидное» перестают воспринимать «на веру». В частых в это время спорах пытаются выявить свою точку зрения, и, если это удаётся, подросток начинает страстно утверждать её, даже навязывая другим. В условиях летнего лагеря особенно сложно завоевать и удержать авторитет, так как времени очень мало, а интенсивность общения велика. Здесь надо быть предельно внимательным к себе, своим словам и поступкам. Времени на формирование отношений может просто не быть. Бывает и другая крайность: подростки, осуждая товарища, могут быть настолько жестоки, что явно потребуются ваше вмешательство, чтобы подросток соотносил свою прямолинейную позицию с гуманистическими

	<p>чувствами, учился чуткости, вниманию, доброте, не терял при этом своей принципиальности.</p>
<p>Происходит изменение в развитии моральных чувств и сознания. К этому времени подросток уже усвоил определённую систему моральных требований и овладел определёнными нормами взаимоотношений между людьми. К этой области складывается своё личное отношение: одни нравственные нормы и требования начинают действительно определять всё его поведение; другие остаются для него лишь внешними требованиями и либо не выполняются вовсе, либо выполняются только под давлением окружающих. Образование собственных моральных установок и требований определяет иной характер взаимоотношений старшего подростка не только с</p>	<p>Если в предшествующие годы для принятия детьми требований коллектива и подчинения им огромную роль играло стремление сохранить своё положение в коллективе и завоевать авторитет у товарищей, то теперь старший подросток уже может противостоять влиянию окружающих в том случае, когда он не соответствует его собственным требованиям-убеждениям.</p> <p>Таким образом, на основе сознательно усвоенных моральных требований у старшего подростка появляется известное «освобождение» от непосредственного влияния коллектива. В этом значительное отличие старших подростков от младших, которые часто были готовы, не раздумывая, идти вслед за коллективом. Такого рода самостоятельность очень ценна, она</p>

<p>отдельными людьми, как мы об этом говорили выше, но и с коллективом в целом.</p>	<p>необходима для становления личности. Появление достаточно осознанных моральных требований и оценок вносит значительные изменения в волевую сферу подростка. (Напомним, что школьники более младшего возраста могли успешно действовать лишь в том случае, если цели деятельности и сама деятельность были для них привлекательны; длительная многоэтапная деятельность была им трудна, а препятствия их демобилизовали). Старшие же подростки, сознательно поставив перед собой цель, могут действовать даже в тех случаях, когда содержание деятельности их не привлекает или когда на пути достижения цели у них встречаются серьезные препятствия.</p>
<p>Глубокой и существенной характеристикой личности является преобладание доминирования направленности личности на себя или на других</p>	<p>В зависимости от этой направленности складываются и многие другие особенности человека. Так, например, направленность на себя часто</p>

связана с такими чертами, как зазнайство, жадность, стремление быть на виду, пренебрежение к товарищам и т.д., а направленность на других с такими чертами, как доброжелательность, бескорыстие, готовность пойти на помощь другому и т.д. Тут надо особо учесть по крайней мере две психологические особенности старших подростков. Во-первых, то, что на основе возросшей самостоятельности у них возникает активное стремление осуществлять в своей жизни, освоенные ими моральные требования. Во-вторых, то, что старшие подростки обладают большей зоркостью и наблюдательностью ко всем явлениям окружающей жизни. В связи с этим они замечают в ней каждое несоответствие усвоенным ими моральным нормам. Такое несоответствие очень остро переживается подростками и может привести к обесцениванию самих моральных взглядов и принципов.

<p>Следует помнить, что отношения старших подростков со взрослыми значительно усложняются; прямое непосредственное давление (приказ, немотивированное требование) вызывает протест. Зато охотно принимается опосредованное руководство в виде совета или ненавязчивого предложения прийти на помощь.</p>	<p>Если взрослый хочет успешно взаимодействовать с подростками, он должен «завоевать их сознание», убедить их в правильности своих предложений. Если же моральные установки самого подростка являются неправильными, необходимо найти доказательства несостоятельности его взглядов.</p> <p>Другая особенность взаимоотношения взрослых со старшими подростками заключается в необходимости оказывать им доверие и предоставлять по возможности большую самостоятельность.</p> <p>В руководстве старшими подростками есть и ещё одно условие: чтобы иметь авторитет у детей этого возраста, надо его завоевать. Подростки чутко улавливают любые противоречия во взглядах старших людей и болезненно относятся к малейшему расхождению между тем, что взрослые утверждают и пропагандируют, и тем, как они</p>
--	--

	сами поступают и думают.
--	--------------------------

Заканчивая разговор об особенностях работы с подростками, важно обратить внимание, что этот интересный и сложный мир делится ещё на мальчиков и девочек. Педагогика не может быть бесполой. У представителей «слабого» и «сильного» полов есть различия в поведении, своеобразии которого вызвано особенностями строения и развития человеческого организма, различиями в устройстве и функционировании нервной системы.

По традициям, по складывающимся нормам поведения мужчинам отводилась роль защитников, которые д.б. сильными, храбрыми, энергичными. Женщина, наоборот, - хранительница домашнего очага, олицетворение заботы, нежности, чуткости...

Девочки гораздо чувствительнее мальчиков в сфере личных взаимоотношений, более точно умеют «читать» в др. людях их состояние, самочувствие.

Для мальчиков предпочтительна деятельность, связанная с преодолением физических трудностей. Тем более что они себя считают более энергичными и деловыми людьми. Они более практичны, в то время как для девочек характерна так называемая словесно-речевая деятельность.

Девочки чаще, чем мальчики испытывают состояние тревоги, переживания, страха, опасности. Это не говорит о том, что мальчикам не дано чувство тревоги. Просто мужской стереотип не позволяет внешне демонстрировать свои слабости, тем более трусость.

<b>5. Юность (15-16 лет).</b>
-------------------------------

<b>Физический рост и развитие</b>
-----------------------------------



<p>Наступает зрелость, сопровождаемая физическими и эмоциональными изменениями (уже не только у девочек, но и у мальчиков, которые отстают в развитии на два года). Завершается рост и формирование скелета, усиливаются различия среди детей, так как многие из них уже повзрослели, а другие только начинают взрослеть</p>	
<p><b>Характеристика психологических особенностей</b></p>	<p><b>Методический комментарий</b></p>
<p>Становление нравственного сознания, опережающее развитие интеллекта. Практичный взгляд на жизнь, независимость и самостоятельность.</p>	<p>В поисках нравственного ответа обращается не к взрослым или к сверстникам, а к источникам, печати, телевидению (СМИ). Более чётко проявляется любовь к родителям, учителям.</p>
<p>Начало практической реализации жизненных планов. Профессиональное и личностное самоопределение.</p>	<p>Идёт снижение остроты межличностных конфликтов, снижение негативизма во взаимоотношениях с окружающими людьми.</p>
<p>Повышение контактности и общительности.</p>	<p>Отмечается больше разумности и сдержанности в поведении</p>
<p>Отмечается повышенная невротичность и эмоциональность</p>	<p>Переходы настроений непредсказуемы, быстры. Поступки недостаточно продуманы. Для юношеского возраста характерны: обидчивость, импульсивность.</p>
<p>Наблюдается интровертность.</p>	<p>Юноши и девушки думают не</p>

	только о себе, - обо всём – о людях, о философии, о бытовых проблемах.
Может возникнуть обострённое чувство одиночества.	Нуждается в помощи в установлении хороших личных контактов.

## КОНФЛИКТОЛОГИЯ

**Конфликт** – ситуация, при которой сторонам взаимодействия не хватает какого-либо ресурса. Наличие конфликта свидетельствует о *развитии коллектива*.

Сферы конфликтов:

- Вожатые – вожатые

*Возможные причины:* разделение сфер влияния, любви детей, психологический дискомфорт, невыполнение должностных обязанностей.

- Вожатые – администрация, персонал

*Возможные причины:* разделение власти, неопределенность должностных обязанностей.

- Вожатый - ребенок

*Возможные причины:* превышение полномочий, ограничение свободы, принижение самооценки.

- Ребенок - ребенок

*Возможные причины:* бытовые ресурсы, ревность, выяснение социальной значимости.

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

#### **Условия мотивации партнера на взаимодействие:**

Наличие общей цели.

1. Наличие общего критерия оценки ситуации.
2. Представления у партнера о будущем результате взаимоотношений, как наиболее выгодным.
3. Наличие договора и его актуальные формы.
4. Создание атмосферы психологического объединения. («Мы же с вами умные люди...»)
5. Получение партнером косвенной выгоды от взаимодействия.
6. Установление важности обоюдных вкладов в совместную деятельность.
7. Подчеркивание значительности действий партнера.
8. Внешние факторы.
9. Возможность бесконфликтного раздела результата совместной деятельности.
10. Обусловленность действий партнера.

## Стратегии и тактики поведения в конфликте.

1. **Противоборство** – навязывание другой стороне предпочтительного для себя решения.

Принцип этого стиля: «Или все – по-моему, или совсем ничего».

*Применение уместно, если:*

- Ситуация критическая и исход конфликта очень важен для вас;
- Вы уверены в своей правоте, и правота значит для вас больше, чем развитие отношений;
- Вы имеете заведомо более сильные позиции, чем ваши оппоненты;
- Вы обладаете сильной волей, достаточным авторитетом, властью.

*Применение неуместно, если:*

- Попытки сотрудничества еще не были предприняты;
- Важно участие других и развитие отношений;
- Слишком часто применяется;
- Оппоненты «потеряют лицо», утратят уважение к себе.

2. **Компромисс** – стороны пытаются урегулировать разногласия, идя на взаимные уступки.

Принцип этого стиля: «Я уступаю немного, если вы тоже готовы уступить».

*Применение уместно, если:*

- Участие других важно, но времени недостаточно;
- Хоть какое-то решение предпочтительней полного зстоя;

- У сторон одинаково убедительные аргументы и равная власть;
- Возможно промежуточное решение, так как другие подходы к решению проблемы оказывались неэффективными.

*Применение неуместно, если:*

- Творческий выход из положения совершенно необходим;
- Последствия компромисса для вас неприемлемы.

3. **Уступка** – стороны действуют совместно, но при этом не пытаются отстаивать собственные интересы в целях сглаживания отношений.

Принцип этого стиля: «Все, что вы хотите...».

*Применение уместно, если:*

- Дело вас практически не трогает или вы бессильно предотвратить действия вашего оппонента;
- Важнее восстановление спокойствия и сохранение добрых отношений;
- Вы осознаете, что правда все равно на вашей стороне;
- Вы чувствуете, что у вас недостаточно власти или шансов победить.

*Применение неуместно, если:*

- В результате вы затаите ненависть;
- Этот стиль используется по привычке с тем, чтобы заслужить одобрение других (результат – депрессия и потеря уважения к себе).

4. **Избегание** – если конфликт не затрагивает прямых интересов сторон или возникающая проблема не столь важна для сторон, либо стороны просто не жалеют тратить время и силы.

Принцип стиля: «Конфликт? Какой конфликт?».

*Применение уместно, если:*

- Проблема и дальнейшее развитие отношений маловажны;
- Недостаточно времени и решения необязательны;
- Нет реальной власти, но есть желание предотвратить действия другого;
- Хотите выиграть время, чтобы изучить ситуацию и получить дополнительную информацию, прежде чем принять решение;
- Считаете, что в конфликте участвуют трудные для общения люди – грубияны, жалобщики, нытики и т.п.

*Применение неуместно, если:*

- Само дело и развитие отношений для вас важны;
- Применяется по привычке к большинству проблем (приведет к взрывам или замораживанию отношений);
- Результат может стать неприятный осадок и отрицательные эмоции;
- Люди нуждаются в конструктивном столкновении лицом к лицу.

5. **Сотрудничество** – наиболее трудная тактика, но и наиболее эффективная в конфликтных ситуациях. Преимущество – стороны находят наиболее приемлемое решение, превращаются из оппонентов в партнеров.

Принцип стиля: «Давайте посмотрим, как мы оба можем достичь того, чего хотим».

*Применение уместно, если:*

- Сама проблема так же важна, как и отношения;
- Позиции сторон хорошо известны и есть время и энергия на обсуждения;
- Если каждый из подходов к проблеме важен, но не допускает компромиссных решений;
- Стороны способны выслушать друг друга и изложить суть своих интересов.

*Применение неуместно, если:*

- Проблема маловажная и недостаточно времени;
- Ситуация перегружена «разбирательствами»;
- Стремления другой стороны неоправданны.

#### Способы успешного разрешения конфликта

1. Самый лучший способ – компромисс.
2. Ставьте себя на место другого человека.
3. Заключайте договоры с партнером.
4. Не затягивайте конфликт.
5. Результатом должны быть довольны обе стороны.

### **ВОЖАТЫЙ – АДМИНИСТРАЦИЯ**

Чего хочет от

вожатого

администрация?

- дисциплины;

- благодарност  
и от  
родителей;
- быть в хорошем свете перед вышестоящими органами;
- отдохнуть;
- чтобы их не допекали проблемами;
- сэкономить материальные ресурсы;
- сохранности материальной базы;
- хороших отношений;
- преклонения.

Чего хочет от администрации вожатый?

- организации быта и материальной базы;
- уважения как к коллеге;
- чтобы не мешали, не вмешивались во время рабочего процесса;
- психологической поддержки и одобрения;
- поддержания статуса руководителя;
- взаимная защита.

Следующая группа конфликтов – конфликты с администрацией. В этом отношении, как нельзя, кстати, применимы слова "повезло" или "не повезло". Поэтому, на всякий случай, лучше не иметь проблем с начальством, тщательно заполнять все "бумажки" и заявления, ходить на планерки и т.д. Все-таки вы на работе и у вас есть обязанности.

Каждый человек имеет право хотеть защиты и заботы. При встрече с администрацией необходимо проговаривать свои желания! Помогайте начальнику лагеря.



В идеале вожатый должен при необходимости обращаться к старшему вожатому, а он – к администрации.

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

Поэтому, чтобы понять, почему ваш ребенок поступает так, а не иначе, вам необходимо распознать и понять истинную причину конфликта.

*Конфликт легче предупредить, чем погасить!*

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

Во время работы в лагере вы все время будете находиться с детьми. Но иногда этого удовольствия вас будут лишать навещающие детей родители. После таких свиданий родители любят задавать вожатым различные вопросы, по большей части касающиеся бытовой стороны пребывания в лагере. Если это звучит в форме претензий, то без вашей выдержки и понимания будет сложно избежать конфликта. При разговоре с родителями вам необходимо:

- *обязательно отвечать на все вопросы, или, по крайней мере, сказать, к кому можно обратиться за разъяснением;*
- *ни в коем случае, по-детски, не оправдываться;*

- *стараться говорить с родителями на равных, ведь вы взрослый человек, а не нашкодивший подросток, и желаете детям только добра;*
- *по возможности прогуляйтесь с родителями по территории, или сядьте друг напротив друга; это поставит вас в равные условия, и вы сможете спокойно обсудить возникшие проблемы.*

## **ВОЖАТЫЙ – РОДИТЕЛИ.**

Родители почти всегда защищают своего ребёнка. Родители хотят, чтобы:

- дети не испортились после лагеря;
- индивидуального внимания к ребёнку;
- слышать, что их ребёнок очень хороший;
- чтобы дети нормально отдохнули, т.к. дорогая путёвка.

Необходимо объяснять родителям, что в лагере есть режим и дисциплина, и если этого не будет, то всё развалится. Говорить, что материальный уровень лагеря зависит от города. Пытаться найти решение проблемы вместе с родителями. Если за этим следует прямой «наезд», то причитать вместе с ними, жалеть. Мы хотим от родителей поддержки и партнёрства, но не решения наших проблем (например, укладывать детей спать мы должны сами, а не жаловаться, что ребёнок срывает отбой)! Говорить родителям то, что они хотят услышать.

Умение внушать и убеждать словом – особый дар, которым от рождения обладает не каждый из нас. Искусство речи – это ее гибкость, оригинальность, выразительность, умение свободно использовать богатство родного языка, говорить ярко, образно, оставляя след, обеспечивая результат. Предлагаем вам освоить некоторые общие

приемы технологии убеждающего воздействия. Они характеризуют говорящего, представляют его имидж.

1. **«Эффект первой фразы».** Проявляйте свою индивидуальность, вызывая интерес слушающих к себе.
2. **«Эффект паузы» и «Эффект интонации».** Держите слушателя в интеллектуальном и эмоциональном напряжении.
3. **«Эффект экспромта».** Умейте найти слова, относящиеся к конкретной обстановке и конкретному человеку.
4. **Чем короче говоришь, тем больше скажешь.** Еще Вольтер справедливо заметил, что секрет быть скучным состоит в стремлении рассказать все.
5. **Все хорошо в меру.** Это касается и серьезности, и иронии, и горячности, и юмора.
6. **Дайте возможность высказаться до конца.** Стремитесь искренне и серьезно понять точку зрения другого, не отвергая ее сразу.
7. **Опережайте возможную критику.** Ошибку признайте быстро и решительно.
8. **«Эффект обвинения».** Высказывайте только одно обвинение, критикуйте ошибки оппонента, а не его личные качества.
9. **Секрет Сократа.** Задавайте такие вопросы, чтобы собеседник вынужден был говорить «Да».
10. **Метод вигильности** (зоркость, бдительность). Уклоняйтесь от дискуссии, чтобы переубедить упряма.
11. **Способ бумеранга.** Используйте аргумент или тезис оппонента против него.
12. **Право на заключительное слово.** Придерживайте к концу разговора важные сведения.

13. **Нейтралитет спора.** Высший класс мастерства спора - помочь оппоненту остаться в рамках правил и принципов спора.

14. **Кодекс взаимоотношений.** Найдите верный тон, необходимую дистанцию общения.

15. **«Самоприказ: Стоп! Кричать не надо!»** сделайте паузу в разговоре. Глубоко вдохните, пройдитесь. Нужно обойтись без конфликта.

### **РЕБЁНОК – РЕБЁНОК.**

Чаще конфликты происходят между детьми 11 - 15 лет. Маленькие дети быстро забывают о раздоре. Конфликт может быть из-за:

- гормонов;
- самооценки;
- амбиций;
- любви (конкуренции);
- борьба за ресурс (кровати и т.д.).

Решения:

- если один явно более слабый – ему помогать;
- если примерно равны стороны – придерживаться нейтральной стороны;
- показать уважение двум сторонам;
- учить разрешать конфликты;
- смотреть на конфликт изнутри;
- аккуратно смотреть, кто слаб (бывает, что жертва манипулирует);

- ограничить число участников конфликта (только заинтересованные в конфликте, а свидетель конфликта – не участник);
- дать совместную работу под присмотром;
- иногда можно разъединить детей, если их влияние друг на друга очень плохое;
- быстро решать мелкие дурацкие ситуации (например, кому нести ведро), чтобы не возникли крупные;
- любовные конфликты, если не выходят за пределы этики, пусть развиваются;
- перевести энергию в другое русло, но чтобы не было лидера везде (уравновешение);
- если любовь к водителю, понять, что на нём ответственность за ребёнка;
- Поговорить с ребёнком.

**Первая ваша задача как водителя – вовремя заметить назревающий конфликт, узнать причины и попытаться найти решение.**

Техника «Я - высказывания».

- у каждого человека своя точка зрения, свое мнение.
- Прописываю свое состояние (плохо)/Описывать как мне плохо/
- Мне кажется, что должно быть..., мне бы хотелось....
- Сказать партнеру, что Я хочу.

Слова паразиты (агрессоры), которые *нельзя использовать*:

- ты всегда, ты никогда...
- этот, эти твои..., это твоя...

- ты должен...
- «ты враг народа»...

### **Межличностные конфликты**

Тесно связаны с внутриличностными.

Особенности:

1. Противоборство людей происходит непосредственно здесь и сейчас, на основе столкновения их личных мотивов.
2. Проявляется весь спектр известных причин: общих и частных, объективных и субъективных.
3. Являются полигоном проверки характеров, интеллекта воли и других индивидуально – психологических особенностей.
4. Отличаются высокой эмоциональностью и охватом и охватом практически всех сторон отношений между конфликтующими субъектами.
5. Затрагивают интересы окружения.

### **Групповые конфликты**

*Групповой конфликт* – противоборство, в котором, хотя бы одна сторона представлении малой социальной группой.

- Личность – группа

Протекает на основе столкновения личностных и групповых мотивов.

Группа немобильна и обладает дополнительной мощностью. Поэтому в таком конфликте субъекты, включенные в группу, проявляют большую жестокость, чем обыкновенно могут себе позволить.

Причины: нарушение ролевых ожиданий, нарушение групповых норм, расхождение в следующих понятиях:

Позиция – официальное, определяемое должностью положение.

Статус – реальное положение личности в системе отношений, степень авторитетности.

Роль – нормативно заданный или коллективно одобряемый образец поведения.

Групповые нормы – общие правила поведения, которых придерживаются все члены группы.

Формы проявления: применение групповых санкций, ограничение или неформального общения, эйфория.

Вариант	Возможные причины
Руководитель – коллектив	<ul style="list-style-type: none"><li>• Новый руководитель, назначенный со стороны.</li><li>• Стиль управления.</li><li>• Низкая компетентность руководителя.</li><li>• Сильное влияние отрицательно направленных микрогрупп и их лидеров.</li></ul>
Личность – коллектив	<ul style="list-style-type: none"><li>• Конфликтная личность</li><li>• Нарушение групповых норм</li><li>• Неадекватность статусу внутренней установки.</li></ul>
Лидер – группа	<ul style="list-style-type: none"><li>• Низкая профессиональная подготовка</li><li>• Применение компромата против лидера</li><li>• Превышение полномочий лидерства</li><li>• Изменение группового сознания.</li></ul>

### **Межгрупповые конфликты**

Происхождение объясняется природно обусловленной враждебностью к «чужим» и привязанностью к «своим».

