

БЛОКНОТ ВОЖАТОГО

2024

Краевая крейсерско-парусная школа
www.exstrim-centr.ru
г. Краснодар, ул.Московская,69



Вожатый!

Нам очень хочется обратиться к тебе именно так. Потому что если ты держишь этот блокнот в своих руках, значит, ты собираешься работать вожатым!

Мы тебе немножко по-хорошему завидуем, ведь, совсем скоро ты откроешь для себя удивительный мир детских улыбок, секретов, доверительного общения с напарником и увлекательную атмосферу молодежных форумов.

Тебя ждут ежедневные планёрки, санитарные обходы и звонки родителей. Тебе придётся научиться выступать на сцене, проводить отрядные дела и разрешать конфликты. И на всё это у тебя совсем немного времени – одна смена в лагере.

Мы очень надеемся, что наш блокнот вожатого поможет тебе: напомним возрастные особенности, подскажет, что нужно делать в каждый из периодов смены, поможет с написанием программы и проведением отрядного дела, даст начало твоей копилке игр.

Уверены, ты заметил, что в этом блокноте достаточно много свободных страниц. Мы специально их оставили для тебя: для твоих заметок, интересных находок, планов и идей.

Хороших смен!

ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ РАЗНЫХ ВОЗРАСТОВ

Готовых ответов для решения всех педагогических проблем нет, однако существуют некоторые закономерности, зная которые, ты сможешь найти самый правильный выход из ситуации.

Знание возрастных особенностей детей и подростков, характеристик физического развития и особенностей их поведения в разном возрасте поможет в процессе твоей работы в лагере.

Основные возрастные периоды:

7-9 лет – младший школьный возраст

10-12 лет – младший подростковый возраст

13-15 лет – подростки

16-17 лет – старшие подростки (юношество)

МЛАДШИЙ ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ (7-9 лет)

Данный возраст характеризуется повышенной физической активностью.

НО! Они начинают уставать через 25-30 минут какого-либо занятия.

В глазах детей этого возраста взрослый обладает большим авторитетом.

Детям доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум.

На что обратить внимание?

Болезненно переживают разлуку с семьей.

Задают множество вопросов.

Быстро утомляются.

Трудно засыпают, просыпаются по ночам «попить», не умеют застелить постель, разбрасывают и теряют вещи.

Копируют привычки, манеры поведения, лексикон

взрослых.

Впечатлительны.

Постоянно рискуют, склонны к травматизму.

Что делать?

Отвлечь интересными делами, переключить внимание.

Внимательно выслушивать и спокойно отвечать, повторяя ответ столько раз, сколько необходимо для понимания.

Рекомендуется частая смена видов деятельности, которые не должны быть продолжительными по времени.

Стремиться не подавать дурного примера ни в чем.

Не рассказывать сказки, истории с плохим концом.

Избегать чрезмерных ограничений в деятельности детей, заполнять их жизнь полезными и нужными играми, состязаниями, следя при этом за соблюдением необходимых правил безопасности.

Несколько советов вожатому младшего отряда от опытных коллег:

1. Организуй достаточное количество подвижных игр с ограничением прыжков и бега. Всегда помни о правилах техники безопасности!

2. Предоставляй детям свободу действий (в разумных пределах);

3. Используй возможности лагеря для развития индивидуальных способностей своих ребят;

4. Обеспечивай детей конкретными поручениями и творческой свободой при выполнении.

МЛАДШИЙ ПОДРОСТКОВЫЙ ВОЗРАСТ (10-12 лет)

В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и соревнованиях.

Стремление к сплоченности. Этим детям очень нравится быть командой.

Мальчиков и девочек тянет друг к другу, но они не умеют друг с другом общаться.

Девочки опережают мальчиков в развитии на несколько лет.

На что обратить внимание?

Обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости.

Внешнее проявление взрослости: игра в карты, употребление «взрослого» лексикона, использование косметики, украшений.

Замкнутость, одиночество, обостренное переживание своих недостатков.

Непослушание, действие «наперекор», постоянные споры.

Проявление тайн (укромные уголки леса, полянки, места рыбалки).

Несколько советов водителю от опытных коллег:

Старайся разумно руководить ребятами, пробуждая в них интерес к происходящему.

Поощряй их инициативу и хвали.

Используй командный энтузиазм для выполнения различных заданий.

К возрастным особенностям ребят относись с пониманием, но не потакай капризам.

Будь терпим к проявлению вспыльчивости.

Не гаси детского энтузиазма. Вдохновляй его на добрые дела, учи стойко переносить неудачи.

Внимательно следи, чтобы чувство юмора не переросло в издевательские насмешки и обидные шутки. В первую очередь не позволяй ничего подобного себе.

8. Учи ребят своего отряда принятию всех людей независимо от статуса, возраста и состояния здоровья. Постоянно напоминай о том, что важно не внешнее украшение, а его внутреннее содержание.

Что делать?

Внимательное, доброе отношение к детям, стремление разобраться в причинах поведения детей.

Стремиться переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения.

Вникать в интересы детей, сотрудничать с ними.

Знать секреты детей, совместно сохранять их, разумно использовать, организовывать интересные игры с элементами романтики.

Некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек.

Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой изнутри.

ПОДРОСТКИ (13-15 лет)

Считают себя взрослыми.

Склонны к депрессиям и чрезвычайным подъемам настроения.

Они достаточно умны, общительны, умеют отстаивать свою точку зрения.

Не любят, когда ими командуют. Считают, что вправе распоряжаться собой сами.

Больше говорят, чем делают. Если делают что-то, то в основном напоказ.

На что обратить внимание?

Замкнутость, агрессивность, легкая ранимость, чередование плохого и хорошего настроения, уход в «себя».

Неподчинение взрослым, действия наперекор, критиканство, стремление к независимости, вызывающее поведение.

Проблемы с кожей, разочарование от собственного отражения в зеркале.

Интерес к себе.

Развитие интереса к противоположному полу, появление новых ощущений, чувств, переживаний.

Проявление чрезмерной самостоятельности.

Что делать?

Пытаться понять подростков, понять причины того или иного их поступка, тактично направлять их действия в нужное русло, стать приятным собеседником.

В индивидуальной беседе разъяснять подростку, как избавиться от этих особенностей или сгладить их.

В коллективной беседе находить у такого подростка лучшие качества и подчеркивать их.

Тактично, целомудренно раскрыть подросткам красоту настоящей любви, на вопросы отвечать тактично и серьезно.

Поразмышлять вместе с подростками о будущем.

Несколько советов вожатому старшего отряда от опытных коллег:

1. Оказывай помощь тем подросткам, у которых сложности во взаимоотношениях и принятии их сверстниками.

2. Руководство отрядом должно происходить без излишнего вмешательства и давления со стороны вожатых.

3. Делегируй полномочия.

4. Старайся создать необходимые условия для творчества и отдыха.

5. Внимательно и бережно относись к индивидуальности.

6. Адекватно относись к нестабильности эмоционального состояния как каждого ребенка в отдельности, так и отряда в целом. Отслеживай динамику и в случае возникновения кризисных ситуаций не медли. Больше внимания уделяй индивидуальному общению.

7. Поощряй честные и открытые отношения.

СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ (16-17 лет)

Поиск себя.

Происходит выбор будущей профессии.

Стремление к независимости.

«Освобождение» от родительской опеки.

На что обратить внимание?

Повышенное внимание к своей внешности. Это проявляется в тяге находить у себя физические отклонения даже там, где их нет. Это вполне может порождать даже хронические психические нарушения невротического характера.

Общее эмоциональное состояние юношей и девушек становится более ровным. Отсутствуют резкие всплески эмоций, как у детей-подростков.