- Члены конфликтующих групп воспринимают друг друга по принципу «Мы - Они».
- Своя группа всегда оценивается выше.
- Позитивное поведение своей группы и негативное поведение чужой объясняется внутренними причинами. А, негативное поведение своей группы и позитивное чужой – внешними обстоятельствами.
- Индивид склонен вести себя более агрессивно. Причины заключаются в так называемом эффекте толпы, который снижает чувство персональной ответственности. В группе всегда существует лидер, на которого, по мнению рядовых, в случае наказания и будет направлена энергия.

## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

**«История имени».** Все садятся в круг. Каждый из участников по очереди называет свое имя и рассказывает историю о том, почему его назвали именно так.

**«Снежный ком».** В кругу первый участник называет свое имя, второй – имя первого участника и свое, третий – имена всех предыдущих участников и свое и так пока очередь вновь не дойдет до первого участника, который называет имена всех.

У этой игры есть различные вариации. Например, к имени можно прибавлять различные предметы или качества характера, которые начинаются с той же буквы: Маша – мудрая, Саша – смелый и т.д.



**«Мы идем в поход».** Эта игра не только на знакомство, но и на сообразительность. Ведущий задает вопрос: «Вы идете в поход. Что вы с собой берете?» его партнер, с которым нужно договориться заранее называет свое имя и предмет, который начинается с этой же буквы. Тем игрокам, которые догадались и ответили правильно, ведущий позволяет идти в поход, а тем, кто не догадался, предлагает взять с собой другие вещи. Игра продолжается пока вся команда не «отправится в путешествие».

**«Карта жизни».** Каждому участнику дается лист бумаги и ручка. На листе в верхней части нужно написать дату проведения игры, а в нижней части дату своего рождения. Между этими двумя цифрами провести произвольную линию, которая, по мнению участника, отражала бы его жизнь. На линии точками отмечаются наиболее важные, запоминающиеся события и хорошие и плохие. После составления «Карты жизни» каждый из участников рассказывает по ней о своей судьбе.

Это упражнение лучше всего проводить в малой группе, где есть возможность выслушать каждого участника, если же людей много обсуждение следует проводить в парах или тройках.

**«Визитная карточка».** На листе бумаги в центре пишется имя, а по сторонам и углам различные сведения об авторе. Набор вопросов следует определить заранее, в зависимости от целей игры (знакомство, получение информации, развитие творчества). Карточка крепится к одежде. Участники, общаясь и читая визитки друг друга, должны найти как можно больше ребят со схожими качествами. Затем подводятся результаты.

**«Узелки».** Участники становятся в круг. Ведущий подает руку любому, стоящему напротив, но не соседу. Тот, подает вторую руку другому члену группы, так образуется цепочка. Последний участник подает свободную руку ведущему и круг замыкается. Далее команда должна придумать стратегию как «распутаться» не размыкая рук, чтобы снова получился круг. Во время обсуждения нельзя производить никаких действий. Как только решение принято, группа молча выполняет задание.

**«Слепая фигура».** Участники, взявшись за руки, образуют круг, все закрывают глаза или завязывают их. Ведущий дает задание, не размыкая рук, создать какую-либо фигуру (треугольник, дом, звезда и т.д.).

**«Любовная история».** Участники садятся в круг, один из них выходит за дверь. Ведущий сообщает, что это игра - розыгрыш. Для этого они договариваются сообщить водящему, что якобы сочинили любовную или детективную историю, а он должен будет её воспроизвести, задавая участникам наводящие вопросы. При этом никакой истории, конечно же, нет, просто на вопросы, оканчивающиеся гласным звуком участники отвечают «да», на вопрос, оканчивающийся согласным звуком – «нет». Таким образом, водящий сам сочиняет историю.

**«Счеты Тутанхамона».** Игра на сообразительность. Ведущий раскладывает три спички определенным образом и говорит: «Тутанхамон придумал невероятный способ исчисления. Как вы думаете, какая это цифра? 5... Нет, это 8». Ведущий передвигает

спички: «А это какая цифра? 9. Правильно». Как узнать, что за цифру показывает ведущий? В этой игре дело не в спичках, их расположение может быть любым, а в пальцах ведущего, которые показывают цифру.

«**Crazy-blue**». Прежде чем играть следует придумать какой-нибудь незатейливый мотив, который легко могут напевать все участники (желательно под гитару). По очереди каждый выходит в центр и говорит свою проблему, другие должны подобрать к ней рифму и спеть. Сначала будет немного сложно, но потом всё подстроится, припев всей песни «но я пою блюз и я самый счастливый человек на земле», поётся после того, как каждый внёс свою строку. Продолжать по мере истощения проблем.

«**Кенгуру**». Игра-розыгрыш. Из группы выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но ни издавая, ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас «жертва» будет показывать кенгуру, но все должны притвориться, что они не понимают, что же за животное им показывают. Надо называть любых других животных. Но не кенгуру. Через пять минут имитатор, стараясь лучше изобразить свою роль, будет действительно напоминать взбесившегося кенгуру.

«**Арбат**». Из группы выбирается 5-7 человек, в игре они будут исполнять роль натурщиков. Ведущий включает спокойную музыку, а на стену вешает листы ватмана. Включается настольная лампа, наводится на профиль лица натуры и по тени переводится медленно и

аккуратно на лист ватмана, каждый участник группы помогает сделать это наиболее точнее. Берутся кисти и краски. Пастель, карандаши, фломастеры и маркеры – это испортит впечатление. Пока часть позирует, другие их рисуют. Каждый имеет право нарисовать, дорисовывать профили «натурщиков». На свободной от портретов части листа участники сами рисуют интерьер, пейзаж, всё что угодно... А дальше - выставка!

**«Первое впечатление».** Игроки, свободно перемещая с карточками на спине, приколотыми или приклеенными клейкой лентой. По ходу перемещений гости пишут друг у друга на спине на карточках характеристику, краткое описание своего первого впечатления о человеке. Ведущий игры должен дать примерные образцы характеристик, например «горячая штучка» или «литературный гений» – ничего слишком буквального. Прелесть заключается в преувеличенных или искусных описаниях, которые при этом не должны оскорблять человека или приводить его в смущение.

**«Рыбалка на асфальте».** Игроки делятся на 2 – 3 равные команды, и каждый игрок получает, бумажную рыбку длиной 20 – 25 см, привязанную на нитке хвостом вниз. Длина нитки – 1 – 1,2 метра. Рыбка подвешивается за нитку сзади на поясе игрока так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки противника. Касаться нитки и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

**«Зеленоглазое такси».** Для этой игры понадобится несколько детских машинок – по количеству участников. На них закрепляются стаканы, доверху наполненные водой, а к бамперам привязываются веревки длиной в несколько метров.

Участники должны расположиться на одной линии, взять в руки концы веревок и по команде начать тянуть к себе машинки, наматывая веревку на палец (или на карандаш).

Как только ведущий замечает, что вода у кого-то расплескивается, он просит игрока остановиться и досчитать до 10. Остальные – если им удастся не разлить воду – продолжают тянуть машинки. Побеждает тот, чья машинка «приехала» быстрее всех и чей стакан остался полным.

**«Свинская игра».** Водящему завязывают глаза, дают палку и, ставя к стенке (чтобы не упал). Остальные игроки встают вокруг него полукругом. Водящий должен наугад коснуться кого-нибудь палкой и сказать: «Хрюшечка, похрюкай». Тот, кого коснулись, трижды хрюкает, не искажая голоса. Задача водящего – сосредоточившись, угадать, кто хрюкал. Тот, кого он узнал, сам становится водящим.

**«Пришей» товарища».** Участники делятся на две команды и выбирают себе капитанов. Вместо иголок им раздаются две ложки (или вилки) с привязанными нитками или веревочками. Капитаны должны быстро и качественно «пришить» друг к другу всех членов своей команды. «Пришивать» можно за лямки, ремешки, петельки и т.п. – словом, за что можно зацепиться. Игра обостряется, когда пришивают вилкой: в этом случае и «швец», и участники должны быть предельно

внимательными, чтобы об нее не уколоться. Побеждает та команда, которую «сшили» быстрее.

**«Иди сюда!».** Любимая игра Антона Семеновича Макаренко. Он писал, что стал считать себя мастером воспитательного дела, когда научился произносить фразу «Иди сюда!» с 16 различными интонациями. Неизвестно, каким образом он тренировался (может, один перед зеркалом, а может – на своих воспитанниках- беспризорниках), но в итоге действительно стал мастером.

Можно попробовать, собравшись всей компанией, произносить эту (или любую другую) фразу с разными интонациями и эмоциональными оттенками. Например, сказать иди сюда командирским тоном, страстным шепотом, удивленно, иронично, трагически или безразлично. Или так, как сказал бы врач - ветеринар, областной прокурор, Иван Грозный, покинутый любовник, сицилийский мафиози, Джон Траволта и кто угодно еще.

**«Ха-ха-ха».** Играющие садятся в круг. Первый игрок говорит: «ха», второй игрок говорит: «ха-ха», третий игрок говорит: «ха-ха-ха» и так далее, каждый игрок добавляет еще одно «ха». Каждое «ха» должно произноситься торжественно и важно. Если кто-то из игроков засмеется или попытается схитрить, он должен выйти из круга. Но как только они покидают круг, им позволено все. Вышедшие игроки могут делать все, до чего они только смогут додуматься, в попытках заставить других игроков рассмеяться. Касаться игроков запрещено.

**«Болтающийся вагон».**

**Количество игроков:** 10 или более;

Для этой игры требуется много свободного места. Игроки образуют группы по три человека и более. При этом два человека не входят ни в одну из групп, они-то и будут теми самыми болтающимися вагонами.

Игроки в группах выстраиваются в линии и держат друг друга за талию. Это поезда, к которым пытаются прицепиться болтающиеся вагоны. Поезда бегают по кругу, делая резкие повороты каждый раз, когда болтающийся вагон пытается зацепиться за последнего игрока и присоединиться к поезду. Если болтающемуся вагону удастся прицепиться к поезду и его невозможно стряхнуть, то первый игрок поезда становится, в свою очередь, болтающимся вагоном.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **«МЯЧ СОСЕДУ»**

Играют на площадке или в зале. Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечают участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

### **«СТОЙ!»**

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в

круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом в руках стоит в центре круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит «Стой!». Все останавливаются, а водящий пытается попасть мячом в ближайшего игрока, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды «Стой!» все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

### **«ПЕРЕДАЛ - САДИСЬ!»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 2-3 волейбольных мяча. Играющие делятся на 2-3 равные команды, которые строятся за линией в колонку по одному. Впереди каждой команды в 6-8 метрах становится капитан с мячом в руках.

По сигналу капитан передает мяч первому игроку своей команды. Тот, поймав мяч, возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает его вверх, а вся команда быстро встает. Выигрывает команда, которая первой выполнит задание и ее капитан поднимет мяч вверх. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, вернуться на свое место и продолжать передачи. Также игроки не должны пропускать свою очередь.



### **«ОХОТНИКИ И УТКИ»**

Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.

### **«ЗАЩИТА УКРЕПЛЕНИЯ»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется волейбольный мяч и 3 гимнастические палки, связанные вверху в виде тренажера. Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками на полу (земле) чертится круг, в центр которого ставится укрепление (тренажер). Для защиты укрепления выбирается водящий, который становится в центре круга. Волейбольный мяч находится у игроков, стоящих по кругу. По сигналу играющие начинают передавать друг другу мяч, чтобы выбрать удобный момент для попадания в тренажер. Водящий старается закрыть его, отбивая мяч руками и ногами. Игрок, который попал в укрепление мячом, меняется местом с водящим. Игра продолжается 5-7 минут. Отмечаются лучшие водящие, защищавшие укрепление дольше всех. Во время игры нельзя заходить за черту круга. Водящий не имеет права держать укрепление руками. Если защитник сам уронил укрепление, то на его место встает игрок, у которого в этот момент окажется мяч.

### **«МЯЧ СРЕДНЕМУ»**

Участники делятся на 2-3 команды, которые образуют круги. В центре каждого круга находится капитан команды с мячом в руках. По сигналу капитан бросает мяч первому игроку своей команды. Тот ловит мяч и бросает его второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока команды, капитан поднимает руки с мячом вверх. Затем выбирают другого капитана, и игра продолжается. Передача мяча может выполняться определенным способом (двумя руками из-за головы, от груди, с отскоком от пола, одной рукой) или произвольно. Во время игры нельзя наступать на линию круга, за которой стоят участники. Игрок, уронивший мяч, должен взять его, встать за линию круга и продолжить игру. Выигрывает команда, которая первой правильно выполнит броски мяча.

### **ЭСТАФЕТА С ПЕРЕНОСКОЙ МЯЧЕЙ**

Участники, разделившись на 2-4 команды, становятся в колонну по одному за линией старта. Перед каждой командой лежит обруч, а в нем 3 волейбольных мяча. В 10-15 метрах перед командой лежит второй обруч.

По сигналу первый участник команды берет все мячи в руки и переносит их в свободный обруч, бегом возвращается назад и передает эстафету за линией старта, касаясь ладонью плеча второго участника. Второй бежит к своему обручу, берет мячи и переносит их в обруч, лежащий перед его командой. Следующий участник относит мячи снова и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока первый участник снова не станет первым. Если во время игры упал мяч, участник должен сам его

поднять и продолжать бег с того места, где упал мяч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Можно проводить эстафету и с одним обручем. Тогда участники с мячами в руках оббегают стойку в 10-15 метрах и возвращают мячи в тот же обруч.

### **ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ В КОЛОННАХ НАД ГОЛОВОЙ**

Играющие делятся на 2-4 команды, которые выстраиваются в колонну по одному на расстоянии вытянутых вперед рук. По сигналу капитана команд, стоящие впереди, передают мяч над головой стоящим сзади них, те передают дальше, пока мяч не получил последний игрок команды. Получив мяч, он бежит вперед своей команды, становится первым и передает мяч над головой и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не поднимет руки с мячом вверх. Выигрывает команда, которая первой закончит игру. Во время игры нельзя бросать мяч назад, его надо передавать в руки стоящему сзади игроку. Если участник уронит мяч, он должен сам взять его, встать на свое место и продолжить игру. При другом варианте этой игры мяч передается под широко расставленными ногами из рук в руки, или же его можно сразу прокатывать до конца колонны под ногами.

### **ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ В КОЛОННАХ «ЗМЕЙКОЙ»**

Играющие, разделившись на 2-4 команды, становятся в колонну по одному на расстоянии вытянутых рук, широко расставив ноги. По сигналу капитаны команд передают мяч над головой, второй передает мяч под ногами, третий – над головой и т.д. Последний, получив мяч, бежит вперед своей команды и начинает передачу над головой. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не

поднимет мяч вверх. Мяч должен передаваться только «змейкой». Нельзя передавать мяч подряд несколько раз над головой или под ногами. За нарушение команда получает штрафное очко. Если игрок уронит мяч, он должен взять его, встать на свое место и продолжить игру. Выигрывает команда, первой закончившая игру и не получившая штрафных очков. «Змейку» можно выполнять и другим способом. Первый участник поворачивается с мячом влево, второй передает мяч, повернувшись направо и т.д. Стопы при поворотах туловища не должны сдвигаться с места.

### **«ЗАЩИЩАЙ ТОВАРИЦА»**

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их ногами проводится круг. В центре стоят двое водящих. Один защищает другого от попадания волейбольным мячом. Попадание мячом засчитывается в туловище, руки и ноги и если отскочит от защитника. Когда игроки попадают в водящего, то в центр становятся новые водящие, и игра продолжается. После окончания игры отмечаются лучшие защитники.

### **«ПИОНЕРБОЛЬ»**

Игра проводится на волейбольной площадке. Игроки каждой команды становятся в 2-3 ряда. Команды получают по 2 мяча. По сигналу игроки перебрасывают мяч на сторону соперника. Переброска продолжается до тех пор, пока на одной стороне не окажется 3 мяча одновременно. Игра останавливается, команда, у которой оказались 3 мяча, проигрывает очко. Снова дается по 2 мяча каждой команде, и игра продолжается до 15 очков. Когда одна из команд выигрывает 15 очков, то они меняются площадками и игра продолжается.

Побеждает команда, выигравшая две партии.

### **ПЕРЕДАЧИ ВО ВСТРЕЧНЫХ КОЛОННАХ**

Игроки команд делятся пополам. Одна команда остается на одной стороне волейбольной площадки, другая становится на другой, в колонну, лицом к первой. У первых игроков в руках мяч. По сигналу они передают мяч сверху двумя руками через сетку игрокам своих команд. Участник, выполнивший передачу, бежит в конец своей колонны. Второй, поймав мяч, посылает его снова через сетку, сам бежит в конец своей колонны и т.д. Игра заканчивается, когда игрок, начинавший игру, снова станет первым. Выигрывает команда, закончившая раньше передачи.

### **ФУТБОЛ ЧЕРЕЗ СКАМЕЙКИ**

Играющие делятся на две команды и располагаются на разных сторонах площадки. Поперек площадки ставятся гимнастические скамейки. Участники играют, как в обычный футбол, ногами, туловищем или головой. Мяч касается пола только один раз, перед тем, как его получит другой игрок. Игрок, получивший мяч третьим, посылает его на другую сторону площадки. Можно сразу отбить мяч головой на сторону противника. Во время игры нельзя касаться мяча рукой, ударять по мячу четыре раза игрокам одной команды, два раза подряд ударять по мячу одному игроку. Команда, допустившая ошибку, выполняет подачу. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

### **САМАЯ БЫСТРАЯ**

В игре участвуют две команды. Игроки рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Затем команды становятся в общий круг, к

центре которого находится мяч. Руководитель называет любой номер. Игроки под этим номером обегают круг в одном направлении и, достигнув своего места, бегут в центр, стараясь первым завладеть мячом. Взявший мяч первым получает очко для своей команды.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **«НЕ УРОНИ МЯЧ»**

Играющие в каждой команде становятся парами. У первой пары две палочки. Ими игроки зажимают мяч, чтобы он не упал. По сигналу первые пары должны пробежать 15-20 метров, обогнуть стойку и вернуться в свою команду, не уронив мяч. Если мяч во время бега упадет, игроки должны его поднять, положить на палочки и продолжить бег с того места, где упал мяч. Пара, прибежавшая к финишу первой, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **«ЖИВАЯ ЦЕЛЬ»**

Играющие делятся на две группы. Одна группа становится на одной линии. Вторая линия проводится на расстоянии 10-12 метров от первой. На ней становится вторая группа. Между играющими находится водящий, в которого участники стараются попасть мячом. Они могут перебрасывать мяч друг другу, выбирая удобный момент для броска. Водящий увертывается от мяча, подпрыгивает, приседает, бегаёт по всей площадке. Игрок, попавший мячом в водящего, меняется с ним местами, и игра продолжается.

### **САЛКИ МЯЧОМ**

Участники находятся на площадке, у одного игрока мяч, который он гоняет ударами ноги и старается осалить им кого-нибудь из играющих. Они бегают, увертываются от мяча. Тот игрок, которого задел мяч, становится салкой, и игра продолжается. После игры отмечаются игроки, которые ни разу не были салкой.

### **«КОЛОБОК»**

Играющие становятся в круг, разомкнувшись на вытянутые руки. Водящий находится в центре круга. Его задача – поймать «колобок» – мяч, который играющие перекатывают ударом ноги друг другу. Они могут перекатывать «колобок» в любом направлении, делать обманные движения, но при этом не должны сходить с места. Водящий может поймать «колобок» ногой, рукой, просто прикоснуться к «колобку». Когда это ему удастся, он меняется местами с тем игроком, чью неудачную передачу «колобка» не перехватил.

Отмечаются водящие, быстро задержавшие «колобок», и игроки, ни разу не становившиеся водящими.

### **БЕГ С МЯЧОМ**

Играющие становятся в две колонны. В 15-20 м ставится стойка для поворота. У первых участников в руках теннисная ракетка и маленький мяч. По сигналу игроки начинают бег, держа перед собой ракетку с мячом. Если мяч упадет, участник должен его поднять и продолжить бег с того места, где упал мяч. Обогнув стойку, играющие возвращаются назад и передают ракетку с мячом очередному участнику. Выигрывает команда, первой закончившая бег с мячом.

### **«ЦВЕТНЫЕ МЯЧИ»**

Играют две команды. У команды «синих» мяч синего цвета, у команды «зеленых» - зеленого цвета. По одному участнику от каждой команды выходят на линию старта и меняются мячами. По сигналу они одновременно бросают мяч соперника как можно дальше, а сами бегут за своим мячом и стараются быстрее возвратиться на свое место. Кто это сделает раньше, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, получившая больше очков.

### **ЭСТАФЕТА С ВЕДЕНИЕМ МЯЧА**

Участники становятся в две колонны за линию старта. У капитанов в руках баскетбольный мяч. В 15-20 метрах стоят флажки для поворота. По сигналу капитаны начинают ведение мяча правой рукой, обогнув флажок, они выполняют ведение левой рукой. Вернувшись к линии старта, они передают мяч вторым участникам и т.д. Мяч нельзя вести двумя руками, задерживать его, катить. Если такое случится, то судья возвращает игрока на то место, где это произошло, и ведение продолжается с того места. Побеждает команда, капитан которой первым окажется снова на линии старта и поднимет мяч вверх.

### **ЭСТАФЕТА С МЯЧОМ**

Играющие становятся в две колонны параллельно друг другу на расстоянии 3 м. В 8-10 м ставятся стойки. По сигналу капитаны начинают ведение мяча. Обогнув стойку, они берут мяч в руки и выполняют передачу второму игроку своей команды. Тот, поймав мяч, повторяет действия капитана, а капитан после передачи возвращается в свою команду и становится в ее конце. Игра заканчивается, когда капитан снова станет первым и поднимет руки с мячом над головой. Во время игры передача выполняется только после того, когда игрок с



мячом обогнет стойку. Если при ведении мяч упадет, его надо поймать и продолжить ведение с того места, где он упал. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

### **«ЧАСОВЫЕ И РАЗВЕДЧИКИ»**

Участники делятся на 2 команды – «часовых» и «разведчиков» - и становятся на расстоянии 10-15 м одна от другой. Перед командами проводятся линии. В центре рисуется кружок, в котором находится мяч. По сигналу к мячу выходят два игрока – «разведчик» и «часовой». «Разведчик» выполняет различные движения, которые «часовой» должен повторять. Улучив момент, «разведчик» должен взять мяч и унести в свой лагерь. «Часовой», выполняя все движения за «разведчиком», внимательно следит за мячом. Как только «разведчик» схватит мяч, «часовой» старается поймать его и взять в плен. Если он поймает «разведчика», то уводит в плен в свой лагерь. Если он до линии другой команды не успеет догнать «разведчика», то сам попадает в плен. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не примут в ней участие. Подсчитывается количество пленных. Затем команды меняются ролями, и снова подсчитываются пленные. Выигрывает команда, имеющая больше пленных.