Открытие своего внутреннего мира. В ранней юности ребенок начинает интересоваться своим духовным миром. У школьников 10-11 класса начинает формироваться представление о собственной индивидуальности, неповторимости, исключительности собственного «Я». Они начинают рассуждать о внешнем мире и их рассуждения кажутся им уникальными, неизвестными никому. Отсюда возникает самонадеянность и неуверенность, смелость в суждениях и выдержанность в поступках.

Что делать?

Оказывай помощь подросткам, у которых имеются сложности во взаимоотношениях и принятии их сверстниками.

Учитывай это и предоставляй как можно больше подконтрольной самостоятельности.

Делегируй полномочия.

При планировании отрядных дел, учитывайте их разнообразность.

Старайся понять и выяснить причины такого поведения.

Деликатно проводи беседу на тему настоящей любви. На вопросы отвечай тактично и серьезно.

ДЛЯ ТВОИХ ЗАМЕТОК

[illegible]

ОСОБЕННОСТИ ПЕРИОДОВ СМЕНЫ

Организационный период (2-3 дня)

Основной целью первого периода лагерной смены является создание временного детского коллектива. Задача сложная и серьёзная, ведь от того, как пройдут первые три дня, зависит то, как сложится вся смена.

Основные задачи:

Адаптация детей к условиям жизни в лагере, принятие общих норм и требований к совместному проживанию и деятельности.

Для этого проведи в первый же день организационный сбор, познакомь с законами лагеря, с тем, что такое хорошо и что такое плохо, а затем обсудите и примите правила жизни в вашем конкретном отряде. Важно! Они не могут противоречить законом РФ и лагеря.

Знакомство ребят друг с другом, первичное формирование временного детского коллектива.

Для этого проводи игры на знакомство в течение всего периода, вечер знакомства или огонёк «Расскажи мне о себе», отрядные дела на командное взаимодействие.

Знакомство детей с территорией и сотрудниками лагеря. Об этом мы уже писали выше.

Ознакомление с тематикой общелагерной программы и корректировка программы отряда в зависимости от запроса ребят.

Для того, чтобы каждый ребенок смог достичь своей цели и побывать в ситуации успеха, заведи себе список отряда, как показано ниже, в котором ежедневно отмечай, насколько каждый твой участник стал на шаг ближе к цели.

Твоя задача сделать так, чтобы тематика смены была интересна всем ребятам отряда на протяжении всей смены. Подумай, как «заразить» их этим интересом, подбери фрагменты

видеофильмов, интересные факты, испытания, элементы костюмов, всё, что позволит провести первое отрядное дело в тематику смены наиболее ярко. И еще, ребятам будет гораздо интереснее, если часть дел в отрядный план работы смогут предложить они сами.

Как познакомить детей с лагерем?

В первый день ты можешь организовать игру-путешествие по лагерю. Для неё тебе потребуются красивые маршрутные листы. Маршрутный лист – это лист, на котором нарисован маршрут путешествия: основные достопримечательности, их расположение, порядок остановок. На этих остановках ребят будут ждать заранее подготовленные задания, которые познакомят их с определённой лагерной тайной или с местом, где им ещё не раз предстоит побывать.

Если дети из твоего отряда в лагере не в первый раз, то ты можешь предложить им узнать, что изменилось в облике лагеря за год.

Помни ещё и о том, что название отряда создаёт его настроение и образ, даёт почву для оригинальных идей. Фраза «Как корабль назовёшь, так он и поплывёт» как нельзя кстати подходит для этого случая.

Поэтому название отряда и девиз должны:

соответствовать возрасту детей;

быть содержательными;

быть удобно произносимыми;

не нарушать традиции лагеря;

отражать общие интересы детей в отряде, их особенности и стремления;

соответствовать теме смены.

Планирование организационного периода

Чтобы всё это осуществилось, необходимо расписать первые три дня буквально по минутам. Не будет плана – будет суматоха и неразбериха, раздражение и разочарование.

Очень важно, чтобы в организационный период смены ребята твоего отряда, не просто научились отличать тебя от всех остальных людей, живущих и работающих в лагере, но и поняли, что ты и твой напарник — именно те люди, к которым можно прийти с любым вопросом на протяжении всей смены.

Именно, в организационный период смены ребята твоего отряда должны привыкнуть к тем правилам, которые вы все вместе приняли, и режиму дня, который обязателен для всех детей в лагере.

Ели тебе всё это удалось. Ты, конечно, чувствуешь себя совсем измотанным, но зато дальше работать станет значительно легче.

ДЛЯ ТВОИХ ЗАМЕТОК

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ОСНОВНОЙ ПЕРИОД

Самое время начать реализовывать все то, что ты задумывал перед сменой, чему тебе хотелось бы научить своих ребят.

Во многом тематику твоих отрядных дел задает тематика программы лагеря, что – то предложили сами ребята, чем-то интересуешься ты сам.

Тут очень важно не просто заполнить каждый день «чем-то», а сделать его ярким, содержательным, насыщенным. Планируя день своего отряда, обязательно распиши по часам, где и когда будут проходить те или иные занятия и отметить свободное время. Вот над тем, чем его заполнить тебе и стоит подумать. Может быть надо провести отрядное дело? Или вам необходимо подготовиться к завтрашнему выступлению на концерте? А может, пришло время просто совершить пешую экскурсию на гору?

Чаще всего, в основной период смены временный детский коллектив проходит три первые стадии. Стадия «внутреннего конфликта», как правило, приходится на вторую декаду смены. Здесь внимательный воспитатель обязательно заметит нарастание внутреннего напряжения, возникающие, казалось бы, без всякой причины ссоры между лучшими друзьями, в отряде все время «искрит». Важно вовремя заметить этот этап и помочь ребятам его пережить. Может быть, стоит провести откровенный разговор на «огоньке», рассказать ребятам о законах развития коллектива, чтобы они не винили своих товарищей, а понимали, что это закономерности развития, которые надо всем вместе пережить, или снять излишнее эмоциональное напряжение при помощи прогулки в лесу, обливания водой из водных пистолетов или вечернего костра.

Однако настроение в отряде зависит не только от стадии групповой динамики. Также эмоциональное состояние может быть напряженным перед ответственным выступлением,

удрученным после проигрыша футбольного матча и возбужденным после победы в творческом конкурсе. Вожатому важно не только чутко уловить отрядное настроение, но и уметь его корректировать при помощи различных отрядных дел и других видов деятельности.

Ещё один важный момент. Если в адаптационный период смены всё было организовано, придумано и проведено тобой, то в основной период смены можно предоставить ребятам больше самостоятельности. Пусть они сами предложат что-нибудь полезное для отряда, помогут тебе в проведении дел. Со временем ребята научатся не только помогать, но и организовывать что-то самостоятельно.

Как же сделать так, чтобы дни были яркие, запоминающиеся, не похожие один на другой. В помощь тебе – не только разные формы работы: конкурсы, концерты, игры, соревнования, но и разные виды деятельности: творческая, социально-значимая, физкультурно-спортивная, гражданско-патриотическая, познавательная, игровая. Комбинируя формы и виды деятельности, можно любую тематику смены сделать интересной и запоминающейся.

Еще одним действенным оружием для повышения активности и достижения результатов в руках вожатого, является система мотивации и стимулирования. Но оружием обоюдоострым, с помощью которого можно как достичь максимальных целей, так и существенно навредить, снизив мотивацию части ребят к участию в делах. Так где же эта грань? Давай разбираться. Очень часто в рейтинге отряда учитывается всего несколько параметров: например, участие в спортивных и творческих делах. При таком раскладе, в серьезный отрыв в отрядном соревновании уйдут юные спортсмены и актеры, а остальные ребята, которые может, не так ярко проявляют себя именно в спортивной и творческой деятельности, начинают чувствовать себя аутсайдерами, они осознают, что им лидеров уже не догнать. Так зачем же стараться? У них опускаются

руки, а активность стремится к нулю.

Совсем другое дело, когда система продумана таким образом, чтобы у каждого была возможность проявить себя, а баллы начисляются и за уборку комнат, и за работу в кружках и за участие в органах самоуправления, и за помощь младшему отряду, а также за выпуск отрядной газеты, ведение летописи, ну и конечно, за участие в спортивных и творческих делах, как же без этого. Более того, помощь, поручение и инициатива оцениваются по-разному.

А еще лучше, если вы постройте эту систему так, чтобы каждый из ребят отряда соревновался не с соседом по комнате, а с собой вчерашним. Это, конечно, высший пилотаж, ведь от соревнования мы перейдем к системе личностного роста, а это, поверьте, гораздо полезнее и правильнее с точки зрения становления личности подростка.

Самоуправление в лагере

В детском лагере управление преимущественно лежит на вожатых, но немаловажную роль играет и детское самоуправление, которое помогает подросткам раскрыться и развиваться в социальном плане. Главная задача – оказание помощи подростку в проявлении самостоятельности и инициативности.

Самоуправление необходимо рассматривать с точки зрения процесса сотрудничества администрации, педагогов, и отрядов.

Самоуправление в лагере может складываться из деятельности временных и постоянных органов. К временным органам самоуправления относятся: работа творческих и инициативных групп, советов дела. Постоянно действующие органы самоуправления включают в себя: совет отряда, совет лагеря. На некоторых сменах формируются также постоянно действующие пресс-центр и совет добрых дел. Организация

детского самоуправления в разные периоды смены имеет свои особенности.

В организационном периоде в отряде формируется актив: глава совета, ответственный за физкультурное направление, ответственный за творчество, ответственный за чистоту, выбираются представители в совет лагеря.

В основном периоде смены создаются советы дела, в которые входят заинтересованные и мотивированные ребята.

В итоговом периоде подводятся итоги работы, награждаются дети, которые проявили наиболее активную позицию.

Немаловажную роль в успехе организации самоуправления как в совете лагеря, так и в отряде играет выявление лидера. Он ведет за собой, а его мнение пользуется авторитетом в группе. На первых порах выявить такого подростка вожатый может благодаря наблюдению и интуиции. Вожатый должен найти лидера в разных областях деятельности (спортивной, трудовой, художественной и других). Можно попробовать ввести институт дежурных командиров, выбирая его накануне вечером, и пусть он руководит ежедневными текущими вопросами. Также прекрасно работают советы дела – это временные образования, которые создаются для того, чтобы подготовить конкретные дела. Еще один вариант самоуправления – система ЧТП (чередование творческих поручений). Каждый день поручения даются новым группам.

Надо помнить, что деятельность самоуправления в лагере не игра, дети воспринимают свою работу абсолютно серьезно. Важно чтобы они понимали, что все решения, которые они принимают обязательны для исполнения в лагере, они реально управляют советом, могут провести мероприятие или принять участие в обсуждении результатов творческих конкурсов. Надо обязательно поручать совету отряда реальное дело, а затем контролировать как ребята с ним справляются, не нужна ли помощь вожатого. Помните, что от того, насколько успешным

будет опыт организаторской деятельности у ваших лидеров, может зависеть их будущая личная и профессиональная жизнь.

Создание позитивного настроения

Создание позитивного настроения ребят – ещё одно обязательное условие успешной работы вожатого. Опытные коллеги владеют целой россыпью маленьких хитростей, способствующих тому, чтобы у ребят было хорошее настроение.

С чего же начать? Конечно, с подъёма! Ведь наверняка ты сам неоднократно замечал, что если проснулся в хорошем настроении, то всё потом складывается отлично. А если встал, как говорится, не с той ноги, то и день пойдёт наперекосяк.

Первая задача вожатого – разбудить детей так, чтобы они проснулись в хорошем настроении. Как это сделать? Подумай, как тебе самому нравится просыпаться? Большинство людей негативно реагируют на резкий переход от сна к бодрствованию. Поэтому за пару минут до официального подъёма можно пройтись по комнатам, раздвинуть шторы. Если на улице тепло и солнечно, можно распахнуть окно, впуская в комнату свежий воздух и солнечные лучи. А затем каждому пожелать доброго утра.

Ещё одной проблемой, из-за которой часто весь отряд теряет позитивный настрой, становится необходимость строиться, пересчитываться и куда-то перемещаться строем (если в лагере так принято). И если вместо скучного ожидания в строю одного или нескольких опаздывающих, ты запустишь в круг «дракончика», то время ожидания пролетит незаметно.

Кроме того, хотелось бы, чтобы посещение столовой у твоих воспитанников вызывало исключительно позитивные эмоции, а это, как ни странно, тоже во многом зависит от тебя. Если ты сам ни разу за смену не ел кашу и вареные яйца, да ещё и сообщаем о своих предпочтениях в еде ребятам из отряда, то очень скоро твои воспитанники вслед за тобой

«скорректируют» свое питание. И как бы ты ни относился к отварной рыбе, картошке, или какао на завтрак, тебе необходимо внушить своим воспитанникам, что нет ничего более полезного и вкусного, чем еда в лагерной столовой.

Часто у вожатого с отрядом разгораются целые битвы по поводу тихого часа. Вожатый считает, что если он справится с невыполнимой миссией и не просто уложит на это время всех ребят по кроватям, но еще и сделает так, чтобы они заснули, то у него непременно появится полтора, а то и целых два часа свободного времени для того, чтобы отдохнуть и заняться личными делами. Но, как правило, ребята вне зависимости от возраста никак не желают днем ложиться спать. Поэтому, скорее всего тут придётся быть дипломатом и научиться договариваться. Может быть тебе удастся убедить ребят в том, что стоит поспать или хотя бы тихо полежать, а, возможно, ребята сами предложат тебе альтернативу, которая тебя вполне устроит: тихие настольные игры, чтение книги, игра в электронные игры на гаджетах, привезенных из дома, которые в обычное время хранятся у вожатых. Главное, чтобы у ребят, которые действительно захотят поспать, была такая возможность. В корпусе должно быть достаточно спокойно, за порядком должен следить хотя бы один вожатый, в то время как напарник на планерке, на репетиции или отдыхает.

Отдельно хочется остановиться на создании позитивного настроения во время участия ребят в общелагерных мероприятиях.

Прежде всего, помни: каждому ребенку важно чувствовать себя успешным, поэтому тебе необходимо создавать ситуации, в которых он может себя таким почувствовать. Для этого вам всем необходимо хорошо готовиться, начиная с разработки сценария, заканчивая репетициями и костюмами; вовремя приходить на мероприятия, предварительно проговорив с детьми правила поведения, будь то во время игры на местности или в клубе на концерте. Важно, особенно на мероприятиях, проходящих в зале, дружеская поддержка всех выступающих. Когда во время

выступления ребята других отрядов начинают передвигаться по залу, готовясь к своему выступлению, переговариваются, выходят и заходят в зал, сразу теряется та энергетика, которая должна быть присуща общелагерному сбору, а её стоит беречь, ведь и от неё мы можем зарядиться позитивным настроением.

Ещё одним мощным аккумулятором энергии в лагере могут стать занятия спортом, особенно командные спортивные игры, когда отряд дружно болеет за свою команду. И, конечно же, отрядные дела.

Важно, чтобы день каждого ребенка был насыщен разнообразными видами деятельности, тогда под вечер, на вечернем огоньке будет, о чем поговорить и что вспомнить. И даже если не всё в течение дня получилось, всегда можно найти что-то позитивное, за что стоит похвалить, на что стоит обратить внимание, за что нужно сказать «спасибо».

Перед сном важно проверить, чтобы все ребята провели обязательные гигиенические процедуры и ложились спать в чистых, проветренных спальнях. Можно разрешить им немного поговорить между собой, обозначив время, после которого обязательно должна установиться тишина.