### **«ПРЫЖОК ЗА ПРЫЖКОМ»**

Играющие делятся на две команды, каждая выстраивается в колонну по два, параллельно друг друга на расстоянии 2-3 м. Каждая пара играющих держит за концы короткие скакалки на высоте 50-60 см от пола. По сигналу руководителя игроки первой пары кладут скакалку на пол и бегут один справа, другой слева в конец своей команды. Затем, перепрыгивая скакалки всех пар всех пар друг за другом или

одновременно, возвращаются на свои места и берут скакалку в руки, поднимают ее на высоту 50-60 см. Когда они поднимут скакалку, прыгают через первую, оббегают колонну до конца и, прыгая через скакалки, возвращаются на свои места и т.д. Выигрывает команда, первая закончившая прыжки.

### **«РАЗОРВАННЫЕ ЦЕПИ»**

Команды стоят в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 1—20 м. Игроки держатся за руки. Одна из команд посылает игрока своей команды разорвать цепь команды-соперницы. Игрок с разбега пытается разъединить руки – «разорвать цепь» игроков другой команды. Если ему это удастся, то он уводит с собой игрока, стоящего справа от него. Если цепь не разорвалась, то игрок сам остается в этой команде. После этого другая команда посылает своего игрока разорвать цепь противника. Выигрывает команда, у которой окажется больше игроков.

### **ЭСТАФЕТА В ПАРАХ**

Участники делятся на две команды. Игроки каждой команды образуют пары, встав спиной и захватив друг друга локтями. По сигналу пары бегут к поворотной стойке, находящейся в 8-10м. Обогнув ее, возвращаются назад. После того, как первая пара пересечет линию старта, бег начинает вторая пара и т.д.

Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

### **«БОЙ ПЕТУХОВ»**

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2м. Капитаны посылают в круг по одному «петуху». «Петухи» становятся в круг на

одной ногое, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу «петухи» стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся – получает очко для своей команды. Когда все «петухи» примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

### **«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ»**

Играющие делятся на две команды и строятся около средней линии (одна команда лицом к другой). За каждой командой в двух метрах проводится еще одна линия. Играющие крепко берутся за правые руки, левая на поясе или за спиной. По сигналу участники стараются перетянуть игроков другой команды за линию, находящуюся за спиной. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут перетянуты в ту или иную сторону.

Выигрывает команда, которая сумела перетянуть больше игроков.

### **«ВЫТАЛКИВАНИЕ ИЗ КРУГА»**

Играющие делятся на две команды. Между ними чертится круг диаметром 3 метра. Капитан одной команды посылает первого игрока в круг. Капитан второй, оценив силы противника, посылает своего игрока в круг. По сигналу игроки определенным способом (упором плечами, захватом, борьбой) стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто это сделает, получает очко для своей команды. Потом первым посылает в круг игрока своей команды второй капитан, и так, пока все игроки не примут участие в игре. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **«ТЯНИ В КРУГ» (для мальчиков)**

На полу чертятся два круга (один в другом) диаметром 1 и 2 м. Играющие становятся за большим кругом и берутся за руки. По сигналу участники двигаются по кругу вправо или влево, не разъединяя руки. После следующего сигнала они останавливаются и стараются втянуть в круг своих соседей. Можно наступить в малый круг или перешагнуть через него, но так, чтобы не разъединить руки. Тот, кто наступит даже одной ногой в большой круг, выбывает из игры. После этого играющие снова берутся за руки и продолжают игру. Если во время игры участники разъединяют руки, то они оба выбывают. Когда игроки не могут окружать большой круг, они становятся вокруг малого и стараются втянуть в него. Выигрывают участники, не втянутые в круг.

#### **«СЛОН» (для мальчиков)**

Играют две команды по 6-8 участников. Одна из команд – «слон». Для этого направляющий упирается в выставленную вперед ногу и наклоняет голову, второй игрок, стоящий сзади, крепко обхватывает первого правой рукой за туловище, а левой упирается в свое левое колено. То же делают остальные игроки команды, образуя крепко стоящий снаряд для прыжков. Участники другой команды по одному прыгают на «слона» и сидят на нем, крепко держась. Когда прыгнет последний игрок, «слон» начинает продвигаться вперед к линии, которая находится в 6-8 метрах от первого. Игрок, который не удержался на «слоне», получает штрафное очко. После этого команды меняются местами. Побеждает команда, имеющая меньше штрафных очков.

#### **«ЧЕХАРДА ПОТОКОМ» (для мальчиков)**

Играющие делятся на две команды, которые становятся в колонну по одному за линией старта. Напротив каждой команды в 10-15 м ставится поворотная стойка. В 2-х метрах от стартовой линии становится первый участник команды в положение согнувшись с опорой руками о колено и наклонив голову. По сигналу следующий игрок выполняет прыжок через первого и через 2 м принимает то же положение, что и первый. Следующий выполняет прыжки через 2-х игроков и принимает такое же положение, как двое первых и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки, обогнув стойку, не вернутся за линию старта. Выигрывает команда, все игроки которой первыми пересекут стартовую линию и станут в колонну, приняв исходное положение.

### **ЭСТАФЕТА «ГУСЕНИЦА»**

Участники делятся на 2-3 команды, которые строятся в колонну по одному. В 10-15 м ставится стойка. Игроки кладут левую руку на левое плечо впереди стоящего, а правой рукой держат его за голеностопный сустав согнутой в колене ноги. По сигналу участники прыжками на левой ноге продвигаются вперед, сохраняя равновесие. Побеждает команда, последний участник которой быстрее пересечет линию старта, сохранив при этом положение «гусеницы».

### **«В ОБЕ СТОРОНЫ»**

Игроки строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются кругом, и все играющие берут друг друга под руки. Получилось две шеренги, смотрящие в противоположные стороны. В 5-6 метрах от шеренги проводятся две черты с одной и другой стороны. По сигналу обе команды устремляются вперед, каждая старается перетянуть всю шеренгу к своей боковой

черте. Выигрывает команда, которая перетащила хотя бы одного игрока из другой команды за свою боковую линию.

### **«КТО ПОДХОДИЛ?»**

Игра проводится в зале или на площадке. Ребята становятся в круг, в центре которого находится водящий с завязанными глазами. По сигналу руководителя один из играющих подходит к водящему и измененным голосом произносит его имя. После этого он возвращается на свое место, причем может обойти вокруг водящего или пройти зигзагами, чтобы труднее было определить место, откуда он подходил. После слов руководителя «можно» водящий открывает глаза и старается отгадать, кто к нему подходил. Если он угадал, то игроки меняются местами, если нет, то он снова водит, но не более 3-х раз, после чего выбирается новый водящий. Во время игры водящий не снимает повязку и не открывает глаза до тех пор, пока руководитель не скажет «можно». После игры отмечают водящие, быстро узнававшие подходивших к ним игроков, а также отмечают игроки, хорошо изменявшие свой голос.

### **«ВЕРЕВОЧКА ПОД НОГАМИ»**

Команды стоят в колонну по одному. Стоящие впереди держат по скакалке. Против каждой команды ставится стойка на расстоянии 10-15 м. Стоящий впереди игрок после сигнала обегает стойку и возвращается к своей команде. Один конец скакалки он подает игроку, стоящему первым в колонне, а второй держит сам. Затем они бегут вдоль своей команды и проводят скакалкой под ногами игроков, которые перепрыгивают через нее. Первый игрок остается в конце команды, а второй обегает стойку, возвращается к колонне, передает один конец

скакалки следующему игроку, и снова вдвоем пробегают вдоль команды и т.д. Участник, который начинал игру, получив скакалку, поднимает руки вверх. Если игрок зацепит скакалку ногами, то получит штрафное очко. Выигрывает команда, которая раньше закончила игру и не имеет штрафных очков.

### **«УДОЧКА»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в круг и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

### **«ГОНКА ОБРУЧЕЙ»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 10 обручей на одну команду. Играющие делятся на 2-3 равные команды и строятся в шеренги. На правом фланге находится капитан, на котором надето 10 обручей. По сигналу капитан снимает с себя один обруч и передает его рядом стоящему игроку. Тот продевает его через себя сверху вниз и передает дальше. Капитан снимает с себя второй обруч и снова передает его соседу. Последний игрок надевает все обручи на себя. Команда, которая первой выполнит задание, получает очко. Игра проводится три раза. Побеждает команда, получившая больше очков. Во время игры нельзя передавать обруч, предварительно не продев его через себя, а также нельзя передавать два обруча одновременно.

### **«ТОННЕЛЬ ИЗ ОБРУЧЕЙ»**

Каждая команда делится на две группы. Одна группа стоит за линией старта, а вторая стоит в шеренгу боком к игрокам первой группы, образуя «тоннель» из обручей. Расстояние между обручами 1 м. По сигналу первый участник пробегает сквозь «тоннель», обегает шеренгу с обручами, возвращается к линии старта и касанием ладонью плеча второго участника передает эстафету и т.д.

После первой попытки участники меняются местами. Те, кто держал обручи, становятся в колонну за линию старта, а кто бегал- держит обручи. Выигрывает команда, которая дважды будет первой.

Вариант этой игры – вторая группа стоит в шеренгу боком к линии старта, держит обручи между собой, и игроки пробегают сквозь обручи «змейкой».

### **«ВРАЩЕНИЕ ОБРУЧЕЙ»**

Перед играющими кладут 5-6 обручей. У каждого обруча встает игрок. По сигналу участники берут обручи и начинают вращать на поясе. Побеждает тот, кто дольше всех будет вращать обруч.

### **ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ**

Играющие делятся на 2-3 команды и становятся в колонны за линией старта. У первых игроков в руках обруч. В 15-20 м ставится стойка. По сигналу первые участники бегут вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Обогнув стойку, они возвращаются обратно, прыгая через обруч, передают обруч следующему участнику, а сами становятся в конец колонны. Побеждает команда, первой закончившая прыжки через обруч.



## **БЕГ В ОБРУЧАХ**

Играющие делятся на 2-3 команды, которые становятся в колонны. Перед каждой командой в 12-15 м стоит поворотная стойка. У капитанов в руках обруч. По сигналу капитаны оббегают стойки, возвращаются к своим командам и к ним в обруч становится второй игрок. Они бегут вдвоем вокруг стойки, затем возвращаются обратно. Капитан выходит из обруча и становится в конце колонны, а ко второму игроку становится в обруч третий, и они снова оббегают стойку. Третий берет четвертого и т.д. Игра заканчивается, когда капитан снова окажется первым. Выигрывает команда, первой закончившая бег в обручах.

## **ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ И СТОЙКОЙ**

Игроки, разделившись на 2-4 команды, становятся за линию старта в колонну по одному за своим капитаном. Перед каждой командой в 10-15 метрах ставится стойка. Перед капитаном лежат два обруча. По сигналу капитан встает во второй обруч, первый берет и передвигает его вперед по направлению к стойке. Сам переходит в него, а освободившийся обруч снова передвигает перед собой. Так продолжается до тех пор, пока он не пересечет линию за стойкой. Затем берет обручи в руки и бегом возвращается к своей команде, пересекает линию и передает обручи второму участнику, а сам становится в конец своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым. Передвигаться вперед можно, только перешагивая из обруча в обруч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Передвигать обручи можно и другим способом. Участник, стоя внутри обруча,

поднимает его вверх, переходит во второй обруч, а поднятый кладет перед собой.

### **«ДВА СТУЛА И ВЕРЕВОЧКА»**

Два стула ставятся на расстоянии 4-5 метров спинками друг к другу. Под стульями на полу лежит веревочка, концы которой чуть-чуть выглядывают. 2 участника сидят на стульях. По сигналу они встают, бегут в левую сторону, огибают стулья, возвратившись к своему столу, садятся и стараются первыми, схватив веревочку, вытянуть ее из-под стула. Выигрывает тот, кто успеет сделать это раньше. Затем играет следующая пара.

### **«ЛЕБЕДЬ, РАК ДА ЩУКА»**

Игра придумана по басне И.А. Крылова «Лебедь, рак да щука». Для ее проведения требуется три каната, связанные между собой или закрепленные на одном кольце. На площадке чертится круг диаметром 2-3 метра, в центре которого находится узел канатов. Участвовать могут и три человека и три команды, каждая за себя. В трех сторонах площадки рисуется эмблема команды: лебедь, рак и щука. По сигналу участники берут канат в руки, по второму сигналу крепко натягивают и по третьему начинают перетягивать в свою сторону. Когда узел канатов или кольцо пересечет линию круга, игра останавливается и объявляется победитель.

### **«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА»**

Играющие делятся на две команды. Посередине площадки кладется канат. Середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. В 2-3 метрах от нее проводится параллельно

еще две черты. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону. Канат считается перетянутым, если его середина окажется в 2-3 метрах от средней линии на стороне одной из команд. Перетягивать канат можно только после сигнала. Игру проводят несколько раз. Выигрывает команда, которая перетянет канат на свою сторону большее число раз.

### **«ЧЕЛНОЧНЫЙ БЕГ»**

Участники делятся на 3 команды, которые становятся в колонны за линию старта. Перед каждой командой лежат 3 кубика, в 10 метрах проводится линия финиша. По сигналу первые участники берут кубики, бегут с ним к линии финиша, кладут кубик на линию, возвращаются за вторым кубиком, кладут его рядом, возвращаются за третьим и, положив его рядом с первыми двумя, поднимают правую руку вверх. За 1-е место команда получает 3 очка, за 2-е – 2, за 3-е 1 очко. Побеждает команда, получившая больше очков. Бег с кубиками можно проводить и на результат. Тогда отмечаются игроки, сумевшие показать лучший результат.

### **«ВЫЗОВ НОМЕРОВ»**

В этой игре участвуют 2-4 команды, которые выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров, каждый запоминает свой номер. Впереди каждой колонны на расстоянии 10-15 метров ставится по стойке. Перед играющими проводится стартовая черта, на расстоянии 2 метров от нее – линия финиша. Руководитель вызывает игроков в любом порядке. Вызванные игроки выбегают вперед, обегают стойку и возвращаются обратно. Прибежавший к финишу первым получает очко для своей команды и становится на свое место.

Руководитель может вызвать некоторых участников 2 раза. Задания можно разнообразить, изменяя форму передвижения: до стойки – прыжки на двух ногах, обратно – обычный бег; до стойки – прыжки на одной ноге, обратно – обычный бег и т.д. В начале игры надо сказать, что вызванные игроки выбегают с правой стороны и, финишируя, должны придерживаться правой стороны. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **«КОРШУН»**

Для этой игры выбираются коршун и наседка, все остальные – цыплята, которые становятся за наседкой в колонну по одному. Цыплята держатся за пояс впереди стоящего. Коршун старается схватить последнего цыпленка в колонне. Наседка старается помешать этому. Размахивая руками-крыльями, она бросается вправо и влево, а вместе с ней вся колонна цыплят, стараясь защитить последнего цыпленка. Ведь коршун может схватить только его. Но если цыплята оторвались от колонны и не успели встать на место, то они становятся добычей коршуна. Схваченные коршуном цыплята выбывают из игры. Когда коршун поймает 5-7 цыплят, он сам становится наседкой, а прежняя превращается в последнего цыпленка, за то, что не уберегла цыплят. Выбирается новый коршун, и игра продолжается.

### **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

Игроки становятся по кругу парами друг за другом. Расстояние одной пары от другой – 1-1,5 м. Назначаются двое водящих. Один убегает, другой догоняет. Убегающий встает впереди любой пары, сзади стоящий игрок быстро убегает. Если догоняющий осалит убегающего, то сам теперь убегает и может встать впереди любой пары.

## **ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА**

Играют две команды. Каждая команда становится в колонну, одна половина команды остается на одной стороне площадки, а вторая становится в 20-30 м лицом к первой. Перед игроками проводится линия. Первые игроки, стоящие на одной стороне, получают эстафетную палочку. Если игроков нечетное количество, то эстафетную палочку получают первые игроки той половины, в которой больше на одного человека. По сигналу руководителя первые игроки с эстафетной палочкой бегут к игрокам своей команды, стоящим на противоположной стороне, передают эстафетную палочку и становятся в конец колонны. Игроки, получившие эстафетные палочки, бегут к игрокам своей команды, стоящим напротив, и также передают эстафетную палочку и т.п.

Ожидающим нельзя наступать на линию получения эстафеты. Игра заканчивается, когда игрок, начинавший эстафету, получит эстафетную палочку. Выигрывает команда, закончившая раньше эстафету.

## ИГРЫ-ЭНЕРГИЗАТОРЫ

**«РАДИО»** \* (для всех возрастных групп)

Все участники – это хор, выступающий на радио, ведущий – регулятор громкости. Участники выбирают песню для исполнения. Ведущий жестом «включает радио» и поднятием-опусканием ладони показывает уровень громкости. Участники следят за рукой ведущего, повышая до самого громкого или понижая до шепота голос. Ведущий может хлопком выключить радио: участники в это время, замолкают, но продолжают петь в уме эту песню, и по хлопку ведущего снова продолжают ее петь вслух.

**«КАКОФОНΙΑ»\***

Один из игроков удаляется за дверь. Все участники – это музыканты в оркестре, настраивающие свои музыкальные инструменты перед началом концерта. Ведущий раздает каждому участнику по слову из выбранной всеми песни. Задача каждого участника петь вместе с остальными мелодию этой песни, но проговаривать лишь (припевать) при этом только свое полученное слово. Приглашенный участник слышит при таком исполнении действительно какофонию звуков, его задача угадать, на какую песню «настраивается оркестр». Чтобы угадывающий догадался не сразу, участникам рекомендуется петь в одной громкости.

**«САЛАТ» («БУКЕТ»)\***

Все участники – это фрукты, овощи или цветы (в том числе и ведущий). Участники в кругу рассчитываются на

**«ПОЧТА»**  
**(«ТЕЛЕГРАММА»)\***

Все участники стоят в кругу, взявшись за руки. Это работники почты, переправляющие письма (бандероли, телеграммы, посылки). Ведущий в центре круга – почтальон. Среди участников в кругу выбирается «отправитель», говорящий фразу: «Я отправляю письмо...» (и указывает, адресата, называя имя любого участника, стоящего в кругу). После этого он пожимает легонько ладонь участника стоящего или слева или справа от себя, тем самым «отправляя письмо» только в одну какую-то сторону. Задача работников почты (остальных участников) по цепочке (пожимая легонько ладонь следующему человеку) «доставить письмо адресату». «Адресат», который ждет письмо с той или другой стороны, почувствовав пожатие, говорит: «Получил (а)!». Задача почтальона, внимательно следя за руками, «перехватить письмо», указав на замеченное им движение рук. Кого поймали, становится почтальоном.

**«ФЛАМИНГО И ПИНГВИНЫ»**

Из всех участников выбирается ведущий, он – «фламинго», который ходит очень важно, высоко поднимая колени и разводя при этом руками в стороны и над головой («машет крыльями»). Все остальные участники – «пингины», которые могут передвигаться только

1,2,3,4-й. Все цифры «1» становятся яблоками, цифры «2» - апельсинами и т.д. Ведущий в центре круга начинает рассказ (чтобы заговорить, отвлечь участников) и, как только употребляет в нем название одного из присутствующих «фруктов», все участники с названием этого фрукта должны поменяться между собой местами. Задача ведущего в это время занять любое свободное место. Не успевший «фрукт» становится ведущим. Игра продолжается. При слове ведущего «салат», меняются местами все «фрукты».

#### **«МОЛЕКУЛА»\***

Все участники – атомы, двигающиеся хаотично (под музыку). Им необходимо, по команде ведущего, каждый раз собираться в молекулы по какому-либо признаку. Например, музыка останавливается и ведущий кричит: «По трое, носками ног!» Кто не нашел свою молекулу – выбывает из игры (а можно и без выбывания). Для соединения: плечами, спинами, носами, ладонями, под руки, коленями, пятками, мизинцами.

#### **«МГНОВЕННЫЙ ТЕАТР»\***

Все участники – это актеры профессионального театра («звездная труппа»). Ведущий-вожатый заранее сочиняет спектакль (сказочку или легенду), где каждое растение, предмет или природное явление тоже имеет роль. Количество ролей равняется количеству детей в отряде: можно сделать несколько деревьев, звезд, птиц, каких-либо предметов, вещей и т. д. Участники вытягивают роли. По рассказу ведущего, каждый «актер», услышав свою роль, выходит на «сцену», и без подготовки (мгновенно) изображает все по рассказу

«походкой» пингвина: поставив ноги вместе, а руки по швам с оттопыренными кистями. После «репетиции» походок начинается игра. Задача «фламинго» запятнать «крылом» как можно больше «пингинов». При этом «пингвин», которого запятнали, превращается во «фламинго» и тоже начинает гоняться соответственной походкой за «пингинами» с целью их запятнать. Игра заканчивается, когда все «пингины» превращаются во «фламинго». Затем можно сыграть наоборот: ведущий – «пингвин», остальные – «фламинго». Игра здесь рекомендуется проводить в большом помещении или на большой площадке на улице.

#### **«ЦВЕТА»\***

Всем участникам по команде ведущего необходимо дотронуться до того цвета, который он объявит и замереть. Кто, последний, выходит из игры. Затем ведущий называет другой цвет и т.д. Причем засчитываются цвета одежды участников, а также цвета в самом помещении.