Независимо от возраста, все без исключения ребята любят, когда им на ночь читают книжки, рассказывают истории или поют песни под гитару.

На наш взгляд, самое главное: постоянно отслеживать, какое настроение царит в отряде. Причем не только у всего отряда целиком, но и у каждого ребенка по отдельности. Можно использовать многообразие анкет и других видов опросов и разработанных диагностик. Очень популярен среди вожатых «Экран настроения» или «Цветопись». А ещё самыми верными нашими союзниками всегда были и остаются откровенные разговоры, как с отрядом, так и с отдельными ребятами, а также наблюдение, наблюдение, наблюдение.

ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД

В итоговый период меняется поведение детей. Они стали более возбуждёнными, более болтливыми, более раскованными и неуправляемыми. Если поинтересоваться у них, хотят ли они домой, то в ответ можно услышать неопределенное: «И да, и нет». Именно эта двоякость является причиной изменения эмоционального тонуса, поведения и даже системы ценностей. Отрядные дела, которые нравились всем в основной период смены, в глазах детей теряют свою привлекательность. И главной ценностью становится неформальное общение. Предчувствуя расставание, новые друзья и подружки словно хотят наговориться на всю оставшуюся жизнь. Именно на последние дни смены приходится еще один пик негативной активности. Участники, словно почувствовав, что времени осуществить зревший всю смену замысел уже не остается, решаются на него в последние дни и ночи. По ночам они отправляются «мазать девчонок», заходят среди бела дня на столбы-громоотводы, облачаются в костюмы привидений и устраивают грандиозные подушечные баталии.

В финальные дни тебе предстоит решить великое множество организационных и воспитательных задач. Прежде всего, тебе просто необходимо, чтобы все ребята не просто настроились на скорое расставание, но и прожили последние несколько дней в лагере так, чтобы было, что вспомнить. Грамотный вожатый берет все этапы прощания с лагерем и отрядом в свои руки. И прежде всего, ребятам важно показать, как много они достигли за эту смену. Для подведения итогов смены подойдет отрядный Гала-концерт, спектакль или финальная игра, главное, чтобы каждый желающий из отряда мог презентовать свои достижения.

А еще, правильно будет здесь же провести анкетирование, выходную диагностику, тестирование ребят, чтобы понять, чему они научились, что узнали за смену, что для них было наиболее

значимым и интересным. Главное, подбирая методики, помни, что они должны быть простые, короткие и ребятам хотелось их заполнить. Также, важно отметить достижения каждого воспитанника, найти добрые слова, искренне похвалить, отметить именно те качества, которые значимы для ребенка.

И еще, очень важно дать ребятам пообщаться в неформальной обстановке, для это прекрасно подойдет такая традиционная форма организации анализа в лагере, как отрядный костер.

Важным завершением всей смены является огонёк «Расскажи мне обо мне». И обязательно вожатый должен сам вести этот разговор, внимательно контролируя, что ребята говорят друг другу, очень важно, чтобы, не снижая уровня доверительности общения и свободы высказывания, не обидеть никого из ребят, чтобы каждый вынес в своей душе кусочек тепла, и надолго сохранил его в своей памяти.

Также, замечательная традиция в конце смены писать друг другу пожелания, оставлять телефоны и адреса. Эта традиция называется «Забор пожеланий», потому что раньше он рисовался в форме дощечек, по одной на каждого члена отряда. Сейчас форма может быть любой: солнышки, облачка, смайлики, всё зависит от фантазии, а главное, не забудьте сделать точно такой же элемент для себя и напарника, ведь ребятам точно захочется написать вам несколько слов. Идеально, если в конце смены у тебя будут подготовлены символические подарки для каждого ребенка в отряде. Им будет особенно приятно, если эти подарки будут сделаны твоими руками. А вам с напарниками в награду останется память о самых лучших детях.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.

КАК ПРОВЕСТИ ОТРЯДНОЕ ДЕЛО?

Чтобы провести отрядное дело, для начала нужно разобраться в том, что же это вообще такое? Это деятельность, направленная на создание нового творческого продукта. Часто неопытные вожатые путают его с игрой, но это большая ошибка, ведь в отличие от игры отрядное дело подразумевает решение различных педагогических задач. Ещё иногда за отрядное дело пытаются выдать подготовку к общелагерным мероприятиям, прогулки, спортивные занятия, просмотр кинофильмов. Но на самом деле отрядное дело – это коллективное мероприятие, проводимое в отряде, имеющее воспитательные цели, задачи и планируемые результаты.

Для того, чтобы отрядное дело прошло успешно, его надо тщательно подготовить. Хорошо, если к моменту приезда на смену в лагерь в твоей копилке уже будет 5-6 отрядных дел, тщательно подготовленных по представленному ниже алгоритму.

Итак, с чего начать?

Цель

Подумай над тем, для чего ты будешь проводить своё отрядное дело. Отвечая на этот вопрос, следует избегать ответов, лежащих на поверхности, таких как:

надо для отчёта по практике;

требуется администрация лагеря;

в программе смены запланирован день отрядного дела.

Цель твоего отрядного дела может быть обусловлена тем периодом смены, в который ты его проводишь. Организационный период смены целью может быть знакомство детей друг с другом, с территорией лагеря, с его традициями и законами, выявление интересов воспитанников. В заключительный период – создание психологически комфортной атмосферы подведения итогов, расставания с отрядом и с лагерем. Также цель отрядного дела могут подсказать те проблемы, которые порой возникают в отряде. Например, проблемы во

взаимоотношениях мальчиков и девочек, отсутствие интереса к теме смены, неудачная сформированность временного детского коллектива.

Форма

Форма отрядного дела во многом зависит от возраста воспитанников, с которыми ты работаешь. Это могут быть:

Различные игры на местности;

Поиски клада (в особенности для младших и средних отрядов);

Квесты (средние и старшие отряды);

Различные варианты ролевых игр и «зарниц»;

Игры по станциям;

Творческие конкурсы;

Интеллектуальные конкурсы;

Викторины;

Тематические дни.

Но и это ещё не всё...

Тема отрядного дела

Тема может совпадать с тематикой смены, её могут предложить дети, она должна быть актуальной, соответствовать времени суток и погодным условиям. Тематика может также зависеть от профиля отряда: танцевальному коллективу будет интересна викторина по истории танца, а баскетболистам - по развитию олимпийского движения.

Содержание

Ты сам (или с привлечением ребят отряда) должен будешь написать сценарии, составить задания, придумать вопросы. Очень важно, чтобы содержание соответствовало возрасту детей отряда и их знаниям. Желательно, чтобы все задания и вопросы были развивающими, и даже, если ребята не знают ответ, просто услышав его, они смогли почерпнуть новую информацию.

Помни о том, что дети в лагере, а не в школе на контрольной работе, не стоит задавать им вопросы на даты, числа, имена

и конкретные факты, особенно, если до этого ты сам не познакомил их с этим материалом.

При подборе музыки, фрагментов фильмов и другого материала включи «внутреннего цензора», проверь, чтобы все книги и фильмы подходили твоим воспитанникам по возрастным ограничениям, чтобы в музыкальных композициях не звучала нецензурная брань, пропаганда употребления ПАВ (психоактивных веществ).

Место

Выбор места для отрядного дела зависит от множества факторов:

- формы проведения,
- погодных условий,
- времени суток,
- разрешения администрации на выход за территорию и

т.д.

Конечно, максимально комфортным и безопасным местом проведения является холл или игровая комната. Но, во-первых, они достаточно быстро могут надоест ребятам, так как там проводятся все сборы отряда, вечерние огоньки, подготовка к общелагерным мероприятиям, да и сложно в помещении, в котором ребёнок каждый день проводит по несколько часов, создать уникальное пространство, необходимое для погружения участников в сказку, морское путешествие или какую-либо историческую эпоху.