#### **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»\***

Участники разбиваются по парам и образуют круг, становясь в паре «человек-тень» (затылок в затылок), лицом в центр. Есть два ведущих за кругом: один убегает, другой догоняет. Убегающий может «спрятаться», забежав в круг и

автора, но только пантомимикой (исключение составляют главные роли, у которых могут быть мини-реплики). Есть обязательно человек, являющийся «занавесом». Традиционно на него идет слова ведущего: «Занавес пошел!». Текст «спектакля» будет зависеть от возраста участников: для малышей рекомендуется большая образность, для старших участников – пародия на сказки. Можно заранее приготовить элементы костюмов. «Хронометраж спектакля» не более 5 минут.

По такой же схеме можно «снимать фильм».

#### «ПОСИКОТА» (9-11, 11-13 лет)

Участники ходят по кругу, напевая песенку. Ведущий в кругу с мягкой вещью в руке (игрушка, платок, шарф) внезапно становится между любыми двумя игроками, лицом в круг, вытягивая руку с предметом вперед. Все резко останавливаются, а эти два участника срываются с места и бегут за кругом в противоположные стороны друг от друга. Когда «бегунки» встретятся, они должны поприветствовать друг друга в «китайском поклоне» и сказать друг другу «посикота» с китайским акцентом и, далее, продолжить свое движение *по тому же направлению*. Закончив обигать круг, задача «бегунков» вырвать предмет из вытянутой руки ведущего «кто вперед». Победивший становится ведущим.

#### «КАРЛИКИ-ВЕЛИКАНЫ» (9-11, 11-13 лет)

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет «карлики», все должны сесть на корточки, а если скажет «великаны», все должны

остановившись впереди любой пары. Теперь игрок, оказавшийся третьим снаружи («третий лишний»), становится убегающим: он срывается с места и убегает от того же догоняющего игрока и т.д. Догоняющий должен запятнать убегающего, пока он не «спрятался». Если это произошло, они тут же меняются ролями: кого запятнали, становится догоняющим, а второй игрок убегающим и т.д.

#### «ШЕЛ КОЗЕЛ ПО ЛЕСУ...»

(9-11 лет)

Участники ходят по кругу, напевая хором слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу,  
принцессу, принцессу...»

В центре круга ведущий-мальчик. Его задача за это время выбрать девочку, вывести в центр круга и взять за руки. Далее все хором продолжают говорить и выполнять в такт соответствующие движения:

«Давай козел попрыгаем,  
попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем,  
подрыгаем, подрыгаем

И ручками похлопаем,  
похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем,  
потопаем, потопаем!»

Далее девочка становится снова в круг, и все начинается сначала. Через некоторое время выбирают нового ведущего.

#### «ТУФЕЛЬКИ»



встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: “Кастрюли! Валенки! Ворота!”.

Победитель - игрок, оставшийся последним.

**«ТИШЕ-ГРОМЧЕ»** (9-11, 11-13 лет)

Участники садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

**«ДИРИЖЕР»** (**«САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО»**) (9-11, 11-13 лет)

Один из игроков удаляется за дверь. Все участники – это «оркестр», среди них назначается «дирижер», который под музыку будет показывать танцевальные движения. Задача оркестра повторять эти движения вслед за дирижером (незаметно для угадывающего игрока), задача дирижера – менять постоянно движения, задача приглашенного участника - с трех попыток угадать, кто «дирижирует оркестром».

**«ОХОТНИКИ»** (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Каждый из них может побывать охотником. Охотник

**(«МАГАЗИН»)** (9-11 лет)

Все участники делятся на две команды, разуваяются и усаживаются рядом в две шеренги. Их «туфельки» перемешиваются и складываются на определенном расстоянии напротив команд (или в невидном месте). Каждая команда выбирает себе «продавца», задача которого правильно и быстро обуть своих «покупателей». Победит команда, которая быстрее всех обуется вместе с «продавцом». Можно усложнить игру, сложив всю обувь в большой мешок, или в два мешка, соответственно командам, на равноудаленном расстоянии.

**«ПУТАНИЦА»** (9-11, 11-13 лет)

Участники делятся на две команды, и по команде ведущего-вожатого, не расцепляя рук, должны за 30 секунд запутаться («кто лучше»). По окончании времени, ведущий объявляет, что победит та команда, которая быстрее всех распутается, все также, не расцепляя рук.

**«ДРАКОН-САМУРАЙ-ПРИНЦЕССА»** (11-13, 13-16 лет)

Участники разбиваются на две команды и выстраиваются «стенка на стенку». Ведущий-вожатый объясняет правила:

«Игра ведется до трех очков, в игре задействованы три персонажа. Давайте познакомимся с ними!» (далее называет персонажа, показывает на него определенное движение и издает при этом его звук,

– это ведущий: он «стреляет», указательным пальцем показывая на «свою добычу» - любого участника и при этом издает звук «пиу». «Добыча» при этом отклоняется назад от «выстрела», простирая руки, и издает звук «а». Одновременно с ней два участника, стоящих рядом, показывают из своих рук «крышу» над ее головой со звуком «у» (они «домик»). Далее «добыча» становится тут же «охотником» и выбирает себе «добычу» и так далее. Задача участников, делать все как можно быстрее и точнее, постепенно набирая скорость.

участники тут же все вместе повторяют):

· «Дракон» (пугающий звук «у», встать на носочки - руки над головой);

· «Принцесса» (быстрый звук «лю-лю-лю-лю-лю», небольшие повороты из стороны в сторону – руки «держат юбочку»);

· «Самурай» (резкий звук «вжик», выпад вперед - жест рукой от себя).

После репетиции каждая команда загадывает одного из трех персонажей (чтобы не услышала команда-соперник). Затем участники снова встают «стенка на стенку» и по команде ведущего одновременно обе шеренги показывают выбранного персонажа.

Каждый раз (в один ход) команда может заработать 1 балл по следующей схеме: дракон всегда побеждает принцессу, принцесса - самурая, самурай – дракона. Если команды сделали одно и то же, например обе показали «принцессу», то балл никому не присуждается, и команды вновь загадывают слово. В игре побеждает команда, набравшая три балла.

**«ОЙ-ЕЙ-ЕЙ!»** (11-13, 13-16 лет)

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «Ой-ей-ей!», и быстро

поменяться местами. Ведущий стремится занять свободное место. Участник, оставшийся без места, становится ведущим.

**«МИГАЛКИ»** (11-13, 13-16 лет)

Участники рассчитываются на «1,2-й». Первые номера садятся в круг на стулья. Вторые встают позади каждого сидящего. У одного из стоящих участников стул должен быть пустым. Задача этого участника, подмигивания, переманить на свой стул любого сидящего игрока. Задача сидящих игроков внимательно наблюдать за подмигивающим участником, и если он кому-то из них «мигает», то сидящий игрок должен сорваться с места на пустой стул. Задача стоящих игроков удержать своих сидящих «пятной». Если подмигивание прошло удачно, то теперь в кругу пустой стул у другого стоящего игрока и подмигивать будет он и т.д. Через некоторое время все стоящие игроки меняются местами с сидящими, чтобы попробовать себя в другой роли.

**«БЕЛКИ, ШИШКИ И ОРЕХИ»** (11-13 лет, 13-16 лет)

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя “беличье гнездо”. Между собой они договариваются, кто будет “белкой”, кто - “орехом”, а 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, становится “орехом”.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а можно, чтобы обе эти функции выполнял один человек. Ведущим также может быть подана команда: “белки, шишки и орехи”, и тогда меняются местами сразу все.

**«ДОМИКИ, ЖИТЕЛИ,  
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ»** (11-13,  
13-16 лет)

Все участники рассчитываются на «1,2,3-й». Первые и вторые номера образуют «домики», взявшись за руки (руки не расцепляют до конца игры). Третьи номера – это «жители», которые «поселяются» каждый в свой домик.

Ведущий кричит: «Домики!»! Задача «домиков» сорваться со своего места и найти себе нового «жителя». При этом «жители» не имеют права сдвигаться со своих мест, но имеют право голоса, призывая к себе новый «домик». Задача ведущего замереть на месте, став «жителем», и тоже «звать» свой «домик». Таким образом, какой-то «житель» остается «бездомным» и становится ведущим.

Теперь ведущий кричит: «Жители!»! Задача «жителей» сорваться с места и найти новый «домик» (домики стоят на месте). Здесь ведущий – «житель», который бежит в поисках своего «домика». И снова кто-нибудь из игроков остается «бездомным» – он теперь ведущий.

Далее ведущий кричит: «Землетрясение!»! С мест одновременно срываются и «домики», и «жители», задача которых образовать новую тройку.

**«ШИНКОВАНИЕ»** (13-16 лет)

Всем участникам предлагается «пошинковать». Один игрок удаляется за дверь. Остальные участники выбирают глагол (например «умыться»), который должен отгадать удаленный игрок. Он им будет задавать наводящие вопросы, на которые все должны отвечать честно. Но при этом глагол подменяют словом «шинковать». Например, спрашивают одного из участников: «Как часто вы шинкуете?» – «Я шинкую каждый день, особенно по утрам» (т.е. участник, отвечая «шинкую», подразумевает загаданный глагол «умыться»). У ведущего есть три попытки на произнесение глагола. А вопросы участникам можно задавать как поочередно, так и всем одновременно.

**«АССОЦИАЦИИ – 1»** (13-16 лет)

Этот тренинг рекомендуется проводить перед серьезной интеллектуальной деятельностью (например, перед сочинением сценария или перед любым мозговым штурмом). Из участников образуется цепочка. Ведущий-вожатый объясняет правила: он называет любое слово, первый участник очень быстро, не думая, должен назвать ассоциацию с этим словом, второй за ним игрок должен назвать ассоциацию со словом первого игрока, третий – со словом второго и так до конца цепочки. Главное, выдавать ассоциацию мгновенно, но при этом нельзя повторяться,

Ведущий так же становится «жителем» в поисках «домика». Затем «бездомный» снова становится ведущим, и игра продолжается дальше.

### «АССОЦИАЦИИ-2» (13-16 лет)

Эту игру рекомендуется проводить в конце основного периода смены или в итоговый период, когда все участники хорошо знают друг друга. Игрок-ведущий удаляется за дверь. Из остальных участников выбирается человек, которого по ассоциациям и наводящим вопросам должен отгадать ведущий. Например, он спрашивает любого участника:

- «С каким фруктом у тебя ассоциируется этот человек?»

- «С апельсином!»

- «А у тебя?»

- «С яблоком!»

- «А у тебя?»

- «Тоже с апельсином!»

- «С каким цветом ассоциируется этот человек?» и т.д.

Вопросы участникам можно задавать как в разброс, так и всем одновременно. Загадывать рекомендуется харизматичных лидеров, готовых к любым ассоциациям. Примеры для вопросов ведущего:

- дерево;

- цветок;

- птица;

- животное;

- явление природы;

- направление в музыке;

- марка машины;

- стиль в одежде;

- блюдо;

- профессия;

- драматическая роль;

перебивать, подсказывать. Если кто-то затормозил процесс, то ведущий предлагает отряду сосредоточиться, настроиться и начинает сначала (пока безошибочно ассоциации не дойдут до последнего участника). Такой энергизатор позволяет за короткое время мобилизовать весь отряд для любой мозговой деятельности.

### «РЫЖАЯ КОРОВА» («ЛЕТАЮЩИЙ КРОКОДИЛ») (13-16 лет)

Участники делятся на две команды. Каждая команда загадывает одно слово (существительное). Команда, вперед загадавшая слово, вызывает любого участника из команды-соперника. Ему на ухо говорится это слово, которое он только пантомимой (жестами, не проговаривая губами) должен показать своей команде, чтобы та угадала его. Устанавливается регламент. Если команда успела отгадать слово за это время, то зарабатывает балл. Если нет, то балл переходит той команде, которая загадывала слово. Далее соперник вызывается из другой команды и т.д. При этом команда своему участнику, который показывает пантомиму, может задавать наводящие вопросы, на которые он должен отвечать только кивком головы.

- космическое явление.

## ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

**«ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ...»** (9-11 лет)

Ведущий-вожатый читает стихотворение с перечислением названий птиц, среди них встречаются «чужие» слова. Задача участников хлопнуть в ладоши, если они слышат «чужое» слово, т.е. не название птицы.

«Прилетели птицы: голуби, синицы,

мухи и стрижи, ласточки, ежи.

Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Прилетели птицы: голуби, куницы, чибисы, стрижи, галки и ежи.

комары, кукушки, сели у опушки.

Прилетели птицы: голуби, старушки,

лебеди и утки – вот какая шутка!»

По такому типу можно подбирать стихотворения с названиями животных, растений, фруктов, профессий и т.п.

**«АЗБУКА»** (9-11 лет)

Все участники – это «буквы алфавита». Каждому участнику выдается карточка с буквой алфавита. Ведущий-вожатый называет слово, задача участников – быстро выстроиться соответственно буквам в этом слове.

Задача вожатого заготовить слова и необходимое к ним количество букв. Например, в слове «дорога» - две буквы «о». Значит, в игре действуют уже две карточки с буквой «о» и т.п. Другой вариант: разбить участников на две команды, кто вперед выстроит слово и т.д.

**«ЧТО ВИСИТ НА ЕЛКЕ?»** (9-11 лет)

Ведущий объясняет игрокам: «Я буду перечислять предметы, которыми украшают новогоднюю елку. Если их вешают на нее, вы говорите “да”, а если не вешают, вы говорите “нет”».

Ведущий:

“Яркая игрушка...

Звонкая хлопушка...

Петенька-Петрушка...

Старая подушка...

Белые снежинки...

Черные ботинки...

Зайчики из ваты...

Зимние лопаты...

Красные фонарики...

Хлебные сухарики...

Яблоки и шишки...

Рваные штанишки...”

**«ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ»** (9-11 лет)

Участники сидят (стоят) в кругу. Ведущий в центре круга подходит к любому игроку и кричит одно слово из названия игры, например: «рыба!». Участник в ответ мгновенно должен сказать название какой-нибудь рыбы. Если он ошибся или долго думал, то становится ведущим, игра продолжается. Игру можно усложнить, если ведущий, подходя к игроку, будет кричать два слова, например: «рыба, зверь!». Теперь задача участника назвать и рыбу, и зверя и т.д.

**«ПИАНИНО»**

**(«КРОКОДИЛЬЧИКИ»)** (9-11, 11-



<p><b>«НОС, ПОЛ, ПОТОЛОК»</b> (9-11 лет)</p> <p>Ведущий-вожатый разучивает с детьми три движения и говорит вслух: «нос» (показывает на свой нос указательным пальцем), «пол» (пальцем – на пол), «потолок» (пальцем - на потолок). После репетиции объявляет участникам, что будет их путать: говорить одно, а показывать другое. Их задача показывать правильно. Например, ведущий говорит «пол», а показывает на потолок. Задача участников показывать верно, т.е. на пол. Для большего интереса, ведущий сначала все делает верно, и только потом путает игроков, увеличивая или сбавляя скорость.</p> <p><b>«ТОРМОЗ-ТОРМОЗ»</b> (11-13 лет)</p> <p>Участники усаживаются в круг и рассчитываются по порядку номеров, в том числе и ведущий. Далее все вместе разучивают движения в следующем порядке: щелчок одной рукой, затем – другой, затем удар два раза ладошками по коленкам одновременно, и снова щелчок одной рукой и т.д. Все участники отстукивают данный ритм на протяжении всей игры. Говорит только ведущий: на каждый щелчок он проговаривает свою цифру, например: «десять-десять», а на удары ладошками по коленкам не говорит ничего. Чтобы передать право голоса другому игроку, ему необходимо на первый щелчок сказать свою цифру, а на второй – любую цифру, действующую в игре. При этом важно не сбиться с общего ритма. Игрок, услышавший свою цифру, должен тут же подхватить ход, начиная</p>	<p>13 лет)</p> <p>Все участники – это «клавиши пианино». Они садятся в линейку (или в круг) и кладут ладошки на коленки своих соседей. Таким образом, у каждого участника на коленках оказываются ладошки рядом сидящих участников. Задача: стучать ладошками в строгом порядке очередности, постепенно увеличивая скорость. Участники начинают путаться в порядке очередности. Сбившийся игрок убирает одну руку за спину, игра продолжается. Если он сбивается во второй раз, то выбывает из игры. Игра заканчивается, когда остаются два игрока. Это победители.</p> <p><b>«КРИВОЕ ЗЕРКАЛО»</b> (11-13, 13-16 лет)</p> <p>Все участники – это зеркала. Кривые они или настоящие зависит только от них. «Зеркала» расставлены по кругу спиной к центру. Ведущий в центре круга подходит к любому «зеркалу», оборачивает его лицом к себе (стуча по плечу) и показывает пару интересных движений. Задача «зеркала» запомнить в точности увиденное и передать отражение любому другому «зеркалу», так же постучав по плечу, тем самым, обернув к себе лицом и показав запомненное. Любое «зеркало», которое передало «отражение» становится уже лицом в круг и молча наблюдает за картиной передачи. Игра заканчивается, когда отражение доходит до «последнего зеркала» и оно сравнивается с начальными</p>
--	--

на каждый щелчок проговаривать свой номер и т.д. Если игрок нарушает правила (сбивается с ритма, произносит не существующую цифру), то он становится «тормозом» и теперь на свои щелчки будет произносить «тормоз-тормоз». А его цифра выбывает из игры. Второй сбившийся игрок получает другое название, например «бампер», и его цифра тоже покидает игру, третий – «дверцей» и т.д. Очень важно, чтобы первый раз «пропал» вожатый, дабы не обидеть какого-нибудь ребенка словом «тормоз». Усложнить игру можно, увеличивая или сбавляя темпоритм.

#### **«ТИШИНА» (11-13 лет)**

Ведущий-вожатый предлагает детям: «Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие? (начинает с того, кто услышал меньше всех). Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице...».

#### **«КОЛДУН» (11-13,13-16 лет)**

Все участники – молчаливые жители города N, где только и делают, что жмут руки друг другу на каждом шагу. Ночью, когда жители спят, среди них появляется колдун: участники встают хаотично в пространстве и закрывают глаза. Ведущий-вожатый, рассказывая легенду об этом городе, двигается между спящими жителями и трогает за руку одного из них, тем самым, назначая колдуна незаметно для остальных игроков. Походив еще немного по «спящему городу», ведущий будит жителей (кукарекая, давая команду «подъем» и т.п.). Задача колдуна заморозить город, задача

движениями ведущего. Как правило, к финалу движения сильно меняются, отсюда вывод ведущего про кривые зеркала и, что очень важно уметь в точности передавать информацию и быть внимательными. К этому тренингу рекомендуется подбирать танцевальную музыку.

#### **«ПРИДИТЕ В КОСТРОМУ» (11-13, 13-16 лет)**

Участники сидят в кругу. Ведущий приглашает всех в три города. «Придите в Киев!» - выкрикивает он и в то же самое время быстро хлопает по полу указательным пальцем вначале левой, а затем правой руки. «Придите в Краснодар» - опускает обе руки на пол ладонями вниз. «Придите в Кострому» - переворачивает руки на полу ладонями вверх. Участники учат за ним движения. После «репетиции» ведущий объявляет, что будет «путать» участников (см. здесь «Нос-пол-потолок»). Если участник совершает ошибку, он выбывает из игры. Игра прекращается, когда остается трое человек.

#### **«ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА» (11-13, 13-16 лет)**

Все участники – это клавиши печатной машинки, скорость работы которых зависит только от них (от их предельного внимания). Участники в кругу рассчитываются по алфавиту, получая каждый по одной или две буквы (в зависимости от количества игроков). Ведущий задает фразу, которую будут «печатать» игроки и темпоритм печатания. «Клавиши работают» как поочередные хлопки

жителей – рассекретить колдуна.

Колдун замораживает с помощью незаметного почесывания ладони любому участнику при рукопожатии. Такой «замороженный житель» должен сделать еще два шага и замереть. При этом участник не имеет права ни жестом, ни взглядом выдать колдуна.

Жителям, чтобы рассекретить колдуна, необходимо быть очень внимательными: если участник кого-то подозревает, то останавливает игру и указывает на подозреваемого. В случае неверного обвинения, участник становится замороженным (выбывает из игры) и процесс продолжается. При верном обвинении, побеждают мирные жители. Колдун выигрывает, если из группы в 30 человек, не замороженных остается всего лишь 4-5 участников.

Игру можно усложнить, если ввести двух колдунов.

### «МУХА» (13-16 лет)

Ведущий-вожатый объясняет правила: «Вообразите перед собой квадрат, разделенный на девять клеток, как в настольной игре в «крестики-нолики». Вообразите также, что в правом нижнем углу сидит муха. Своим приказом вы можете перемещать ее либо по оси “вверх-вниз”, либо по оси “вправо-влево”. «Приказы» участники объявляют поочередно, но выполняют их все одновременно. Например, первый участник называет направление и количество клеток перемещения мухи - «вверх-2». При этом все мысленно ее перемещают. Следующий участник называет «влево-1», все мысленно делают этот ход. Выбывает тот

участников, соответствуя порядку букв в словах.

А в начале и в конце фразы, а также на «пробелы» между словами участники хлопают два раза подряд и все вместе.

Задача группы: «отстучать» фразу, не сбиваясь, соблюдая заданный ритм.