Материальное обеспечение

Многие вожатые считают, что все необходимые мелочи для смены необходимо заранее подготовить и привезти с собой из города. Но лагерь также может помочь тебе с реквизитом, например, подобрать спортивный инвентарь, небольшой набор канцелярских принадлежностей.

Кадровое обеспечение

Если ты рассчитываешь на помощь в проведении отрядного дела со стороны специалистов лагеря, тебе необходимо

предупредить их об этом заранее, и тогда, мы уверены, что ни звукооператор, ни инструктор, ни старший воспитатель не откажут тебе.

Проведение

Если отрядное дело таки или иначе предполагает конкурсные испытания, для этого необходимы судейская коллегия и жюри. Если ты не хочешь внести раздор в свой коллектив, желательно, чтобы в жюри были посторонние отряду люди – независимые члены жюри. Это могут быть вожатые других отрядов (если, например, у них выходной), инструктор, старший вожатый. Главное, чтобы это был ни в коем случае не отрядный вожатый, так как проигравшая сторона всегда будет считать, что её предвзято судили. И тем более нельзя допустить того, чтобы в жюри были ребята из вашего отряда.

Награждение

Награда совсем необязательно должна быть материальная. Это может быть грамота, лента, шеврон, обозначающий присуждение титула или звания. Если у вас не спортивные соревнования, в которых все очевидно: кто первый прибежал или дальше всех метнул мяч – тот и чемпион, то стоит заранее продумать номинации, чтобы наградить как можно больше ребят, а в идеале вообще всех участников. Конечно, для этого от вас потребуется недюжинная фантазия, но зато как же будет здорово, когда каждая команда увидит свои сильные стороны, а главное вашу заинтересованность в их работе, старании и, как результат, в их успехе.

Для более старших ребят важны не столько награды (которые все, конечно же, любят), но прежде всего откровенная и заинтересованная, лично-ориентированная оценка их достижений. Если ты смог предложить на смену значимую для отряда систему мотивации и стимулирования, значит тебе не придётся выдумывать что-то новое для каждого отрядного дела, главное встроить результат в общую систему поощрения отряда.

Ещё несколько замечаний вне алгоритма:

Если подразумевается деление на команды, то лучше использовать игровые методики. Это могут быть цветные жетоны, деление по временам года, в которое ребята родились, в конце концов, расчёт на первый, второй, третий, и т.д. Всё это зависит от того, сколько команд ты планируешь создать. Возможно способ, когда равные по силе капитаны по очереди набирают к себе в команды игроков (при такой форме ты, кроме всего прочего, сможешь сразу увидеть, кто с кем хочет общаться; увидишь ребят, у которых возникли проблемы с общением, потому что они останутся последними);

Если конкурс творческий или спортивный, желательно подбирать команды, которые будут равны по силе;

Когда ты объясняешь правила, старайся делать это максимально кратко, конкретно, доступно. Уточни, все ли поняли правила, если надо, задай несколько вопросов, чтобы быть на сто процентов уверенным, что все всё поняли правильно;

Постарайся задействовать всех ребят отряда, если не в подготовке, то, хотя бы, в проведения дела. Для концерта можно продумать интерактив для зрителей;

Обязательно по окончании дела в той или иной форме получи обратную связь от ребят: что им понравилось, какие были трудности, помогло ли дело в решении каких-либо проблем. Это можно сделать как во время вечернего огонька при подведении итогов, так и с помощью анкеты, также можно устроить голосование смайликами;

После того как ты получил обратную связь от воспитанников, хорошо бы найти время для самоанализа, а также послушать мнение коллег, которые присутствовали или участвовали в проведении отрядного дела. Это поможет тебе увидеть со стороны свои недочёты и ошибки, и следующее дело пройдёт ещё успешнее.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ИГРЫ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Игра – мощнейший инструмент в твоих руках. С её помощью ты сможешь умерить пыл слишком активных детей, познакомить между собой даже самых скромных ребят, занять отряд в ожидании обеда или поднять боевой дух после неожиданного поражения. Однако, чтобы стать признанным мастером игры, необходимо развивать в себе несколько ключевых навыков:

1. Понимать, какая игра уместна именно сейчас. В зависимости от времени суток и дня смены, общелагерных мероприятий и погодных условий, ты должен выбрать именно ту игру, которая решит конкретные, стоящие перед тобой и отрядом задачи.

2. Хорошо бы, чтобы ты не только сам понимал правила, но и умел чётко и простым языком донести их до ребят. Можешь попросить напарника выслушать тебя и узнать, насколько понятно ты излагаешь свою мысль.

3. Наблюдать за ходом игры и уделять внимание мелочам. В процессе игры нетрудно вычислить лидеров и ведомых, определить отношения между детьми и отрегулировать эмоциональный фон в коллективе.

Как играть с детьми в игры?

Выбор игры обусловлен возрастными особенностями детей, особенностями коллектива (этап развития коллектива, любимые игры отряда), временем суток, территорией.

Успех игры зависит и от того, как ты предложишь игру. Если её представление будет необычным, условия оригинальными, если она будет полностью соответствовать настроению детей, значит она однозначно вызовет большой интерес в отряде.

Если кто-то один не хочет играть, не стоит тратить все свои силы на то, чтобы привлечь его внимание, иначе остальные могут разбежаться. Если игра будет интересной, дети будут увлечены ею, то, скорее всего, этот самый «нежелающий»

вскоре сам присоединится.

Лучше всего, если ты будешь участвовать в игре наравне со всеми, единственное, стоит быть немного активнее. Но играя, постарайся не заигрываться. Помни, что ты вожатый, и на тебе лежит ответственность за безопасность детей во время игры. Важно, чтобы в каждый момент времени все дети, их поведение, выполнение ими правил игры были под твоим контролем.

Каждая игра имеет свои правила, но их обязательно нужно чётко объяснить. Будет эффективнее, если ты, объясняя, будешь ещё и показывать. Пусть кто-то из ребят повторит за тобой то, что требует особого внимания в игре. Затем внимательно следи за тем, чтобы все участники строго соблюдали правила.

В ходе игры будь эмоционален и непосредственен, подбадривай ребят. Будет уместен, например, шуточный репортаж о происходящем.

У каждой игры есть своя динамика. Необходимо определить, какой темп у твоей игры и постоянно поддерживать его.

Однотипные игры быстро надоедают, поэтому, играя в одну игру, думай о следующей.

Игру нужно завершить на эмоциональном пике, чтобы от неё осталось приятное впечатление, и потом в неё снова захотелось поиграть.

Водящего, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами:

- по собственному желанию одного из играющих;
- по выбору большинства;
- по назначению руководителя;
- с помощью жребия или считалки;
- по очереди.

Для командных игр требуется распределить участников по командам. Это можно сделать так:

- ребята сами делятся на команды;

- капитаны команд по очереди выбирают себе игроков (очередь переходит от одной команды к другой);
- объединение играющих по знакам зодиака;
- по цветам розданных карточек и т.д.

Обязательно учитывай то, что команды должны быть равны по силам, ни в коем случае не дели на команды по гендерному признаку – это может обострить отношения между мальчиками и девочками.

Творческие игры

Фоторобот

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят: голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается, например, «Предлагаю в наш фотопортрет взять голову Ивановой, т.к. она у нас самая умная», и т.п.

Превращения

В руках искусного артиста самый обыкновенный предмет может преобразиться и стать совсем не тем, чем он показался на первый взгляд. Для этого даже не нужно слов, ведь дать понять, что это за предмет, можно и пантомимой, жестами и движениями, имитируя действия с ними.

Карандаш может стать подзорной трубой, лист бумаги - зеркалом, носовой платок - листом бумаги, подушкой или салфеткой. И все это - без единого слова.