### «СЫЩИК» (13-16 лет)

Все участники – сыщики разных агентств, расследующие одно дело. Ведущий-вожатый заранее прячет в комнате мелкий предмет (например, «алмазный» маркер) таким образом, чтобы краешек его был обязательно виден. Прежде чем запустить участников в эту комнату, он делает обращение к ним – лучшим сыщикам мира – о пропаже алмазного маркера, который необходимо найти, во что бы то ни стало. И показывает им такой же маркер (чтобы знали, какой предмет искать). Далее участникам объясняется, что все они конкуренты: работают молча, ищут только глазами, и при обнаружении пропажи не должны взглядом выдать место нахождения предмета, а спокойно пройти и занять любое место на стуле (сесть в круг, отойти сторону и т.п.). Каждый сыщик держит руки за спиной до конца игры. Ведущий может комментировать процесс, объявлять первых победителей. Когда остается 5-6 человек, не раскрывших дело, ведущий рассекречивает местонахождение

<p>участник, после хода которого муха оказывается выведенной за пределы игрового поля. Обратные ходы делать нельзя. Ведущий-вожатый является главным координатором, который отслеживает правильность ходов и выявляет выбывающих игроков (для этого поле из девяти клеток может находиться у него не мысленно, а письменно перед собой).</p> <p>Игру можно усложнить: 1) превратив квадрат в куб (27 кубиков); 2) превратив квадрат в куб (27 кубиков) и представив себе, что через каждые три хода нижний слой из 9 кубиков исчезает и появляется сверху, становясь верхним слоем игрового куба. Если в одном из кубиков нижнего слоя в момент переноса окажется муха, то она переносится вместе со слоем.</p> <p>При усложненном варианте игра развивает не только внимание, но и пространственное мышление.</p>	<p>пропавшего предмета.</p>
--	-----------------------------

## ИГРЫ НА ВОСПРИЯТИЕ

<p><b>«ЗАПОМНИ ЭТО»*</b></p> <p>Участники делятся на две команды. Перед каждой командой стол с 30-ю мелкими предметами, накрытый сверху бумагой (для команд предметы дублируются). Ведущий открывает одновременно столы. Задача команд за 30 секунд запомнить наличие предметов. Далее команды должны восстановить список. В зависимости от возраста участников, можно усложнить игру: добавить количество предметов, дать задание не просто восстановить список, но и указать место расположение. Для малышей можно</p>	<p><b>«ПОМНИШЬ ТАМ?»</b> (11-13, 13-16 лет)</p> <p>Для игры необходимо около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждых двух из них (то есть 20 пар рисунков). Игра настольная или напольная. Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Две минуты все внимательно смотрят и стараются запомнить расположение. Потом карточки переворачивают обратной стороной. Участники по очереди «ходят». За один ход можно перевернуть две</p>
--	---

<p>открыть стол на 10 секунд, потом убрать несколько предметов, задача участников, соответственно, назвать какие предметы убранны и т.п.</p>	<p>любые карточки. Если на них окажется одинаковый рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет - он переворачивает их и кладет на место, а ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек.</p>
--	--

## ИГРЫ НА ОЩУЩЕНИЯ

<p style="text-align: center;"><b>«ЧЕРНЫЙ ЯЩИК»*</b></p> <p>Заготавливается ящик с отверстием (чтобы проходила рука). Туда кладутся различные предметы. Участник просовывает руку в отверстие, выбирает предмет и, не вытаскивая из ящика, называет его. В зависимости от возраста игра усложняется: в ящик подкладывается по одному предмету, а не все сразу; для старших участников кладутся редкие вещи (ракушки, статуэтки, предметы косметики, механические детали и т.п.) Можно разделить на команды, установить регламент (например, 15 секунд) и вызывать представителей. Победит команда, угадавшая больше всего предметов.</p> <p style="text-align: center;"><b>«ПАРФЮМЕР» (13-16 лет)</b></p> <p>Эта игра требует от ведущего-вожатаго более тщательной подготовки, но она очень интересная для старших участников, так как проверяет обонятельные ощущения, так редко испытываемые. Заготавливаются маленькие кусочки из поролона (10x10 мм), приклеенные каждый на картонную полоску (15x100мм), как в</p>	<p style="text-align: center;"><b>«ЧТО ЭТО»*</b></p> <p>Участники делятся на две команды. Одна из команд вызывает соперника, ему завязываются глаза и на его вытянутую руку (прямой ладонью вверх) кладется мелкий предмет. Если участник готов сразу ответить «что это» и угадывает, то команда зарабатывает два балла. Если он не хочет рисковать, то берет подсказку – ощупывание предмета пальцами своей вытянутой руки. При таком угадывании его команда получает один балл. В зависимости от возраста игру можно упрощать или усложнять, подбирая предметы легко угадываемые и тяжело угадываемые. Для точности устанавливается регламент на обдумывание.</p>
--	---

<p>парфюмерном магазине «пробники». Каждый смачивается определенным ароматом (хвойным, эвкалиптом, календулой, ванилью, корицей и т.п.) Сзади каждый пробник подписывается. Участнику предлагается выбрать пробник и определить запах. Так же можно разделить на команды (см. «Черный ящик»). Сразу угадываемый ответ стоит 2 балла. С подсказкой – 1 балл. Подсказкой могут быть наводящие вопросы или комментарии ведущего (что это за растение, где растет, где применяется и т.д.)</p>	
--	--

### ИГРЫ НА МЫШЛЕНИЕ

<p><b>«ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧКИ»</b> (13-16 лет)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· В комнате горит 50 свечей, 20 из них задуют. Сколько останется?</li> </ul> <p><b>Ответ:</b> Останется 20 (задутые свечи не сгорят полностью).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?</li> </ul> <p><b>Ответ:</b> Нет, через 72 часа будет снова полночь.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· На край стола поставили жестяную банку, плотно закрытую крышкой, так, что 2/3 банки свисало со стола. Через некоторое время банка упала. Что было в банке?</li> </ul> <p><b>Ответ:</b> Кусок льда.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом?</li> </ul> <p><b>Ответ:</b> Многие сразу говорят, что ночью. Все гораздо проще: когда дверь открыта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Из гнезда вылетели три ласточки.</li> </ul>	<p><b>«ТАМОЖНЯ»</b> (13-16 лет)</p> <p>Ведущий – таможенник. Участники – пассажиры, везущие через таможенную какой-либо груз. Ведущий загадывает принцип пропуска через таможенную. Например, он будет пропускать пассажиров, везущих груз, первая буква которого совпадает с первой буквой имени пассажира. Участники выстраиваются в очередь. Ведущий спрашивает: «Что везете?» Пассажир Виталий отвечает: «Картошку». Таможенник, соответственно не пропускает его и Виталий становится снова в очередь. Задача участников догадаться по какому принципу работает таможенник. Эту игру можно проводить несколько раз, если усложнять принцип. Например, вторая буква в имени, фамилии, первая буква цвета волос, пропуск пассажиров, у которых в одежде есть</p>
--	---

Какова вероятность того, что через 15 секунд они будут находиться в одной плоскости?

**Ответ:** 100% (три точки всегда образуют одну плоскость).

· На столе лежат две монеты, в сумме они дают 3 рубля. Одна из них - не 1 рубль. Какие это монеты?

**Ответ:** 2 рубля и 1 рубль (одна-то не 1 рубль, а вот другая - 1 рубль)

· Один оборот вокруг Земли спутник делает за 1 ч 40 минут, а другой - за 100 минут. Как это может быть?

**Ответ:** 1 ч 40 мин = 100 мин

· Крыша одного дома не симметрична: один скат ее составляет с горизонталью угол в 60 градусов, другой - угол в 70 градусов.

Предположим, что петух откладывает яйцо на гребень крыши. В какую сторону упадет яйцо - в сторону более пологого или крутого ската?

**Ответ:** Петухи не кладут яйца.

· В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живет всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?

**Ответ:** Независимо от распределения жильцов по этажам, кнопка "1".

белый цвет и т.д.

**«КРЕСТ-ПАРАЛЛЕЛЬ»** (13-16 лет)

Участники сидят на стульях в кругу. Ведущий-вожатый говорит участникам, что в игре есть четыре положения: «крест-параллель», «параллель-крест», «крест-крест», «параллель-параллель». Задача каждого участника по кругу вслух говорить соседу одно из «положений». Ведущий при этом комментирует, «верно» или «неверно» было названо «положение». Задача всех участников: догадаться, по какому принципу выбирается и называется «положение» соседу. Разгадка: слово «крест» обозначает скрещение ног или положение «нога на ногу», а «параллель» – любую другую позицию ног. Соответственно, игрок следующему игроку должен говорить «положение», в котором первое слово обозначало бы положение ног его самого, а второе – положение ног того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены и у соседа – «нога на ногу», значит, я говорю ему: «крест – крест». (Ведущий в этом случае комментирует: «верно») Далее этот «сосед», продолжая, видит у следующего игрока не скрещенные ноги. Теперь правильный ответ: «крест-параллель» и т.д. Необходимо играть, пока большинство игроков не догадается до принципа игры.

## ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

### “ВЕРЮ - НЕ ВЕРЮ” \*

Участники делятся на 3-4 команды. За каждый правильный ответ команда получает балл. Время на обсуждение каждого вопроса 10 секунд. Ответ, по истечении времени, называют только капитаны команд. Побеждает команда с самым большим количеством баллов. Здесь приведены примеры для средней и старшей возрастной группы.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами. (Да)

2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок. (Нет)

3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте. (Да)

4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками. (Да)

5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть «что попало». (Да)

6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля. (Нет)

7. Римляне носили штаны. (Нет, они носили туники и тоги)

8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет. (Да)

9. Некоторые пауки питаются собственной паутиной. (Да)

10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. (Нет)

11. На зиму пингвины улетают на

### «СТАРТВОРД»\*

Для этой игры Вам понадобится интересный и не очень сложный кроссворд. Все команды получают по одному экземпляру этого кроссворда, причем вопросы к нему есть только у ведущего. Команды расходятся таким образом, чтобы не видеть друг друга, и выбирают «координатора», «мозговой центр» и «гонцов». Координатор держит перед собой лист с кроссвордом и посылает гонцов с заданием (например «...12 по вертикали») к ведущему. Задача гонцов – добежать до ведущего, запомнить вопрос (например, «У него есть хобот») и как можно быстрее вернуться в команду. Мозговой центр угадывает слово. В каждый момент гонец может спросить у ведущего только одно слово. Побеждает команда, быстрее других разгадавшая кроссворд. Вопросы составляют

«ЭНЦИКЛОПЕДИЯ» (13-16 лет)

Участники – это команды ученых, которым необходимо грамотно «пополнить энциклопедию».

Командам предлагается незнакомое слово из настоящей энциклопедии, значение которого они должны придумать таким образом, чтобы другая команда поверила в его правильность.

После написания значения



север. (*Нет, пингвины не умеют летать*)

12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. (*Да*)

13. Спартанские воины перед битвой опрыскивали волосы духами. (*Да, это единственная роскошь, которую они себе позволяли*)

14. Мыши, подрастая, становятся крысами (*Нет, это два разных отряда грызунов*)

15. Некоторые лягушки умеют летать. (*Да, в тропических лесах Азии и Африки*)

16. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые. (*Да*)

17. Глаз наполнен воздухом. (*Нет, глаз наполнен жидкостью*)

18. Утром вы выше ростом, чем вечером. (*Да*)

19. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла. (*Да, в некоторых жарких странах, где не хватает воды*)

20. Летучие мыши могут принимать радиосигналы. (*Нет*)

21. Совы не могут вращать глазами. (*Да*)

22. Лось является разновидностью оленя. (*Да*)

23. Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются. (*Нет*)

24. Дельфины - это маленькие киты. (*Да*)

25. Рог носорога обладает магической силой. (*Нет*)

26. В некоторых странах жуков-светлячков используют в качестве осветительных приборов. (*Да*)

данного слова, команды сдают листки ведущему, который перемешивает их с листком настоящего значения слова и зачитывает по очереди. Далее команды выбирают ответ, который считают правильным.

Задача команд: определить настоящее значение (1 очко). Если они принимают за настоящее – значение другой команды, то за «грамотный обман» (соблюдение стилистики), команда, написавшая такой ответ, зарабатывает дополнительный балл. После – ведущий зачитывает правильный ответ. Побеждает команда ученых, набравших наибольшее количество очков.

Примеры из энциклопедий для подготовки ведущего:

*Лопари* – употребляемое в литературе название народов саамов.

*Обрат* – устаревшее название обезжиренного молока, которое возвращалось из молзаводов хозяйствам для кормления телят.

*Перкаль* – тонкая хлопчатобумажная техническая ткань из не крученой пряжи.

*Речица* – город в Гомельской области, пристань на Днепре.

*Сутра* – в древнеиндийской литературе лаконичное и отрывочное высказывание.

*Кимбунду* – язык народа бамбунду.

*Дынька* – в русской архитектуре 15-17 веков декоративная деталь, утолщение в столбах, колонках, в наличниках

<p>27. Мартышка обычно бывает размером с котенка. <i>(Да)</i></p> <p>28. Дуремар занимался продажей лягушек. <i>(Нет, пиявок)</i></p> <p>29. Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба. <i>(Да)</i></p> <p>30. Радугу можно увидеть и в полночь. <i>(Да)</i></p> <p>31. Больше всего репы выращивают в России. <i>(Нет, в Америке)</i></p> <p>32. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом: кладет ему хобот в рот. <i>(Да)</i></p> <p>33. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен. <i>(Нет, Ганс)</i></p> <p>34. В медицине диагноз “синдром Мюнхгаузена” ставится пациенту, который много врет. <i>(Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться)</i></p> <p>35. Рост Конька-Горбунка составляет два вершка. <i>(Нет, три)</i></p> <p>36. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995 году заняли туфли на высоком каблуке. <i>(Да, почти 200 японок погибли от падения с высоких каблуков)</i></p>	<p>окон.</p> <p><i>Гокча</i> – прежние название озера Севан.</p> <p><i>Скоция</i> – ассиметричный архитектурный облом с вогнутым профилем из двух дуг разного радиуса.</p> <p>Еще возможен стендовый вариант игры. Каждое утро в течении 4-6 дней на стенде вывешиваются 1-2 новых слова. До обеда принимаются варианты (в почтовый ящик), которые в тихий час вывешиваются на стенд (без подписи). До полдника принимаются ответы (кто, во что поверил). К ужину вывешиваются результаты тура.</p> <p>ся в зависимости от возраста участников.</p>
--	---

## ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

<p><b>«АВТОМОБИЛЬ»*</b></p> <p>Участники – это основные детали автомобиля, без которых он, например, не заведется, или не поедет. Каждый участник получает свою роль - название детали. Задача участников за определенное время грамотно составить детали, встав (присев) на положенное место. По окончании времени, ведущий проверяет «сборку» (при «нарушениях»</p>	<p><b>«ЦВЕТОК» (9-11 лет)</b></p> <p>Принцип игры тот же (см. «Автомобиль»). Цель – показать взаимосвязь элементов экосистемы через жизнь цветка. Все участники получают роли: пчелы, стебли, корни, лепестки, тычинки, пестик, пыльца. Далее ведущий озвучивает сам процесс. Участники выполняют свои роли по ходу рассказа</p>
---	--

наглядно переставляет участников в положенное место). Для закрепления материала, роли снова перемешиваются и автомобиль собирают заново.

В зависимости от возраста участников «детали сборки» упрощаются или усложняются. Например, можно собирать кузов автомобиля (дверцы, колеса, бампер и т.д.), а можно собирать агрегатный отсек (двигатель, аккумулятор, коробка передач и т.д.).

ведущего. Можно сделать несколько цветков, добавить для образности солнышко, ночь, когда цветки спят и т.д. Для закрепления материала процесс повторяется или выполняется какое-либо задание ведущим.

#### *«Легкие» (11-13, 13-16 лет)*

Принцип игры тот же. Цель – показать какие изменения происходят в организме человека при курении. Роли: легкие, плевра, сосуды, вена, аорта, сердце, никотин, головной мозг. Участники делятся на две команды: одна из них будет показывать процесс работы здоровых легких, другая – легкие при курении. Развить игру можно, показывая процесс работы «курящих» легких одного человека через год, через 10 лет и т.д. Результативность воздействия материала на участников про никотиновую зависимость посредством обучающей игры намного эффективнее, чем лекционная подача материала.

## ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

### «РЕАЛИСТЫ-ОПТИМИСТЫ-ПЕССИМИСТЫ» (11-13,13-16 лет)

*Цель игры:* уметь доказывать свою точку зрения на проблему.

Участники делятся на три команды: реалистов, оптимистов и пессимистов. Оптимисты оценивают все жизнеутверждающе («да!»), пессимисты относятся ко всему с негативом («нет!»), реалисты оценивают все адекватно («с научной точки зрения!»).

Ведущий дает командам тезис (проблему). Задача каждой команды отстоять *свою* позицию по данному тезису (проблеме), зачитав пять обоснованных пунктов доклада. Устанавливается регламент на обсуждение, затем представители от команд по очереди читают свои «доклады».

При составлении доклада участниками обязательно должен быть выдержан деловой стиль.

Компетентное жюри оценивает, чья точка зрения была наиболее обоснована и стилистически выдержана. Затем команды меняются «ролями» и получают новый тезис (проблему).

Рекомендуется начинать игру с отвлеченной или даже придуманной проблемы или например, шуточного тезиса: «Люди должны ходить коленками назад». Второй тезис предлагается из ряда мировых актуальных тем, например экологии или спорта. Третий тезис может соответствовать уже узкой актуальной проблеме в этом коллективе, данном

### «СУД» (11-13, 13-16 лет)

**Цель игры:** уметь аргументировано отстаивать свою точку зрения. **Ход игры:** Отряд делится на 4 группы:

- 1-я группа - герои (осужденные);
- 2-я группа - прокуроры (обвинители);
- 3-я группа - адвокаты;
- 4-я группа - судьи.

Герои распределяют между собой роли: мама, Красная Шапочка, волк, бабушка, дровосеки.

Обвинителям дается время 3-5 минут, чтобы они построили систему обвинения, определили, кому из героев они будут предъявлять обвинение, и выявили, кто от их группы будет выступать.

Затем выступающий прокурор приглашает героя для предъявления обвинения. Например:

Прокурор: «Я обвиняю мать Красной Шапочки в том, что она отправила несовершеннолетнюю дочь, одну, через темный лес к бабушке» (Далее следует приведение аргументов по обвинению, 2-3 минуты).

После слушанья обвинения, адвокатам дается время (3-5 минут) для подготовки системы защиты и для выявления выступающего от группы адвокатов.

Идет выступление адвоката (2-3 минуты).

Как прокуроры, так и адвокаты для уточнения деталей, могут приглашать свидетелей из числа

обществе. После игры ведущий задает вопросы и делает вместе с участниками определенные выводы.

Вопросы:

- С какими трудностями встретились при составлении докладов?
- Кем понравилось быть больше (реалистами, пессимистами, оптимистами) и почему?
- Какой тезис обсуждать было интереснее всего?
- Для чего нужна такая игра?

### «СВЕТСКИЙ РАУТ» (13-16 лет)

*Цель игры:* уметь поддерживать любую тему в диалоге на высоком культурном уровне.

Участники – это «аристократы», присутствующие на «светском рауте». Ведущий-вожатый разбивает участников на пары и образует из них два круга (один партнер – спиной в центр внутреннего круга, другой – спиной в пространство во внешнем круге). Далее репетирует с ними их будущее передвижение: все поднимают правую руку и делают один шаг вправо (независимо в каком кругу находится человек). Таким образом, каждый участник встречается с другим партнером. Участникам объясняется, что до конца игры они будут двигаться после каждого хлопка ведущего на один шаг в право. Далее игрокам предлагается представить себя аристократами: распрямить плечи, принять соответствующую осанку, вспомнить, как разговаривают такие люди (вполголоса, вежливо, «правильным» языком). Затем игрокам объясняется, что на светском рауте

героев.

После выступления адвоката, обвиняемому предоставляется возможность «последнего слова».

Далее суд удаляется на совещание (1 минута). После чего представитель от судейства выносит вердикт.

Задача вожатого - регулировать процесс суда. Прокомментировать затем вместе с детьми тех участников, которые выступали от каждой группы. Как правило, они являются лидерами, которые в последствии могут возглавить органы самоуправления. Нужно обратить внимание на группу героев. Так как здесь имеет место случайный выбор, а не преднамеренный.

Вопросы для обсуждения:

- Для чего нужна такая игра?
- Чьи аргументы были самыми сильными? Почему?
- Какой герой вам больше всего понравился и почему?
- Что больше всего понравилось в игре?
- Какие сказки на ваш взгляд можно использовать для проведения такой игры?

### «ПЕРЕГОВОРЫ» (13-16 лет)

*Цель игры:* подчеркнуть особую важность честности в любых контактах или переговорах.

Участники разбиваются на пары, которые будут вести переговоры одновременно. Одному из участников (в дальнейшем «А») каждой пары вручается какой-

люди должны уметь поддержать беседу, успеть поговорить с очень многими людьми на многие темы, не теряя при этом правил этикета. Главное, в коротком диалоге суметь не только высказаться самому, но и выслушать партнера и корректно ответить на его вопросы.

Итак, по хлопку ведущего будет идти передвижение и каждый раз меняться тема разговора. Ведущий напоминает участникам, что те обязательно должны здороваться в парах и прощаться, когда их прерывает ведущий.

Ведущий должен подбирать только актуальные темы для обсуждения. Например, если это спорт, то возможно темой обсуждения будут последние Олимпийские игры, или если это политика, то возможная тема – предстоящие выборы и т.п. Предлагаемые направления: политика, культура, международные отношения, деньги, экология, здоровый образ жизни (никотиновая, алкогольная зависимость, спорт, туризм, активный отдых), отношения взрослых и детей, мужчин и женщин, путешествия, увлечения, праздники, узкие актуальные проблемы. Тренинг заканчивается, когда партнер встречает своего начального партнера, или когда «раут» идет на спад (из наблюдения ведущего). После окончания ведущий проводит общее обсуждение и вместе с участниками делает выводы.

Вопросы:

- Что было самым трудным для вас в диалогах и почему?
- Каким образом вы прощались с

нибудь предмет в четном количестве (не меньше 10), который он должен разделить с другим участником («В»). Это может быть, что угодно (карточки, пазлы, конфеты, игровые деньги и т.д.) Игрок «А» получает инструкцию, что он должен разделить это в тех пропорциях между ними, как они договорятся. Игрок «В» может только либо принимать, либо отклонять предложение, но сам не может согласовывать и предлагать условия сделки. Если «В» принимает предложение, то сделка заключена. Если «В» отклоняет предложение, то ни одна сторона ничего не получает. Главная задача сторон остаться довольными сделкой. Время на заключение сделки - 3 минуты.

Вопросы для обсуждения:

· Каким парам удалось заключить сделки? Какое соотношение предметов было при этом? Почему «В» согласился? (можно спросить выборочно у таких пар)

· Почему в других парах «В» не пошел на сделку? А на какие условия согласился бы игрок «В»?

· Почему игрок «А» не предложил другие, более лояльные условия для игрока «В»?

После вопросов и ответов ведущий комментирует процесс и дает оптимальный вариант выхода из игры:

«Игрок «А» часто предлагает условия, выгодные только ему, где-то «60 к 40%» или «80 к 20%». Это и приводит к не соглашению в сделке.

партнером? Просто говорили «до свидания» или извинялись, потому что вам необходимо было резко удалиться?

- Диалог на какую тему для вас был самым запоминающимся и почему?

- С каким участником вам больше всего понравилось общаться и почему?

- Для чего нужна такая игра?

### **“ПЛАНИРОВАНИЕ” (13-16 лет)**

Цель игры: уметь планировать свою деятельность. Каждый участник – служащий фирмы. Ведущий-вожатый объявляет название фирмы и должность (одинаковую для всех!). Задача каждого: составить план-график работы на один день (участник сам придумывает себе задание соответственно данной должности). Работу необходимо разбить на процедуры, соединяемые стрелками (последовательно или параллельные цепочки процедур). Последняя процедура для всех – «приемка работы». Против каждой процедуры необходимо указать как минимально, так и максимально необходимое на нее время. Затем, графики подписываются и пускаются по кругу с пометками всех присутствующих: «сначала необходимо сделать...», «не включен пункт о ...», «пункт «а» и пункт «б» можно делать параллельно...» и т.п. При этом, пометки оформляются в деловом официальном стиле. Тренинг заканчивается, когда каждый листок снова возвращается автору. Далее участники изучают пометки, проводится разбор полетов. Вопросы ведущего после игры:

- Что было для вас самым

Рационально предположить, что «В» должен принять любое предложение от «А», так как в любом случае он получает больше, чем у него было раньше... Но, так как людям всегда не нравится быть в меньшей доле, многие игроки «В» всегда будут отказываться от любых процентов (т.е. от всего!), если предложение в процентном соотношении не в их сторону или не «50х50». Со своей стороны «А» может предложить «В» любые условия (даже «1 к 99%!»), так как это делает игрока «В» богаче, чем раньше...

На самом деле, оптимальный выход из игры лежит во взаимном доверии, которое должно быть между партнерами «А» и «В» и во взаимном благородстве. Даже если вы можете много заработать на этой сделке, разумнее всего сделать честное предложение и наладить сотрудничество (вспомните главную задачу сторон).

Для этого, правда, в настоящей жизни, необходимо различать, что корректно и выгодно для обеих сторон в этой ситуации, а что нет...»

<p>сложным?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Насколько вам помогли предложения других участников?</li> <li>• Много ли вы упустили?</li> <li>• Для чего необходим такой тренинг?</li> </ul>	
--	--

## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

### Игры на узнавание имени:

<p><b>«ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ»</b> (11-13 лет)</p> <p>Участники повторяют за ведущим окончание каждой строчки четверостишия:</p> <p>«Шел по крыше воробей...бей-бей-бей-бей!</p> <p>Собирал себе друзей...зей-зей-зей-зей!</p> <p>Много-много-много нас...нас-нас-нас-нас!</p> <p>Встанут Танечки у нас!...»</p> <p>Встают Татьяны, участники приветствуют их аплодисментами, ведущий повторяет четверостишие снова, заменяя имена и т.д. Вожатый должен начинать с имен, которых больше всего в отряде, а заканчивать единичными именами, предварительно составив для себя соответствующий список.</p> <p><b>«ВОДЯНОЙ»</b> (9-11 лет)</p>	<p><b>«ОТГАДАЙ ГОЛОСОК»</b> (9-11 лет)</p> <p>Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: “Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем: “Скок, скок, скок”. (эти слова произносит один человек) - отгадай, чей голосок”. Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал “Скок, скок, скок”. Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадает, игра начинается сначала, а для всех, еще раз, называется имя ребенка.</p>
--	---



Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

«Дедушка водяной,  
Что сидишь ты под водой,  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.»

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто это и назвать его имя.

**«УЗНАЙ СОСЕДА»** (11-13, 13-16 лет)

Участники делятся на пары и за 3 минуты обмениваются информацией друг о друге (как звать, откуда приехал, чем увлекается, любимое животное, кем хотел бы стать и т.д.). Задача игроков, как можно больше спросить и запомнить информации о своем партнере. Затем участники по очереди представляют друг друга перед всеми. Начинают вожатые. Каждому представившемуся – бурные аплодисменты.

**«ОДИНАКОВО»** (11-13, 13-16 лет)

Участники с одинаковыми именами должны объединиться в одну группу и прокричать быстрее других что-нибудь их объединяющее (имя, желание, увлечение и т.п.) Участники с уникальными именами (т.е. в единственном числе) тоже создают свою «группу уникальных имен». Затем, уже спокойно группы по очереди представляются и приветствуют другие группы. Вожатые, соответственно своим

**«УЗНАЙ, КОГО НЕТ»** (9-11 лет)

Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Все участники становятся хаотично, не дотрагиваясь друг за друга, и закрывают глаза. Ведущий потихоньку уводит двух-трех человек (можно всем вместе петь, чтобы никто не прислушивался к уходящим). Затем, по команде ведущего, все резко открывают глаза и должны быстро назвать по имени, кого нет.

**«МЕНЯ ЗОВУТ, И Я ДЕЛАЮ ВОТ ТАК»** (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Вожатый объясняет правила, тут же показывая: «Меня зовут... (представляется), и я делаю вот так! (показывает короткое веселое движение)». Теперь все участники хором говорят: «Его зовут...(повторяют его имя), и он делает вот так! (и повторяют все вместе его движение)». Таким образом представляется каждый участник.

**«РУКОПОЖАТИЕ»** (11-13, 13-16 лет)

Каждый участник за определенное время (1-3 мин) должен успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку, и при этом

именам, так же участвуют в процессе.

### «О СЕБЕ В ТРЕХ СЛОВАХ» (13-16 лет)

Каждый участник называет свое имя и три любимых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют. Пример показывают на себе вожатые.

### «ЛУЧШЕ, БОЛЬШЕ, НАУЧИТЕ» (13-16 лет)

Участникам выдается лист формата А-4 со следующими фразами:

«Больше всего я люблю...»

«Лучше всего я умею...»

«Хочу научиться...»

Соответственно, каждому участнику необходимо закончить вслух эти предложения и передать лист дальше по кругу. При этом каждый участник представляется, назвав свое имя.

### 2. Игры на сплочение, сближение.

Это «Игры-энергизаторы» (см. выше): «Цвета», «Салат», «Почта», «Посикота», «Путаница», «Тише-громче», «Молекула», «Дракон-самурай-принцесса», «Дирижер», «Охотники», «Ой-ей-ей!», «Фламинго и пингины», «Рыжая королева», «Домики-жители-землетрясении», «Шишки, белки и орехи», а также деловая игра «Светский раут».

### 3. Игры на выявление лидера

#### «АРХИМЕД» (11-13, 13-16 лет)

Все участники в кругу держатся за руки. Они до конца игры, не расцепляя рук, будут строить геометрические фигуры. Игра проводится в три этапа. На всех трех – все участники с закрытыми глазами. Различия этапов:

1 этап – говорить могут все, строят

обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10-ю людьми? А больше чем с 20-ю?» Выборочно можно спросить, кто какие имена, каких участников запомнил.

### «ПОСТРОЕНИЯ» (11-13, 13-16 лет)

Ребятам за определенное время (1-2 минуты) необходимо построиться в шеренгу в алфавитном порядке их имен. Например, первым будет стоять Андрей, вторым – Борис, третьей – Валя и т.д. Ведущий, конечно же, проверит правильность их построения, в результате чего ребята еще раз представляются.

### «ХОРОВОЕ ЗНАКОМСТВО» (13-16 лет)

Эта игра проводится тут же после первичного знакомства с именами участников. 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.

#### «КАРАБАС» (11-13 лет)

Участников рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете

квадрат (вожатый-ведущий наблюдает самых активных участников, организующих весь процесс).

2 этап – говорить могут те, кого назначит ведущий, строят треугольник (это должна быть 1/3 часть отряда тех самых активных участников).

3 этап – говорить могут 2-3 человека, назначенных ведущим, по его мнению претендующих на лидеров, строят трапецию.

После каждого этапа участники открывают глаза и смотрят, что у них получилось. Если отряд отлично справляется, то на третьем этапе задание можно усложнить, построив звезду.

**«ОБЪЕДИНЕНИЯ»** (11-13, 13-16 лет)

Эта игра заключается в образовании групп. Внимательно слушайте указания ведущего, а затем бегите, организуйте, ищите подходящую вам группу. Вы можете собрать свою или стать участником, чьей либо группы.

Задания:

- найдите группу из трех человек, которых вы не знаете;

- найдите такую группу из пяти человек, чтобы у каждого что-нибудь из одежды было одного и того же цвета;

- найдите группу из четырех человек, у которых последняя цифра телефонного номера та же, что и у вас;

- найдите пятерых, у кого столько же братьев и сестер, сколько и у вас;

- найдите четверых одетых в кроссовки;

- найдите троих с длинным волосом.

сказку про 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, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции”. В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного - проводить игру, второго - внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встанут более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встанут позже или под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встанут, а затем сядут. Они составляют группу “счастливых”. Не инициативной является та группа отряда, которая не встает вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

**“БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ”** (11-13, 13-16 лет)

Участникам предлагается, чтобы они представили, будто их отряд - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать “фотографа”. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Из семьи выбирается “дедушка”. Он тоже может участвовать в расстановке членов “семьи”. Более никаких установок для детей не дается. Они должны сами решить, кому кем быть

Участники, которые активнее и чаще других собирают свои группы и есть лидеры.

**«ИНДИКАТОР»** (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Вожатый говорит: «У вас есть 4 типа движений: «руки вверх», «присесть», «сойтись в центр», «разойтись по стенам». Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали очень быстро одно и то же движение. Могут все говорить». Затем, ведущий запрещает всем говорить. Затем запрещает говорить и пользоваться жестами. Затем – говорить, пользоваться жестами и мимикой. И последнее – выполнить задание молча с закрытыми глазами. Все это время вожатые внимательно наблюдают за участниками и выявляют для себя лидеров.

и где стоять. А вожатые наблюдают за этой занимательной картиной. Роль “фотографа” и “дедушек” обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но однако, не исключены элементы руководства и других “членов семьи”. Вожатым будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Также, эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки “членов семьи” “фотограф” считает до трех. На счет “три” все дружно и очень громко кричат слово “сыр” и делают одновременный хлопок в ладоши.

**«ГИННЕС-ШОУ»** (11-13,13-16 лет)

Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку. Больше никаких указаний вожатый не дает. Задания для построения:

- по росту;
- по цвету волос;
- по жесткости волос;
- по длине прически;
- по цвету глаз;
- размеру обуви;
- дням рождения и т.д.

При построении возникает естественный вопрос: “Откуда строиться?” Желательно не давать

	<p>ответа - промолчать, сделать вид, что не слышите вопроса. Здесь вы, как раз, и сможете отметить лидера, того, кто возьмет на себя инициативу в построении, т.е. начнет расставлять “как надо”. Возможно, это и есть те люди, которые в сложной ситуации могут взять на себя инициативу. На втором-третьем задании все необходимо усложнить: все участники – «немые», затем – «слепые». Как правило, за решение берутся отчаянные, смелые, энергичные люди с организаторскими способностями. Таким образом, в игре можно проверить - совпадают ли потенциальные лидеры с формальными.</p>
--	---

## ИГРЫ С ЗАЛОМ

<p><b>«ДОЖДИК»*</b></p> <p>Перед началом самой игры ведущий рассказывает мини-сказочку или сводку погоды, создавая настроение зала и подводя к тому, что наше солнышко закрыла тучка, и начал капать дождик. Если дети играют в первый раз, то ведущий разучивает с ними движения: одна ладошка – это «асфальт», пальчики другой – это «капельки», «капельки» будут стучать об «асфальт». Главное, смотреть, что делает ведущий и в точности повторять за ним. Ведущий: «И вот упали первые капельки (стучит большим пальцем одной руки по ладошке другой), за ними закапали другие (прибавляет к постукиванию</p>	<p><b>«ДЕЛЬФИН» («РЫБКА»)*</b></p> <p>Одна рука ведущего – это «уровень воды» (он держит ее перед собой, согнувши в локте). Другая рука – плавающий «дельфин» (ладонь двигается под рукой-«водой»). Правила игры: если «дельфин» выпрыгивает из «воды» – зал должен сделать хлопок. Задача ведущего не просто выпрыгивать из «воды», но и поддавливать зал, например: показывать ладонь из «воды» только наполовину и тут же «нырнуть» обратно; иногда поднимать вверх не «дельфина», а сам «уровень воды». Закончить игру можно, задержав «дельфина» высоко</p>
--	--

указательный палец), затем дождик стал увеличиваться (прибавляет средний палец), набирать силу (прибавляет безымянный), пока не превратился в целый ливень! (прибавляет мизинец и начинает хлопать в ладоши)» На этом игру можно закончить. А можно продлить с рассказом, как уходит дождик, соответственно, делая все наоборот, от аплодисментов до постукивания одним пальцем, последней «капелькой». При проведении данной игры очень важна интонация ведущего – от шепота до громкого голоса, интонация «сказочника».

#### **«ИППОДРОМ»\***

Ведущий: «Есть ли у вас ладони? Покажите!».

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: «А колени? Хлопните ладошками по коленям!»

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: «Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной»

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: «Кони выходят на старт. Трибуны ревут!»

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: «Внимание! На старт! Марш!»

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют “бег”.

Ведущий: «Барьер!»

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

над «водой», вызвав тем самым бурные аплодисменты зала. В процессе игры ведущий должен все комментировать, например: «Плавает дельфин в красивом голубом море, и вдруг, «оп!», как выпрыгнет...» и т.д.

#### **«ЧИХАНИЕ СЛОНА»\***

Перед началом игры ведущий спрашивает: «Слышал ли кто-нибудь из вас, как чихает слон?!». На ответы зала можно реагировать по-разному: «Нет? Тогда сейчас услышите!». Или при ответе «да», «тогда сейчас проверим» и т.д. Правила игры: зал делится на три группы. С первой группой ведущий разучивает слово «ящички», со второй – «хрящички», с третьей – «поташили». Причем, ведущий должен добиться, чтобы все группы проговаривали свое слово очень коротко (не растягивая по слогам), так как только при этом условии можно услышать настоящий «чих». После репетиции, по команде ведущего, все три группы одновременно кричат свои слова. Ведущий: «Апчхи! Будьте здоровы! У нас получился замечательный слон!»

#### **«ВОЛНА»\***

Ведущий рассказывает детям про море, волны, чаек. Предлагает изобразить всем вместе огромную волну. Знакомит их с замечательной «чайкой» (помощником ведущего). Правила игры: «чайка» будет пробегать вдоль рядов. Мимо чьего ряда она бежит, все участники должны быстро встать и вскинуть

Ведущий: «Двойной барьер!»  
Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: «Бежим по мостовой!»  
Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: «Бежим по песочку!»  
Играющие трут ладонью о ладонь.  
Ведущий: «По болоту».  
Играющие взявшись за щеки чмокают, поочередно их оттопыривая.

Ведущий: «Снова по дороге. Видна финишная прямая! Кто вперед?!».

Играющие увеличивают скорость.

Ведущий: «Финиш! Тпру-у! А теперь погладьте соседа справа со словами «хорошая лошадка». А теперь себя – «а я лучше!»

**«РЕПКА»\*** Участникам предлагается поучаствовать в любимой всеми сказке «Репка». Ведущий разбивает зал на семь групп и раздает соответственно роли: репка, дедка, бабка, внучка, жучка, кошка, мышка. Правила игры: каждый раз, как только группа слышит свою роль, она должна дружно и очень быстро вставать-садиться. Ведущий рассказывает сказку и комментирует по ходу «исполнение ролей».

**«ПЕРЕВЕРТЫШИ»\***

Ведущий просит зрителей выполнить какое-либо движение. А зал делает все наоборот. Например:

- повернитесь налево (зал поворачивается направо);
- сядьте (зал встает);
- наклонитесь вперед (зал - назад);
- захлопайте в ладоши (зал топает ногами);

руки вверх, изображая волну, и затем быстро сесть. «Чайка» бежит туда и обратно под комментарии ведущего. При этом, она может двигаться, как вдоль рядов, так, затем, и поперек (впереди только первого ряда).

**«ПОЕХАЛИ...»\***

Предложите участникам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы и другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Все должны хлопать по своим коленям и хором приговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего. Он называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту часть, которую он, именно, назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «затылок», а показывает на лоб. Итак, ведущий говорит: «Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо! (и сам хватается за ухо) Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа! (а сам хватается за свой нос) Поехали, поехали, поехали...» Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

**«ОРКЕСТР ЗООПАРКА»\***

Ведущий-дирижер разбивает участников на микрогруппы (по

- причешите соседа (причесывают себя);

- пожмите руку соседу справа (жмут соседу слева) и т.д.

Ведущему важно заранее продумать набор движений. Эта игра может быть просто разминкой перед следующей игрой.

### «ОХОТНИК»\*

Играющие вслед за ведущим повторяют движения.

«Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и

пошел по дороге (*топают ногами*),

затем по песочку (*потирают ладонью о ладонь*),

по бревнышкам через мостик (*ударяют кулаками в грудь*),

по болоту с кочки на кочку (*хлопают в ладоши*),

по тропинке (*хлопают по коленям*),

устал - «Уфффф!» (*вытирают лоб*).

Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно:

По тропинке (*хлопают по коленям*),

по болоту с кочки на кочку (*хлопают в ладоши*),

по бревнышкам через мостик (*ударяют кулаками в грудь*),

затем по песочку (*потирают ладонью о ладонь*),

пошел по дороге (*топают ногами*).

Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал - «Уфффф!» (*вытирают лоб*). Рассказал жене, как пошел

отрядам или рядам), каждой из которых дает животного с характерными звуками («гав», «мяу», «бе-е», «кар», «му-у» и т.д.). Дирижер предлагает спеть песню (например, «В лесу родилась елочка») на языке каждой группы. Ведущий показывает по очереди на каждую группу, и они продолжают песню, начатую предыдущей группой.

### «ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»\*

Ведущий договаривается с залом, какое движение нельзя делать, например: приседать или хлопать в ладоши, или махать руками. Затем ведущий показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно он показывает запрещенное движение. Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда ведущий кладет руку на затылок, играющие должны повернуть голову вправо, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала самой игры надо все движения отрепетировать с залом.

### «ИНОСТРАНЦЫ»\*

Ведущий предлагает участникам выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого



по дороге...»

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: “А мой-то охотился на медведя!” и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: “А мой папа ходил на охоту!..”

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому ведущему, чтобы не сбились играющие.

### «БУБЛИК» (9-11 лет)

Эта игра на быстроту реакции.. Ведущий разучивает с залом движения:

«Бублик (показывает знак «ок»),

Баранку (пальцы двух рук соединяет в одно кольцо),

Батон (раздвигает перед собой руки),

И буханку (мах руками в стороны)

Пекарь (на себя)

Из теста (хлопок)

Испек (движения лепки)

Спозаранку (руки вверх)»

После репетиции ведущий постепенно увеличивает скорость. При этом он должен сам не запутаться. Стихотворение проигрывается 4-5 раз.

### «РЫБКИ» (9-11 лет)

Принцип игры тот же (см. здесь «Бублик»).

«Рыбки плавают (волны руками),

Ныряют (один большой нырок руками вниз),

Рыбки плещутся в воде (машем внизу ладошками).

То сожмутся (хлопок на уровне груди),

нужно взять всем известную песню:

«Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся...»

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну букву. Если заменить все гласные на “А”, то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

«Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса...»

Польский – “Э”;

Испанский – “И”;

Французский – “Ю”;

Немецкий – “У”;

Английский – “А”;

Японский – “Я”;

**«ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ»**

(9-11 лет)

Ведущий предлагает побыть всем мартышками: «А что делают мартышки? Сейчас узнаем!» Ведущий говорит слова, а зал выполняет называемые движения:

«Мы – веселые мартышки,

Мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем,

Мы ногами топаем,

Надуваем щечки,

Скачем на носочках,

И друг другу даже

Язычки покажем.

Дружно прыгнем к потолку,

Пальчик поднесем к виску.

Оттопырим ушки,

Разожмутся (развести руки),  
То зароятся в песке (волны руками  
вниз)...»

### «КАРТОШКА» (9-11 лет)

Ведущий предлагает ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Они должны на любой вопрос отвечать: «Картошка». Вопросы обращены ко всем сразу. Например: «Что у вас на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Вот несколько вопросов, которые можно задать, чтобы всех запутать:

- Что вы кушали сегодня на обед?
  - А что вы хотели бы съесть на ужин?
  - А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
  - Что привезла вам из дома мама?
  - О чем вы мечтаете?
  - Как зовут вашу любимую собаку?
- ... и так далее.

Ведущий должен иметь в запасе огромное количество вопросов и задавать их очень быстро.

### «ОЧЕНЬ ВКУСНЫЙ ПИРОГ» (9-11 лет)

Ведущий спрашивает детей: «Вы любите пироги?..» Затем, отвечает залу и приглашает отведать очень вкусный пирог. Задача зала – продолжить фразы.

«Я захотел устроить бал,

И я гостей к себе...

Купил муку, купил творог,

Испек рассыпчатый...

Пирог, ножи и вилки тут-

Но что-то гости ...

Хвостик - на макушке.  
Шире рот откроем,  
Гримасы всем состроим.  
Как скажу я цифру «три», -  
Все с гримасами замри!»

### «БАБУШКА ИЗ БРАЗИЛИИ»

Участники встают в круг и повторяют все слова и движения ведущего:

- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой (начинает сильно трясти рукой).

- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой и вот с такой ногой (начинает сильно трясти рукой и ногой).

- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой, ногой и вот с такой головой (начинает сильно трясти рукой, ногой и головой).

И так далее. В самом конце игры ведущий неожиданно произносит: «Какие внуки, такая и бабушка!»