Ведущий берет в руки некий воображаемый предмет. В его руках он превращается в нечто совсем другое. После манипуляций ведущего, когда всем становится ясно, во что же превратился этот предмет, ведущий передает его по кругу следующему участнику. Получив предмет, этот новый участник превращает его в нечто совсем другое и производит при этом соответствующие манипуляции, чтобы зрители могли догадаться, что это за предмет. Таким образом, предмет

путешествует от одного участника к другому и постоянно меняет свою сущность.

Дополни рисунок

Для этой игры потребуется бумага и фломастеры, лучше, если будет несколько цветов. Лист бумаги прикрепляется на доску. Ребятам предлагается, подходя по одному к доске, рисовать на листе всё, что угодно, но с одним условием: фломастер нельзя отрывать от бумаги. Как только это произошло, подходит очередь следующего участника.

Это продолжается до тех пор, пока не получится некая картина. Ты можешь заранее задать какую-либо тематику рисунка. Например, это может быть то, что вы обсуждали в последнее время или то, что сейчас волнует большинство детей.

Игры на знакомство и командообразование

Шеренга

Участники выстраиваются в шеренгу на расстоянии шага друг от друга и лицом к одной из стен помещения. Все закрывают глаза и по хлопку ведущего делают поворот вокруг своей оси. Поворот можно осуществлять как в левую, так и в правую сторону, но обязательно таким образом, чтобы после оказаться лицом к одной из стен (то есть на 90, 180, 270 градусов и т.д.). Задача участников после каждого хлопка совершать синхронные повороты и всем быть повернутыми лицом в одну и ту же сторону.

Как правило, задача эта оказывается для группы невыполнимой, и после первого же хлопка участники стоят, повернутые кто куда. Для такой перемешанной шеренги ведущий формулирует новую задачу: повернуться так, чтобы оказаться повернутыми в одну и ту же сторону. Повороты продолжаются по команде ведущего до тех пор, пока не будет достигнута эта цель.

Выбор

Все участники рассаживаются в круг. По команде

ведущего каждый из них должен указать пальцем на одного из своих товарищей по группе - допустим, на того, с кем он хотел бы составить пару в какой-то другой игре. Цель играющих - добиться в одной из попыток такого выбора, при котором группа распалась бы на пары взаимно выбравших друг друга участников.

Эта игра требует от участников учета очень многих моментов и завершается обычно лишь после долгих и безуспешных попыток.

Стыковка

Игра проводится в четверках. Двое участников садятся друг против друга так, чтобы их колени соприкасались, и закрывают глаза. Указательные пальцы правых рук – «космические станции» - они вытягивают навстречу друг другу. Двое других игроков становятся позади сидящих. По сигналу каждый из стоящих участников начинает с помощью словесных команд или прикосновений управлять движениями правой руки сидящего перед ним. Цель стоящих за креслами игроков - свести концы указательных пальцев своих партнеров. Также возможен вариант, когда 4 человека садятся, соединившись коленями, и аккуратно пытаются соединить в центре все кончики пальцев.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Дружеское рукопожатие

Вся группа становится в одну линию. Первый участник поворачивается к своему соседу, здоровается с ним за руку и

говорит что-нибудь доброжелательное, затем он продвигается к следующему участнику, в то время как второй участник обменивается рукопожатием со своим соседом и т. д. Таким образом, все должны обменяться рукопожатием и добрыми словами.

Мы похожи

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

После все садятся в круг и немного рассказывают о том, какие сходства и различия они нашли между собой.

Рука к руке

В игре принимают нечетное количество участников. Водящий произносит: «Все меняются местами. Рука к руке». Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: «Нос к носу... «Плечо к плечу»... «Ухо к уху»... и т.д.

Передай другому

Необходим небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д. Можно разбить отряд на две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать «кто быстрее» предмет по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.

Торопись обрадовать

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует»

оставшихся. Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

Покрывало

Реквизит: покрывало, два стула.

Отряд делится на две команды, которые располагаются по разные стороны покрывала (простыни) так, чтобы команды не могли видеть друг друга. С каждой стороны покрывала стоит по одному стулу. По одному участнику от каждой команды занимают место на стуле, пока покрывало поднято. Затем покрывало резко опускают, и сидящие на стульях должны назвать друг друга по имени по принципу «кто быстрее».

Интервью

Необходимый реквизит: листы бумаги (по количеству участников), пишущие принадлежности.

Каждому участнику игры предлагается выбрать из всех присутствующих того человека, с которым он меньше всего знаком. Разбившись таким образом на пары, можно приступать к игре, суть которой заключается в составлении биографии своего напарника и изображении на бумаге его портрета. Вожатый определяет продолжительность интервью (30-45 мин.) за которую каждый участник должен побывать как в роли репортера, так и в роли интервьюируемого. После этого, собравшись все вместе, участники рассказывают все то, что им удалось выяснить о своем напарнике в ходе интервью. Листки с интервью и портретами после игры крепятся на стену холла.

Граница

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах. Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, предлагает перейти на

другую сторону границы тем:

- кто любит мороженое;
- у кого есть дома собака (кошка);
- кто любит смотреть мультики

и т.д.

Таким образом, в ходе игры вожатый может выяснить:

- кто любит петь,
- кто любит танцевать,
- кому сколько лет,
- кто первый раз в лагере

- и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с самыми простыми. Вопросы задаются вперемешку, для того чтобы ребята не задумывались надолго.

Из пункта «А» в пункт «Б»

Цель ведущего: сделать определенное количество шагов, пройти расстояние. Цель группы – задержать его (расстояние определяется произвольно, например, от лавочки до лавочки). Ведущий будет стоять на месте до тех пор, пока группа будет задавать ему вопросы (любые, относительно его самого).

Десяточка

Участники игры образуют круг так, чтобы соседи соприкасались плечами. Задача игры – сосчитать до десяти всей командой (но не хором). Устанавливаемые ограничения: нельзя разговаривать, цифры произносятся по порядку, один человек не может называть две цифры подряд, нельзя договариваться о каком-либо определенном алгоритме (проводящий игру может в любой момент запретить любой алгоритм, даже если участники дошли до него, не договариваясь). Если нарушаются правила или цифры называют одновременно несколько человек, счет начинается заново. Во время выполнения задания участники смотрят на носки своих ботинок (дабы избежать перемигиваний, переглядываний и т.д.). Если счет до десяти

перестает представлять трудность для команды – можно предложить участникам считать просто до первой ошибки (на данный момент, рекорд, известный авторам – 42). Дерзайте!

Вариант: группа также становится в круг, но участники закрывают глаза. На счет ведущего, делают три шага в произвольном направлении. Проводится игра. Если ведущий видит, что участникам не удастся справиться с заданием, то ребята открывают глаза. Несколько секунд свободно передвигаются. Замирают на том месте, где их застал сигнал ведущего. Ведущий предлагает прокричать несколько раз всем вместе кричалку, направленную на поднятие духа. Например, «Наш отряд – лучше всех!». Затем, не сходя с места, участники закрывают глаза, и игра продолжается.

Болото

Дощечки расположены в две линии, пополам, по количеству участников; одна свободная дощечка ложится между линиями посередине. Задание: участникам нужно поменяться местами в зеркальном отображении. Условия: задание выполняется молча; если кто-то коснулся земли, все начинается сначала. Дощечки должны быть такого размера, чтобы только один человек мог на неё встать.

Верёвочка

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо (длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, - и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать,

усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Кругозор

На листочке в столбик записывают «Город, река, животное, насекомое, писатель или поэт, птица, растение» (можно продолжить), и выбирается первая буква этих слов, далее возможны варианты: или кто быстрее вспомнит эти названия, или сколько человек уложится, например, за 1 минуту.

Контакт

Ведущий загадывает какое-либо слово и сообщает участникам его первую букву. Участник вспоминает любое слово на эту же букву и задает вопрос ведущему (например, на букву «с» слово «сено»: «А это не скошенная трава?»), если кто-то другой из участников догадался, о каком слове спросил первый участник раньше, чем ведущий, то он произносит слово «Контакт», и они вместе, первый участник и второй, начинают считать до пяти, и должны одновременно озвучить слово (в нашем примере «сено»). Задача ведущего успеть отгадать слово на заданный вопрос. Если он не успевает, то говорит вторую букву своего загаданного слова, после чего все участники вспоминают слова, начинающиеся уже на эти две начальные буквы.

Задавать вопросы можно в любом порядке, но по очереди, ведущий говорит вторую букву только в том случае, если два или более участника одновременно произнесли слово после счёта до пяти. Кто первый из участников отгадает загаданное слово, становится следующим ведущим.

Киолента

Ведущий объявляет название кинофильма, который сейчас будет создаваться. Первый участник повторяет название фильма и называет следующее слово (обязательно существительное), которое определяет ту картину, что представилась его воображению. Например, «Охотники, лес...»

Второй участник команды повторяет сказанное и

добавляет своё слово, развивая сюжет. Например, «Охотники, лес, костер...» Так накапливаются слова-кадры. Каждый участник повторяет все слова, сказанные до него, и добавляет новое.

Через определенное, ограниченное, число кругов в сценарии должен наступить логический финал (например, через два круга). Если участников много, можно разбиться на команды.

Подвижные игры

Почта во все города

Игроки становятся в большой круг. Каждый отмечает свое место (отчерчивает круг). Один из игроков в центре круга - он «почтальон». Все участники игры называют свое имя и город, откуда они приехали. Затем ведущий объявляет: «Почта идет от Пети из Москвы к Маше в Томск». Участники игры, чьи имена и города города были названы, стараются как можно быстрее поменяться местами, а «почтальон» стремиться занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без места, становится «почтальоном». Если «почтальону» долго не удастся занять чье-то место, то ведущий говорит: «Почта идет во все города!» и все игроки должны поменяться местами.

Муха

Необходимый реквизит: газета, или лист бумаги, или пластиковая бутылка.

Все играющие встают в круг. Выбирается водящий, который держит в руке газету, либо просто свернутый лист бумаги, либо пустую пластиковую бутылку. По легенде, в кругу летает «муха», которую должен прихлопнуть водящий. «Муха» садится на плечо кого-либо из участников. Один из стоящих в кругу называет имя того, у кого «на плече сидит муха», и указывает на него рукой. Цель водящего прихлопнуть «муху» до того, как она «перелетит на плечо» другого участника. Цель

игроков - до того, как водящий «прихлопнет муху» у него на плече, назвать имя другого участника и указать на него рукой. Если водящий успел осалить игрока, тот автоматически становится водящим, а водящий занимает его место в кругу. После смены водящего, первым называет имя только что освободившийся игрок.

Освободившийся, вставая на место нового водящего, на время игры «приобретает» имя того человека, на место которого он встал. То есть каждое место имеет свое имя, которое не меняется до конца игры.

Челнок

Посередине площадки проводят черту, неподалёку от которой выстраиваются две команды по 4-6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает обратно к черте. После этого ещё один представитель первой команды вновь прыгает в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, то завершающая соревнование команда побеждает: сумма длинны прыжков её членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, то победа на стороне команды, начинавшей игру.

Перетягивание

Перед игрой необходимо провести инструктаж по технике безопасности. На земле проводят длинную черту. Играющие становятся вдоль неё так, чтобы составилось две команды: одна по одну сторону черты, другая – по другую. Расстояние между ними - один шаг. По первому сигналу ведущего члены команд берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего соседа за черту. Переступивший за неё обеими ногами считается пленником и выбывает из игры, а перетянувший его может теперь помочь одному из членов своей команды: обхватив его сзади руками, вместе с ним пытается

перетянуть члена другой команды. Команда, взявшая большее число пленных, считается победительницей. Если ты не уверен, что сможешь контролировать поведение ребят своего отряда, лучше эту игру не проводить.

Вдогонку за мячом

Две команды (по 4-6 человек) выстраиваются шеренгами по одному справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперёд и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удаётся, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему.

Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и, чтобы выиграть, нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

Эстафеты-поезда

Перед командами, стоящими в шеренгах (по 8-10 человек), проводится стартовая линия, а в 10-12 м от каждой из них ставятся стойки или кладутся набивные мячи.

По сигналу ведущего первые номера из каждой команды бегут к стойкам, оббегают их, возвращаются к своей колонне, но не останавливаются, а огибают её и снова бегут к стойкам. Когда они пересекают стартовую черту, к ним присоединяются вторые номера, обхватив первых за пояс. Теперь уже игроки вдвоём оббегают стойку. Точно так же к ним присоединяются третьи номера и т.д. Игра заканчивается, когда вся команда, изображающая вагончики поезда (не расцепляясь), финиширует, т.е. последний игрок пересекает линию старта. В игре большая нагрузка приходится на первые номера, поэтому при повторении игры участники в шеренгах располагаются в обратном порядке.

Колдунчики

На ограниченной территории участники разбегаются, а один человек (салка) их догоняет. Тот, кого он догнал, останавливается, разводит руки в стороны и кричит: «Чай-чай, выручай». Не пойманные игроки подбегают к пойманному и дотрагиваются до него (выручают). После этого игрок может опять убежать.

Варианты игры:

1. Салок может быть несколько
2. Для освобождения игрока нужно оббежать его вокруг.

Заколдованный замок

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. Замок может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. 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». При этом игра считается оконченной, когда все участники первой команды коснулись «замка». Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры команды меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

Хвост дракона

Участники выстраиваются друг за другом и берут впереди стоящего за талию. По команде тот, что стоит первым, пытается поймать того, кто стоит последним в цепочке,

а последний уворачивается. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

Вариант: Участвуют две команды по 10 человек. Строятся друг за другом, руки на пояс впереди стоящего. Получается два дракона.

Задача первого - поймать за хвост второго, т. е. последнего игрока. Игроки хвостовой части могут увертываться от головы первого дракона. Нельзя расцепляться, играющие должны крепко держаться друг за друга. После игры задания меняются, теперь уже второй дракон должен поймать хвост первого.

Угадай, чей голосок

Участники берутся за руки, образуя хоровод. В середину встает водящий, он закрывает глаза. Хоровод начинает движение в одну сторону, водящий в другую. Участники при движении говорят слова: «Как построились мы в круг, повернулись разом вдруг. Как услышишь» - следующие слова говорит один из участников хоровода, - «скок - поскок». Дальше опять весь хоровод: «Угадай, чей голосок?» - и с этими словами очень быстро передвигается по кругу, чтобы водящий запутался. Когда сказаны последние слова, хоровод и водящий останавливаются, водящий открывает глаза и должен угадать, кем были сказаны слова «скок - поскок». Если с трех попыток игрок не отгадан, водящий остается, а слова «скок - поскок» произносит уже другой участник хоровода.

Водяной (разновидность жмурок)

Участники ходят хороводом вокруг водящего, который с закрытыми глазами вращается в другую сторону. Хоровод говорит следующие слова: «Водяной, водяной! Что сидишь ты под водой? Выйди на минуточку, поиграем в шуточку!» После этих слов участники хоровода разбегаются, водящий кричит «Стоп!» - и все замирают на том месте, где их застал крик. Водящий с закрытыми глазами ходит и ищет разбежавшихся. Во время этой процедуры никому, кроме водящего, ходить не разрешается. Если он кого-то нашел и угадал имя, то этот

человек становится новым водящим.

Похитители

Две команды выстраиваются друг напротив друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кегли, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача - схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его догнать. За удачное «похищение» начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать - 1 очко.

Психологические игры

Плот

Для этого задания нужна досочка (или что-то другое) такого размера, чтобы всей группе участников было трудно на ней поместиться. Задание: всем уместиться на «плоту» и простоять 30 секунд, не касаясь частями тела или одеждой земли. Дается время на обсуждение. Количество попыток не ограничено. Условие: выполняется молча.