### «ЗАГАДКИ-НЕСКЛАДУШКИ» (9-11 лет)

Ведущий спрашивает детей: «Знаете ли вы, что едят на обед различные животные?.. Например, корова?..» Правила игры: зал должен правильно закончить предложение.

«Ночью, голову задрав,

Воет серый злой .....

(отвечают дети)

Кто в малине знает толк?

Ну, конечно, серый.....

(отвечают дети)

Кто любит по ветвям носиться?

Я ждал, пока хватило сил  
Потом кусочек...  
Потом подвинул стул и сел  
И весь пирог в минуту...  
Когда же гости подошли,  
То даже крошек не...»

*Внимание!* Играми с залом также могут стать известные всем сидячие игры: «Радио» (см. «Игры-энергизаторы»), «Шел по крыше воробей...», «Прилетели птицы...», «Нос-пол-потолок» (см. в «Развивающих играх») «Игры на внимание» для детей 9-11 лет) и т.д.

**ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ (11-13, 13-16 лет)** «Казабуба»

Группа стоит в кругу. Ведущий - в центре, у него в руках свернутая газета или надувной детский молоток. Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газетой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

**«СОВЕТСКИЙ ЛУНОХОД»**

Все участники становятся в круг. Ведущий-вожатый занимает положение в центре, садится на корточки и начинает

Конечно, рыжая.....  
(отвечают дети)

Все преграды одолев,  
Бьёт копытом верный...  
(отвечают дети)

Зимой кору с деревьев ест?  
Ну, конечно, серый.....  
(отвечают дети)

Дубовый жёлудь любит он.  
Конечно - это дикий.....  
(отвечают дети)

В процессе данной игры очень важны забавные комментарии ведущего.

**«СЕМЕЙКА АДАМС»**

Для проведения игры несколько человек выходят в другую комнату (это водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Ложные правила игры: ведущий-вожатый подговаривает всех о том, что бы не происходило – в точности повторять все слова и движения за разыгрываемым. Правила игры для приглашенного водящего: «Перед тобой семейка Адамс. Они очень любят веселиться. Ты должен им понравиться так, чтобы они тебе заплодировали.» Водящий начинает прыгать, рассказывать анекдоты, корчить гримасы и т.п. А все, как договаривались, повторяют за ним. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что для того, чтобы ему похлопали, он должен захлопать в ладоши сам. Затем приглашается следующий водящий и т.д.

**«СВИСТОК»**

Участники становятся в круг,

передвигаться по кругу, приговаривая «мультишным» голосом: «Я советский луноход номер 1, я советский луноход номер 1...». Задача участников – не рассмеяться. Если кто-то нарушает правила, садится в круг и так же «мультишным» голосом говорит: «Я советский луноход номер 2, я советский луноход номер 2...» и т.д. Игра продолжается, пока не останется пара самых стойких человек. В процессе «луноходы» могут строить смешные гримасы, менять интонации, обращаясь к конкретным участникам, здороваться с другими луноходами и т.п.

**«ЛОЖКА»** Водящих удаляются за дверь. Ложные правила: ведущий подговаривает всех встать перед двумя стульями, где будут сидеть он и водящий. Руки у всех находятся за спиной, мол, там у кого-то ложка. А она на самом деле всегда у ведущего-вожатого. Если, вдруг, она будет падать или он будет терять ее, участникам необходимо незаметно подавать ее в руку ведущего. Когда скидывается покрывало, все участники кричат: «Я-я-я-я-я-я-я!».

Правила для разыгрываемого водящего: «Ты сейчас сядешь на стул, и тебя накроют покрывалом, чтобы не подглядывал. Тебя будут потихоньку ударять по голове этой ложкой (показывает ему пластмассовую(!) ложечку) и прятать ее за спину. Твоя задача всегда с трех попыток угадывать, кто это, показывая на человека, а он, в свою очередь, будет показывать тебе свои руки. Но, чтобы тебе не было страшно, я сяду рядом с тобой...» Ведущий садится с ним, и сам всегда ударяет то его, то себя по голове.

прижавшись друг к другу. Ведущий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает на шею свисток таким образом, чтобы он висел на спине, а не на груди, и чтобы не видно было от него веревочку. Ложные правила: ведущий подговаривает всех спрятать руки за спину, когда придет водящий и сделать вид, будто они там передают свисток из рук в руки. А на самом деле – он будет подходить к ним спиной, и, к кому он подошел, должен, незаметно для разыгрываемого,

быстро просвистеть в свисток (репетируют). Затем приглашают водящего в круг (ведущий так же в кругу): «Видишь, у ребят руки за спиной. Они передают там свисток. Твоя задача поймать человека, в момент передачи. На кого укажешь – должен быстро показать тебе руки. И еще, они могут иногда, незаметно для тебя, свистеть в него и снова прятать за спину. Понятно?.. Начали!» Главное в этом розыгрыше поведение и реакция ведущего: он должен незаметно для разыгрываемого подходить к участникам и, после того, как кто-нибудь свистнул, резко оборачиваться и отходить от этого места, да еще и указывать на этого игрока (мол, помогает водящему). Спустя некоторое время розыгрыш разоблачают и зовут следующего водящего.

### **«ЗООПАРК»**

Все тесно становятся в круг, сцепившись «под руки». Правила

<p>При этом он очень быстро скидывает покрывало, активно участвуя в процессе указывания на того или иного игрока. А так же, когда их накрывают, приговаривает: «Ну быстрее уже там!.. Ой, только не больно бейте». После 3-4 раз водящему не разоблачают розыгрыш (если он конечно сам не догадался), а предлагают ко всем присоединиться, и зовут следующего водящего. Таким образом, предыдущий водящий, наблюдая процесс со стороны, понимает, что его разыграли.</p>	<p>игры: «Вы все звери из зоопарка. Каждый получит свое название. Как только вы услышите свое животное, надо поджать ноги и повиснуть на руках соседей. А задача соседей – удержать этого игрока. Понятно?..» Ложные правила: ведущий по очереди всем на ухо говорит название всего лишь одного животного, например «гиппопотам» (при этом, он делает вид, что бы такое-этакое придумать следующему участнику). И только одному–двум игрокам – других животных, например: слон и жираф. В начале игры, соответственно, он называет слона и жирафа, а затем произносит «гиппопотам», и все падают на пол.</p>
--	--

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

<p><b>«НА ГОРИЗОНТЕ ПОЯВИЛСЯ ЧЕЛОВЕК...»*</b></p> <p>Ведущий находится на большом расстоянии от игроков, которые стоят на «горизонте». Его задача переманить к себе всех игроков к себе. Ведущий говорит: «На горизонте появился человек...» (и называет любой элемент, имеющийся у игроков, например, «часы»). Участники, у которых есть часы, обязательно пытаются перебежать к ведущему. Все остальные участники обязаны их в данный момент задержать (осалить по плечу), не выходя из-за «линии горизонта». Осаленные остаются на «горизонте», а те, кто успел убежать, переходят на линию ведущего. И он продолжает с той же фразы, но уже называя другой элемент (повторяться ведущему нельзя). Теперь двигаются</p>	<p><b>«СНЕЖНЫЙ БОЙ»*</b></p> <p>Участники делятся на две команды, с одинаковым количеством игроков. («снежные крепости»). Между ними проводится черта, и раздаются в равном количестве «снежки» (скомканные листы А-4). Задача команд: закидать «противника», как можно большим количеством «снежков», не покидая своей «крепости». По команде ведущего начинается «снежный бой» на 2 минуты. По истечении времени, все замирают. Ведущий подсчитывает количество «снежков» на территории каждой команды. Побеждает та команда, на территории которой <i>меньше</i> всего «снежков». Игру можно продолжить и вести, например, до двух очков.</p>
--	--

игроки, у которых есть такой элемент, а у кого нет, пытаются запятнать убегающих и т.д. Ведущему можно называть: какой-либо цвет одежды, глаз, волос, элементы обуви, бижутерии, одежды и т.п.

#### **«КОТ И МЫШИ»** (9-11 лет)

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одной - домик “кота”, за другой - домик “мышей”. Водящий - “кот” спит в своем домике, а “мышата” идут к нему со словами:

«Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...»

(В этот момент “мыши” подходят к “коту” и даже могут его потрогать.)

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон!»

После слова “вон” “кот” просыпается и бежит догонять “мышей”. “Мышки” должны спрятаться в своем домике. Те же, кого “кот” поймал, выбывают из игры или меняются ролями с “котом”.

#### **«КОНЬ ВОРОНОЙ»** (9-11 лет)

Задача ведущего – запятнать всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким движением пятнает игроков. Тот, кого запятнали, замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». Расколдовать игрока можно только, оббежав вокруг него три раза. В это время ведущий, видя такую картину, может запятнать и этого игрока, пытающегося выручить заколдованного. После некоторого времени, выбирается другой ведущий и

Причем, количество «снега» не обязательно делать по количеству участников в команде, главное, чтобы оно было равным в обеих командах на начало игры.

#### **«БЕРЕГ И РЕКА»\***

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями “река”, а по краям - “берег”. Все ребята стоят на “берегах”. Ведущий подает команду: “река”, и все ребята прыгают в “реку”. По команде “берег,” все выпрыгивают на “берег”. Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: “Берег, река, река, берег, река, река, река, река, берег, река, берег, берег...” Если после команды “берег”, кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды “река”, остались на “берегу”. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново

#### **«ГУСИ»** (9-11 лет)

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два “дома”. В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между “домами, под горой” живет “волк” - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

Т.Д.

### **«ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ» (9-11 лет)**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: “Тише едешь, дальше будешь: раз-два-три-стоп!” На слово “стоп” все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается.

### **«Волки во рву» (11-13 лет)**

На площадке чертится коридор (“ров”) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где поуже, где пошире. Во рву располагаются водящие - “волки”. Их немного - всего два или три. Все остальные играющие - “зайцы”, которые стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до “зайца” дотронулись, он выбывает из игры или становится “волком”. “Волки” могут осалить “зайцев”, только находясь во рву. “Зайцы” ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога “зайца” коснулась территории рва, это значит, что он “провалился в ров” и в этом

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя: серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов “гуси” стараются перебежать к “хозяину”, а “волк” их ловит. Пойманный игрок становится “волком”.

### **«КОШКИ-МЫШКИ» (9-11 лет)**

Для игры выбираются два человека: один - “кошка”, другой - “мышка”. В некоторых случаях количество “кошек” и “мышек” может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - это “ворота”. Задача “кошки” - догнать (дотронуться рукой) “мышку”. При этом “мышка” и “кошка” могут бегать внутри круга и снаружи. Игроки, стоящие в кругу, сочувствуют “мышке” и, чем могут, помогают ей. Например, пропустив через “ворота” “мышку” в круг, они могут закрыть их для “кошки”. Или, если “мышка” выбегает из “дома”, “кошку” можно там запереть, т.е. опустить руки (закрыть все ворота). Игра эта непроста, особенно для “кошки”. Пусть “кошка” проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда “кошка” поймает “мышку”, из числа играющих выбирается новая пара.

### **«ДВА МОРОЗА» (11-13 лет)**

На противоположных сторонах

случае также выбывает из игры.

**«КОСМОНАВТЫ»** (9-11, 11-13 лет)

В разных концах площадки кладут 4—5 больших обруча (или чертят круги). Это посадочные места ракет, готовых отправиться в полет. Эти кружки можно обвести контурами ракет. Ведущий оговаривает, что в одной ракете может поместиться два (или три) космонавта. Всем мест в ракетах не хватает.

Дети берутся за руки, идут по кругу и хором произносят:

“Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим — на такую полетим!

Но в игре один секрет:  
опоздавшим места нет!»

С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места (вбежать в кружок, обруч) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие места объявляют свои маршруты (например, Земля- Луна—Земля, Земля—Марс—Земля и др.). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: ЗЛЗ, ЗМЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется. Выигрывают те, кому удалось при трехкратном повторении совершить больше полетов. Преждевременно бежать к ракетам и сталкивать ребят с занятых на ракетах мест запрещается. Нарушившие эти правила выбывают из числа кандидатов

площадки на расстоянии 10—20 м линиями отмечают «дом» и «школу». Выбираются два водящих — морозы, остальные играющие — ребята, которые располагаются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки — на улице стоят два мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами: “Мы два брата молодые, Два мороза удалые”. Один из них, указывая на себя, говорит: “Я мороз — красный нос.”

Другой: “Я мороз — синий нос!”

Оба: “Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают: “Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!”

После этих слов ребята бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). Морозы ловят и замораживают перебегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил мороз. Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая замороженных ребят: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным игрокам. Морозы снова сают перебегающих ребят и тем самым мешают им выручать замороженных. Во второй раз морозы не говорят весь речитатив, а только последнюю фразу: “Кто из вас решится в путь-дороженьку



в космонавты (временно не участвуют в игре).

### «ДЕНЬ И НОЧЬ» (11-13 лет)

Поперёк площадки, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 метра одна от другой. По обе стороны от них в 10-15 метрах параллельно им проводятся линии “домов дня и ночи”.

Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - “ночь”, другая “день”. Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причём игроки той и другой команды поворачиваются лицом к свои “домам”, т.е. спиной друг к другу. В самом центре площадки стоит ведущий. Он внезапно подаёт команду: “День!”. После этого сигнала игроки команды «ночь» убегают в свой “дом”, а игроки команды “день” стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду “день”. Ведущий снова подаёт сигнал: “День!” или “Ночь!”, стараясь строго не чередовать названия команд, чтобы они были неожиданными для игроков. Для того, что бы отвлечь внимание играющих и как-то разнообразить игру, ведущий перед сигналом может предложить им встать на носки, поднять руки вверх или вперёд, присесть и т.д. Затем неожиданно произнести: “Ночь” или “День!”, Побеждает команда, у которой больше осаленных игроков. Правила:

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.

2. Играющие могут построиться лицом к руководителю (боком к друг другу).

### «ХВОСТ ДРАКОНА» (11-13, 13-

пуститься?» После двух перебежек выбирают новых морозов из не пойманных ребят, а пойманных подсчитывают и отпускают. Игра начинается сначала. Водящих меняют 3—4 раза. В конце игры отмечаются ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

Правила: Играющие выбегают из дома только после слов: “И не страшен нам мороз”. Выбегав из дома, нельзя бежать обратно или задерживаться в доме. Пойманный игрок остается на том месте, где его заморозили.

Победители - игроки, кто меньшее число раз был заморожен.

### «ПЯТКА-НОС» (11-13, 13-16 лет)

Участники делятся по парам и образуют из пар два круга. Играющим необходимо запомнить своего партнера и всегда соединяться только с ним. По команде ведущего игроки начинают двигаться: внутренний круг в одну сторону, внешний - в другую. По хлопку ведущего, задача игроков услышать задание и, как можно быстрее, его выполнить, но только со своим партнером. Какая пара последней выполнила задание, выбывает из игры. Побеждают оставшиеся в игре две пары. Игру можно постепенно усложнять, давая «сложные соединения». Ведущий при обдумывании заданий должен учитывать травмоопасность игры (и конечно не давать команду «пятка-

<p>16 лет)</p> <p>Участники – это дракон. Они цепляются друг за друга, как в паровозике. По команде ведущего, голова дракона (первый человек) должна поймать хвост (последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, то случается его переход в начало цепочки.</p> <p><b>ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК</b> (11-13, 13-16 лет)</p> <p>Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом («замком» может служить дерево или стена). Около «замка» находятся «главные ворота». Это двое ребят из второй команды (у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны). Они произвольно располагаются на игровой площадке и не сдвигаются с места до конца игры. Игроки, которые должны расколдовать «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к «главным воротам». Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». Задача второй команды - с завязанными глазами - осалить тех, кто движется к «замку». «Осаленные» участники выбывают из игры. После окончания, команды меняются ролями.</p>	<p>нос»). Задания на соединения пар:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Спина к спине</li> <li>· Ладонками</li> <li>· Плечом к плечу</li> <li>· Нос к носу</li> <li>· Стопами ног</li> <li>· Ладонь к спине</li> <li>· Ухо к ладони</li> <li>· Носок к ладони</li> <li>· Спина к голове</li> <li>· Ладонь к колену</li> <li>· Пятка к пятке и т.д.</li> </ul>
--	---

### ИГРОВОЕ РАНЖИРОВАНИЕ

<p><b>«СЧИТАЛКИ»</b> (9-11 лет)</p> <p>Я куплю себе дуду И по улице пойду, Громче, дудочка, дуди!</p>	<p><b>«ЦВЕТОДЕЛЕНИЕ»*</b></p> <p>Деление на группы проводится по внешним признакам участников, например по цвету одежды. Те, у</p>
---	--

Мы – играем, ты - води.

\*\*\*

Раз, два, три, четыре, пять,

Мы собрались поиграть.

К нам сорока прилетела

И тебе водить велела.

\*\*\*

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич, король, королевич,

Сапожник, портной.

Кто ты будешь такой,

Говори поскорей,

Не задерживай добрых и честных людей.

Далее, выпавший игрок называет одного из перечисленных, например, «портной». Считалка начинается заново, и, на кого выпадает «портной», тот становится ведущим.

\*\*\*

Плыл по морю чемодан,

В чемодане был диван,

А в диване спрятан слон,

Ты не веришь – выйди вон.

\*\*\*

Солнце спряталось за гору,

Зайка в лес,

А мышка в нору.

Кто остался на виду -

Убегай,

Водить иду.

#### «РАСЧЕТ»\*

Производится расчет на «первый-второй» или «первый-второй-третий» и т.п. (в зависимости от того, сколько требуется групп). Важно не перепутать: расчет нужно делать исходя из нужного количества групп, а не из количества участников в каждой группе.

кого преобладает зеленый цвет, получают название «зеленых». Могут появиться и «красные», и «белые». Те, кто не попал ни в одну категорию, могут объединиться, например, в команду «пестрых».

Не рекомендуется объединять группы по темному цвету. Исключением может стать игра, где есть негативные персонажи. Критериями для выделения отдельных групп могут быть не только цвета одежды, но и другие внешние признаки: наличие украшений, часов, цвет волос, цвет глаз и т.д.

#### «СОБЕРИ ОТКРЫТКУ»\*

Перед игрой готовятся открытки по количеству будущих команд. Одну открытку организатор разрезает на столько частей, сколько человек должно быть в одной команде. Предварительно перемешав разрезанные открытки, ведущий раздает их ребятам. По сигналу команды организуются, составляя картинки.

#### «МЯУ-ГАВ» (9-11, 11-13 лет)

Эта игра для разделения отряда на 4-6 команд. Отряд выстраивается в шеренгу. Вожатый заранее готовит записки с голосами животных. Например, надо отряд разбить на 4 команды, по 9 человек. Он соответственно пишет: 9 записок со звуком «мяу», 9 – со звуком «кря», 9 с – «гав» и 9 – с «ква». То есть, сколько нужно команд, столько видов звука животных. Все записки

### «ОРЕЛ-ЛЕВ» (11-13, 13-16 лет)

Эта игра для разделения отряда на две-три команды.

Выбираются два ведущих. Отряд разбивается на пары, каждая пара придумывает себе название каких-либо животных (для одного и другого участника пары), растения, предмета, но так, чтобы не слышали ведущие. Затем, в очередности, пара подходит к ведущим и один игрок из пары называет двух животных (свое и напарника). Ведущие «выкрикивают» одно из этих животных (выбирают). Кто крикнул первым, забирает себе игрока с названием этого животного, другой игрок, соответственно, достается другому ведущему. Выбранные игроки становятся позади своих ведущих в колонны и т.д. Если нужно образовать три команды, то выбирается трое ведущих, а отряд разбивается на тройки. В остальном, принцип тот же.

### «ВЫБОРЫ» (13-16 лет)

Эта игра для формирования 2-3-х команд.

Назначаются ведущие, которые вызывают по одному члену в свою команду. Вызванный член команды, вызывает следующего по своему усмотрению и т.д. Так комплектуются команды. Вожатый) участвует в игре вместе с детьми.

### «КРУГ»\*

Если тренинг проходит в круге, то группу можно поделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от ведущего к участнику, сидящему (стоящему) напротив. В случае, если

перемешиваются и каждый участник вытягивает себе по одной. Сразу записки не разворачиваются. А после правил ведущего – найти свою команду только с помощью написанного звука – начинается игра.

### «КАЛЕНДАРЬ»\*

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания.

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п., числа значения не имеют).

2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют).

3. Собраться так, чтобы образовался год 2006-й (или другой, по указанию руководителя).

### «СТРЕЛЬБА ГЛАЗАМИ» (13-16 лет)

Участники встают в круг, опустив глаза. По сигналу ведущего все подымают глаза, стремясь встретиться с кем-то взглядом. Если это удалось, то образовавшиеся пары покидают круг.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся разбитыми по парам. А дальше — по замыслу ведущего: либо организуется работа в парах, либо пары группируются в более крупные

<p>требуется более двух команд, круг просто разбивается на нужное число сегментов.</p>	<p>объединения.</p> <p>Можно провести иначе: попытки повторяются до тех пор, пока вся группа одновременно не распадется на пары взаимно выбравших друг друга участников.</p> <p>Ранжированием могут являться так же игры, где в процессе подразумевается образование пар, троек и т.д. Можно на необходимом этапе остановить такую игру и оставить пары, тройки для следующей более сложной игры, где нужны «ситуативные» группы, а не «друг-подруга» (см. в играх-энергизаторах игру «Молекула», в подвижных играх - «Пятка-нос).</p>
--	--

## **ОГОНЬКИ**

### **ГЛАВА 3. «ОГОНЬКИ В ЛАГЕРЕ»**

#### **3.1. Методика проведения «огоньков».**

Огонек – это:

- коллективное обсуждение комиссарами и отрядом прожитого дня, проведенного в делах;
- анализ проведенных дел;
- анализ проведенных дел;
- разбор складывающихся отношений;
- осмысление окружающей действительности;
- конкретное воплощение в жизнь принципа самоуправления.

Педагогические задачи:

- учить ребят осмысленно относиться к жизни;
- прививать навыки коллективной работы;

- воспитывать в детях культуру общения;
- учить искусству разговора, публичного выступления.

### **Виды лагерных огоньков**

1. огонек знакомства;
2. огонек оргпериода;
3. огоньки 1/3 смены (пятидневки-десятидневки);
4. огоньки второй и третьей декады смены;
5. огоньки итогового периода;
6. огоньки прощание.

### **Формы проведения**

1. анализ дела;
2. анализ дня;
3. огонек откровенный разговор;
4. огонек дежурного отряда («рассвета»);
5. тематические огоньки.

## **3.2. Методика огонька знакомства**

### **Цель:**

- познакомить отряд, сформировать у каждого ребенка представление об отряде лагеря и о себе в отряде;
- создать атмосферу дружбы, радости, сформировать положительное эмоциональное восприятие, создать перспективы будущей радости.

### **Виды огоньков знакомств**

- Рассказ - эстафета (расскажи мне о себе).
- Конверт - откровения.
- Творческие группы:
  - «ТОТ»- творческий союз тезок, «Винегрет»;
  - времена года – защитить время года и представить каждого;
  - знаки зодиака;
  - круг интересов – представление своего хобби.
- Тематический разговор. Например: «Мой идеал», «Самый запомнившийся день моей жизни».

### **Специфика огонька знакомства.**

Заранее мальчишки вместе с комиссаром готовят костровую поляну. Огонек знакомства планируют и проводят сами комиссары.

- Говорят вступительную и заключительную речь.
- На своем примере показывают, как надо рассказывать о себе, первыми начинают:
  - как зовут,
  - откуда приехал,
  - в какой школе учишься,
  - чем увлекаешься,
  - кем хотел бы стать,
  - чему хочешь научиться в «Рубине»,
  - чего ждешь от лагеря,
  - что можешь предложить отряду.
- Обобщает, делает выводы.
- Комментирует, контролирует тональность разговора.
- Следит за настроением и вниманием ребят.

#### **Сложности, с которыми можно столкнуться во время проведения огонька:**

- у комиссара должна быть постоянная реакция на слова ребят;
- комментируя не увлекаться, знать меру не превратить огонек в монолог комиссара;
- вовремя задать вопрос;
- в нужное время попросить рассказать что-то интересное, спеть песню, прочитать стихотворение;
- хорошо, если у ребят находится в руках мягкая игрушка.

#### **Методика построения огонька знакомства.**

Задача комиссаров днем заинтересовать (пустить интригу в отряде). Вечером привести на отрядное место или костровую поляну и посадить отряд в круг. Спеть песню. Начинают разговоры комиссары. В конце разговора нужно сказать о том, что комиссары ждут от лагеря, отряда.

Комиссар:

- вы заметили, как мы сидим... Круг – это единство....
- Каждый вечер в Рубине появляются такие круги (о традиции подведения итогов вечернего огонька);
- Вы заметили, с чего мы начали огонек (с песни - доброе отношение к песне);

- Мы рады, что, наконец, все собрались, мы ждали эту смену весь год;
- Рассказ о будущем отряда, о лагере в целом, о традиции в целом комиссары рассказывают в конце огонька;
- В конце разговора комиссары рассказывают о вечерней речевки (о тишине, о отношении к ночи, к хорошему отношению друг к другу);
- Обязательно увидеть лицо каждого ребенка, разговаривать с каждым.

*Не должно быть – обезличивание, подмены содержания песнями и стихами. Не практиковать чай, конфеты, танцы. С первого дня очень важно не задерживаться по времени.*

Таким образом, в течение огонька представляются *четыре традиции*:

- *Вечернего огонька;*
- *Орлятского круга;*
- *Доброго отношения к песне;*
- *Вечерней речевки.*

Ребята возвращаются к корпусам, крепко взявшись за руки цепочкой, первый идет в полшага.

### **3.3. Огонек рабочий в оргпериод.**

В оргпериод проходят два рабочих огонька.

Педагогическая задача:

- научить детей правилам поведения и выступления на огоньках;
- сформировать привычку собираться каждый вечер и анализировать день;

Время проведения огонька – 40-50 минут, это нужно учитывать при планировании дня.

#### **Примерный план проведения огонька в оргпериод.**

1. Отряд собирается на отрядном месте.
2. Поет песню.
3. Вступительное слово комиссара, где он напоминает о традициях огонька, об основных событиях дня.
4. Предлагает ребятам схему разговора.
  - что понравилось;
  - кто понравился;
  - чтобы рассказал другу о сегодняшнем дне;



(при постановке вопроса внимание концентрируется только на позитивных моментах)

5. Разговор происходит по кругу, каждый высказывает свое мнение.
6. Комиссару важно обратить внимание на то, что говорят ребята.
7. В первые дни просите ребят называть свое имя.
8. Важно оценить работу дежурного командира (дежкома).
9. В конце огонька короткое обобщение комиссара.

#### **Что должно быть обязательно.**

- Знакомство с традициями и законами огонька.
- Выступление каждого ребенка.
- Схема выступления предлагается комиссарами
- Оценка деятельности дежурного командира.

### **3.4. Огонек основного периода**

*Первая треть основного периода* решающая в жизни отряда. Начало работы органов самоуправления. Появление конфликтных ситуаций.

*Вторая треть основного периода.* Должны быть огоньки различных видов. Рабочие, огонек-анализ дела, тематический огонек, огонек - откровенный разговор.

#### **Рабочий огонек.**

Время проведения 25-30 минут. Предварительно комиссар и дежурный командир определяют тему и выработывают схему анализа.

Темы могут быть: обсуждение дня, обсуждение работы группы, работоспособность отряда, кухня отрядных дел.

#### **Схема анализа**

1. Отчет дежурного командира.
2. Анализ работы в группах (все расходятся по группам, а потом собираются).
3. Группы должны сделать по порядку:
  - дают оценку дню, отряду, дежкому;
  - говорят, кого можно отметить, как показала себя данная группа;
  - говорят о том, что необходимо исправить;
  - как выглядел отряд в лагерных делах;
  - что не понравилось и почему?
  - что можно пожелать на завтра.

#### **Схема проведения**

1. Сбор отряда (песня).

2. Слово дежкома или комиссара.
3. Работа по группам (5-7 минут).
4. Общий сбор отряда.
5. Разговор- анализ.
6. Песня в кругу.
7. Традиционное окончание дня.

*Речевка дня:* «День отшумел и ночью объятай лагерь идет ко сну. Доброй вам ночи девчата, доброй вам ночи ребята. Доброй вам ночи вожатые наши завтра нам снова в путь. Гоп разбежались».

*Схема анализа усложняется постоянно и постепенно.*

### **Огонек - анализ дела.**

Время проведения 20-25 минут.

Задача: научить детей системному анализу дела. Научить видеть причину успеха и неудач. Прививать навыки творческого анализа дел, встреч, и т.д.

#### **Схема проведения**

1. Творческая группа готовит выступление.
2. Ребята анализируют работу творческой группы, задают вопросы, дают оценки.
3. Во время разговора, обсуждения ребят, комиссар вставляет реплики и в конце делает обобщение и раскрывает неудачи или успех отряда (глазами комиссара).

### **Огонек анализ дежурства.**

Время проведения 25-30 минут.

Проводится в отряде рассвет и на общем сборе дежурных командиров.

- Оценка работы отряда рассвет.
- Недостатки в организации их причины и следствия.
- Кто хорошо поработал «сказать спасибо».
- Какие отряды как себя показали.
- Какое впечатление лагерь производит в целом.
- Анализируют день.
- Получают задания на следующий день.
- С обобщением мнений дети расходятся по отрядам и высказывают их в отрядах.

### **Огонек откровенный разговор.**

Время проведения 1,5 часа.

На огоньке обсуждается каждый член отряда, как лидер. Дается общая характеристика или высказывается индивидуальное мнение

каждого присутствующего. Важно создать атмосферу доброжелательного отношения. Возможно, первоначально может сложиться атмосфера напряжения для этого комиссарам рекомендуется использовать приемы снижения эмоционального накала. Хороший эмоциональный тон задаст легенда, выдержка из книги, костер, свеча.

Мнения о каждом из членов отряда высказываются по принципу «свободного микрофона».

Соблюдается принцип добровольности.

Основным элементом разговора должен быть поиск причин напряжения в отряде. Важно суметь увидеть хорошее в каждом. Приветствуется открытость и честность.

*Не должно быть:*

- *сведение счетов;*
- *разборы персональных дел;*
- *захваливание.*

### **3.5. Огоньки второго и третьего периода смены**

В этот период проходят больше тематические огоньки. Огоньки анализа в новом качестве.

#### **Специфика**

Огонек проводится без анализа в группах, сразу в отряде. (Принцип свободного микрофона).

Функции ведущего передаются дежкому или творческой группе готовящей сегодняшний огонек.

#### **Схема анализа**

- Что значит этот день для меня и отряда?
- Что я сделал для отряда и лагеря?
- Что мне понравилось в дне и почему?
- Что мне не понравилось и почему?
- Что я предлагаю отряду на завтра.

#### **Тематические огоньки.**

Цели и задачи остаются теми же.

#### **Темы огоньков.**

- «Вечер легенд».
- «Девиз нашего отряда».
- «Если бы, у меня была бы волшебная палочка».
- «Любимые Рубиновские песни».
- «Мир, в котором я живу».
- «Мои любимые стих и песни».

- «Мой идеал».
- «Музыка в нашей жизни».
- «О любви».
- «Чем мальчики отличаются от девочек».
- «Что мы знаем о войне».
- «Что такое счастье?».
- «Что, значит, быть современным человеком».

### **3.6. Огоньки заключительного периода**

*Огонек мечта.*

Темы: «Как мы встретимся», «Какими мы будем», «Что получили мы от смены, проведенной в лагере Рубин», «Что вы будете делать в школе по приезду домой».

*Огонек фантазия.*

Тема: «Что я сделаю по приезду домой», «Рубин круглый год».

*Характерные особенности проведения.*

Тему выбирает и готовит инициативная группа самостоятельно.

Позиция комиссаров - каждый вечер настраивающие вопросы: Что хочу от сегодняшнего (завтрашнего) огонька. Чему он научит. Какова идея огонька.

#### **Огонек «Расскажи мне обо мне».**

Цель:

- Создание настроения новой жизни после лагеря.
- Обсуждение каждого члена отряда.

Схема:

- Место готовится заранее.
- В начале огонька исполняются две, три песни для создания определенного настроения.
- Комиссары создают:
  - оптимистичный деловой настрой;
  - называют цель огонька;
  - объясняют порядок его видения;
  - сообщают тему сегодняшнего разговора.
- Высказывание проходит по кругу. Ребята начинают говорить со слов: «Я считаю, что ты.....»
- Вручение отрядных сюрпризов, наград, знаков и т.д.
- Комиссар на огоньке говорит о встрече, о том, что всех любит, о том, как хорошо было в отряде, о планах на

будущее, о перспективах работы в Рязани о том, что во Дворце детского творчества в течение года будет работать семинар школьного актива «Своя позиция», где ребята смогут продолжить свой профессиональный рост.

### **ЗАКОНЫ ОГОНЬКА:**

1. Место, где проводится вечерний огонек, должно помочь создать обстановку, которая не будет отвлекать и мешать, а наоборот позволить слушать и говорить.
  2. Оптимальная его длительность - 40-45 минут.
  3. Не начинать огонек пока весь отряд не в сборе.
  4. Все (дети, вожатые) – располагаются на одном уровне вокруг свечи, которая находится в центре. Таким образом, каждый видит глаза друг друга и чувствует плечо друга. Нельзя переходить через центр круга и выходить из круга до конца огонька.
  5. Используются тихие, лирические песни, а голоса звучат приглушенно.
  6. Нельзя заставлять или запрещать говорить.
  7. Никого не обсуждаем и не критикуем. Все сказанное на «огоньке» не должно «выноситься» за его пределы.
  8. Все внимательно слушают друг друга, слушают до конца, не перебивают друг друга.
  9. Откровенность – норма разговора.
  10. После огонька все разговаривают вполголоса.
- Кроме общих законов огонька у отряда могут быть свои собственные законы и традиции (выбор «Человека дня», традиции сюрпризов и др.).

*По структуре смены «огоньки» условно можно разделить на следующие группы:*

- Огоньки организационного периода;
- Огоньки основного периода;
- Огоньки заключительного периода.

Здесь происходит учет особенностей и целей каждого периода смены, а также состояние отряда.

### **«ОГОНЕК» ЗНАКОМСТВА**

Это первый «огонек» в отряде, первый сбор всего отряда на отрядном месте. Он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда. Цель «огонька» знакомства – сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде.

В «огоньке» знакомства должно быть обязательно:

- Выступление – представление каждого члена отряда;
- рассказ вожатого о традициях лагеря («огонька», песни, речевки, «орлянского круга»);
- особый эмоциональный настрой торжественности и одновременно лиричности.

Может быть творческим, «произвольным»:

- различные формы представления (рассказ-эстафета, тематический разговор и т.д.);
- содержание вступительной и заключительной речи вожатого.

*Не должно быть:*

- нельзя обезличивать «огонек», превращать его в знакомство делегаций или групп;

- нельзя подменять «огонек» пением песен или чтением стихов;
- не стоит устраивать различные чаепития – это отвлекает, напоминает ребятам традиционные школьные «огоньки» с едой и танцами и тем самым снижает их эмоциональный настрой, без которого невозможен «огонек» знакомства.

Всю деятельность на «огоньке» лучше распределить следующим образом:

- Младший возраст: игры – 2/3, разговоры – 1/3.
- Средний возраст: игры и разговоры – 50/50.
- Старший возраст: игры – 1/3, разговоры – 2/3.

#### **«ОГОНЕК» – АНАЛИЗ ДНЯ, ДЕЛА.**

*Задача:* научить ребят видеть причины удач и неудач в организации какого-либо дела, привить навыки анализа совместной деятельности.

Для начала вожатый напоминает отряду, что произошло за день. Затем ребята делятся впечатлениями по прошедшему дню, отвечая, например, на следующие вопросы:

- что сегодня в нашем отряде было хорошего? Чем понравился день?
- Что было не очень хорошо, плохо?
- Кому мы хотим выразить благодарность?
- Как оценивается каждое проведенное сегодня дело?
- 

*Схема анализа дела:* высказывание отношения к делу; обсуждение целей и задач дела, качество организации; причины неудач;

предложение как исправить ситуацию к лучшему; что надо учесть на будущее.

При проведении анализа вожатый *должен управлять* разговором через вопросы для анализа, но не занимать в разговоре активную позицию.

*По содержанию:*

1. Что нового полезного открыли для себя?
2. Какая интересная проблема, тема привлекла особое ваше внимание?
3. Над какими качествами своего характера (поведения) проведенное дело побудило вас задуматься?
4. Помогло ли это дело стать вам лучше?
5. Что нового вы узнали друг о друге?
6. Что дало это отряду?
7. Как выглядел ваш отряд на фоне других? И т.д.

*По организации:*

1. Как была организована подготовка к делу?
2. Какие организационные навыки приобрели при подготовке дела и его проведении?
3. Какого значение это дело для отряда, его членов, для окружающих? И т.д.

Заканчивается огонек подведением итогов. Обязательно подчеркиваются положительные моменты, чтобы поддержать позитивную атмосферу для будущей деятельности. Важно, что в основной период итоги лучше подводить лидеру отряда или ответственному за дело.



## **«ОГОНЕК» ОРГПЕРИОДА.**

*Задача:* научить ребят правилам поведения и выступления на «огоньках», приучить их к мысли о том, что каждый день вечером они будут собираться вместе и анализировать прожитый день.

«Огонек» оргпериода следует планировать как отрядное дело, отводить на него не менее 40-50 минут. В первые дни ребята буквально переполнены впечатлениями от жизни в лагере и у них возникает потребность поделиться ими с друзьями. Отличительной особенностью такого «огонька» будет обязательное присутствие всех членов отряда. Каждый сможет поделиться своими впечатлениями. На этой встрече объясняются правила, законы «огонька»:

1. Здесь говорят в полголоса, если хочешь выступить – не выкрикивай с места, а подними правую руку.
2. Внимательно слушай, дай договорить до конца каждому, не перебивай.
3. Необходимо критиковать не с целью унизить, а чтобы помочь и посоветовать.
4. Критика должна быть конструктивной: критикуешь – предлагай, предлагая – выполняй.
5. Правила «свободного микрофона»: никого нельзя заставлять выступать на «огоньке» или запрещать кому-то говорить, и вожатый строго следит за их соблюдением.

## **ТЕМАТИЧЕСКИЙ «ОГОНЕК».**

Актуален для основного периода смены, поскольку у сложившегося коллектива возникают общие вопросы, интересы по конкретным темам, проблемам., которые волнуют всех.

Тематические огоньки готовятся заранее, подкрепляются литературными образами, четкими толкованиями тех или иных понятий

авторитетными для данного возраста детей людьми. Темы огоньков необходимо подбирать под данный возраст и формировать вместе с детьми.

Вот примерные темы для тематических огоньков:

- Что такое дружба?
- Верность и предательство в жизни человека?
- Вредные привычки.
- Герои нашего времени и т.д.

### **КОНФЛИКТНЫЙ «ОГОНЕК».**

Конфликтные ситуации неизбежны даже для самого дружного коллектива. Они просто необходимы для выхода эмоций. Однако конфликтные ситуации необходимо решать своевременно. Одним из способов решения конфликта выступает «огонек».

На таком огоньке вскрываются наболевшие проблемы, когда дети высказывают свое отношение к существующей проблеме, свое мнение.. здесь необходимо особо правильно провести разговор, чтобы не усугубить ситуацию. Все доводы и высказывания должны быть взвешены, все аргументы продуманны, а высказывания должны быть аккуратны.

Если конфликт не между водителями и детьми, то ведущую роль приобретает позиция водителя. Она должна быть независима, честная и справедливая.

Решая тот или иной конфликт необходимо видеть реальные мотивы, которые лежат в основе проблемы. Каждый конфликт индивидуален, поэтому единых методов решения нет. Главное не забывать о том, что проблему нельзя оставлять в стороне, а лучше найти и устранить причину, мотивировать ребят (партнеров) на взаимодействие.

## **«ОГОНЕК» ПРОЩАНИЯ.**

*Задача:* подвести итог жизни отряда, определить какое влияние отряд на каждого члена коллектива, создание высокого эмоционального настроя. Этот огонек вносит большой вклад в формировании самопознания и самооценки. На нем должны быть сказаны самые ценные, добрые слова друг о друге. Для того, чтобы дети не плакали по поводу расставания, нужно разрезать обстановку шутками и милыми сюрпризами. Схема проведения такая же, но говорит не тот, кто держит символ круга, а члены детского коллектива говорят о нем.

Вожатому необходимо помнить, что для детей дорогим и запоминающимся будет подарок от него, поэтому к последнему огоньку ребятам нужно заготовить памятные сувениры.

Итак, «огонек» прощания. Что в нем должно быть обязательно:

- настрой оптимизма, деловитости и сдержанной грусти;
- рассказ вожатого о значке. Ритуал вручения значка;
- договоренность о встрече и переписке.

Произвольная, творческая часть:

- схема обсуждения;
- форма рассказа вожатого;
- ритуал вручения значка.

*Не должно быть:*

- поспешной «гонки» разговора;
- слез, тоскливых вздохов и т.д.

## **ВИДЫ ОГОНЬКОВ**

### **Расскажи мне о себе.**

Все садятся в круг, и каждый ребенок рассказывает что-нибудь о себе: как его зовут, был ли он уже в этом лагере, и что ему

запомнилось, что он любит делать, что может сделать для отряда, успели подружиться, познакомиться с кем-нибудь, чего ждет от смены в лагере и т. д.

### **С неба звездочка упала.**

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

### **Загони джин в бутылку.**

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

### **Свеча - прожитый день.**

Ребята садятся в круг и, передавая свечку друг другу, рассказывают по очереди, как прошел для них день и оценка его.

### **Свеча - желание.**

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

### **Огонек историй и легенд.**

Вожатый рассказывает детям легенду лагеря, или историю, связанную с темой смены, или просто необычную, интересную,

красивую историю. После этого ребята, если захотят, могут тоже рассказать истории, которые они знают. В конце огонька можно спеть всем вместе несколько красивых, тихих песен.

### **Имена.**

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

### **Свеча - спасибо.**

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

### **Моя забытая игрушка.**

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

### **Сказочная полянка.**

На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?

### **Звезды.**

На вырезанных из картона звездах, заранее пишется темы для обсуждений: "Чего я боюсь?", "Моя мечта", "Из-за чего бы я

заплакал?", "Если бы я был волшебником". Каждый участник выбирает себе звезду, и после небольшого обдумывания, раскрывает свою тему. Затем эту тему можно обсудить всем вместе.

#### **Черный и золотой стул.**

Каждый ребенок, по своему выбору, может сесть или на "золотой" или на "черный" стул. На "золотом" о нем будут говорить только хорошее, на "черном" - будут обсуждаться его недостатки, плохие черты его характера. Нельзя касаться физических недостатков ребенка.

#### **Молчание.**

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

#### **Огонек страшных историй.**

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

#### **Жизненный девиз.**

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

#### **Письмо домой.**

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

#### **Самое важное слово.**

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

### **Лифт времени.**

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

### **Ручеек, река, озеро, море.**

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

### **Чемоданчик в дорогу.**

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

### **Паутинка.**

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

между ребятами в отряде. Каждый может отрезать, намотанную на палец ниточку на память.

### **Жаль, что его нет.**

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

### **Блуждающая свеча.**

Каждый участник занимает любое удобное для него место в помещении. Вожатый берет свечу, подходит к какому-нибудь ребенку и говорит ему хорошие, теплые слова. Например: "Привет, здорово, что ты был именно у меня в отряде, ты замечательный человек. Если бы я был твоим ровесником, мы стали бы хорошими друзьями...". Передает свечку этому ребенку и занимает его место. Второй участник передает свечку третьему и так до тех пор, пока все ребята не поменяются местами друг с другом.

### **Расскажи мне обо мне.**

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

### **Три желания.**

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