Варианты: задание выполняется на определенное время; разрешается разговаривать, но только в промежутках между попытками.

Узелок

Команда разбивается на две группы, каждый участник берется одной рукой за канат, на котором заранее были завязаны несколько простых узлов. Задача всей группы, не касаясь второй рукой и в полной тишине, распутать все узлы.

Кто я?

Всей группе на спины прикрепляются бумажки, на которых написано какое-то слово. С началом игры все свободно перемещаются и посредством немного общения, мимики пытаются показать друг другу, какое же слово они прочитали

друг у друга.

Через некоторое время все собираются вместе, в круг, и делают предположения, что же за слово, по их мнению, у них на спине.

Три перемены в одежде

Один участник выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр - от 1 до 3-х минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: отстегивает пуговицу, развязывает шнурок у ботинка, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк и т.д. Произведя три перемены в одежде, он возвращается в помещение. Каждый из участников должен написать на бумаге, какие перемены произведены.

Определение времени

Руководитель просит участников поднять одну руку. Опустить руку каждый участник должен, когда, по его мнению, прошла минута. Руководитель по часам определяет и записывает, кто на сколько ошибся. Когда все опустят руки, объявляется результат. Другой вариант: участники должны неподвижно сидеть 5 минут. Каждый участник поднимает руку, когда, по его расчету, прошло нужное время.

Определение количества

На стол высыпается горсть гороха, бус или мелких гвоздей. Количество должно быть больше пятидесяти. Участники подходят к столу и после пяти секунд наблюдения должны сказать, сколько горошин (бус или гвоздиков) лежало на столе. Победит тот, кто вернее определит количество.

Разорванное письмо

Пишется несколько писем одного содержания и на листах одинакового размера. Число писем соответствует числу участников или числу команд, в зависимости от того, какие соревнования проводятся. Письма разрываются на

мелкие клочки, по возможности одной формы и на одинаковое количество клочков. Клочки смешиваются. Кто сможет скорее сложить письмо и прочесть его? Письма можно шифровать.

Тень

Участники работают в парах. Необходимо проиграть роли - двое идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник - это «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т.п.

Письмо

Все играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из игроков - водящий, он находится в центре круга. Любой участник может «послать телеграмму» другому участнику по его выбору. При этом он говорит: «Я посылаю письмо ... (кому)» и незаметно пожимает руку одного из соседей. Сосед, почувствовав пожатие своей руки, должен «передать телеграмму» дальше, своему соседу и т.д., пока телеграмма не дойдет до адресата. Адресат, получив телеграмму, говорит: «Телеграмму получил». Задача водящего - перехватить телеграмму, т.е. заметить пожатие чьей-нибудь руки. Если водящий заметил пожатие, то он сообщает об этом всем и переходит на место этого игрока, а передающий телеграмму становится водящим.

Футболка с надписью

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим. Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры ««говорящих» надписей. Затем ребятам предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других и т.п. После выполнения задания

каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку.

Затем проводится очень короткое обсуждение: - О чем в основном говорят надписи на футболках; - что мы хотим сообщить о себе другим людям. В заключении ведущий показывает (желательно выполненную в шуточной форме) надпись на своей футболке.

Электрическая цепь

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия:

- 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
- 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Тайный друг

Правила игры: Утром на общем собрании лагеря объявляется начало игры. Каждый участник тянет жребий (заранее заготовлены листочки бумаги, где записаны фамилии и имена всех играющих и названия их отрядов). Таким образом, каждый из игроков узнаёт своего тайного друга.

В течение всего дня или другого периода задача игрока - делать приятное своему тайному другу, но так, чтобы он не догадался, кто это делает.

В качестве приятного можно послать «живое письмо» (попросить кого-нибудь передать на словах), попросить диджея поставить какую-нибудь хорошую песню для тайного друга, незаметно преподнести маленький подарочек. На вечернем клубе происходит обмен впечатлениями и узнавание тайных друзей.

Летел лебедь

Ребята становятся в круг, положив свою правую руку на левую руку соседа. Под каждое слово считалки поочередно делается ход – хлопок по левой руке соседа слева. Летел – лебедь – по – синему – небу – загадал – число - ... Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое двухзначное число и делает хлопок. Хлопки вслух считаются. Задача человека, на кого выпадает это число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде

Еще речевки: Летел-гусь-кричал-женюсь-сколько-раз-...

Шла-собака-по-роялю-и-нажала-ноту-...

Летели-дракончики-ели-пончики-сколько-пончиков-ели-дракончиков...

На-улице-Пушкина-дом-Колотушкина-квартира-под-номером-...

Летела-ворона-в-голубых-панталонах-читала-газету-под-номером-...

ДЛЯ ТВОИХ ЗАМЕТОК

ОГОНЁК

Вечерний «огонёк» – одна из первых ассоциаций, возникающих у людей при слове «лагерь». Традиционно, после насыщенного дня каждый участник этого волшебного действа может поделиться своими эмоциями, высказаться и услышать о впечатлениях своих товарищей. Собираясь при свете свечи в одном помещении, ребята получают шанс рассказать о своих волнениях и проблемах, проанализировать свои чувства и поступки, научиться слушать и слышать других.

Название «огонёк» говорит не только о наличии костра или свечи, «огонёк» – это искра заинтересованности каждого ребёнка делами своего отряда и судьбой товарища.

Для вожатого этот момент является отличной возможностью обсудить с детьми проведенное вместе время, сложности, возникшие в отряде и скорректировать свою дальнейшую работу.

Как и у любого другого мероприятия у «огонька» есть несколько педагогических задач:

- научить детей анализировать свои действия и обстановку внутри коллектива;

- способствовать воспитанию культуры общения;

- научить детей высказывать свои мысли и делиться чувствами и эмоциями.

Для правильного проведения «огонька» тебе потребуется достаточно просторное помещение, в котором все смогут расположиться в кругу, и, конечно же, сама свеча.

У «огонька» есть несколько правил, которые нужно принять на самом первом сборе и в будущем всегда их придерживаться:

- «Говорит один»** – обсуди с ребятами необходимость внимательного отношения друг к другу, объясни, что во время огонька говорит один, а остальные молчат и внимательно слушают. Чтобы упростить понимание детьми этого правила можно использовать какой-то символический предмет, передаваемый из рук в руки. На первых порах никто может

не захотеть высказываться первым, в таком случае круг высказываний лучше начать с себя.

«Потихоньку» – желающий высказаться должен поднять руку (а лучше дождаться своей очереди по кругу) и дождаться, когда ему передадут слово. Говорить в кругу на «огоньке» принято вполголоса.

«Свобода слова» – нельзя запрещать кому-то высказываться или заставлять говорить через силу. Как только ребенок почувствует себя комфортно, он сам возьмет слово. Твоя задача – помочь ему в этом.

«Я» – говорить нужно только от своего лица (я смог, я сделал, у меня не получилось, я очень недоволен и т.д.).

«Непрерывность» – договоритесь с ребятами, чтобы все неотложные дела (поход в туалет, звонок родителям и пр.) они завершили до начала «огонька». Во время его проведения выходить и передвигаться по помещению, а также проходить через центр отрядного круга категорически запрещается.

«Здесь и сейчас» – всё, что обсуждается отрядом в кругу не может выноситься за его пределы.

«Искренность» – на «огоньке» все говорят то, что думают, независимо от мнения остальных.

«Время» – участники должны понимать, что время не бесконечно, а высказаться хотят все.

В разные периоды смены «огоньки» могут изменяться по содержанию.

В зависимости от ситуации в отряде, собственных желаний и потребностей детей ты можешь придумать особенный тематический «огонёк», ну а, чтобы тебе было легче, вот несколько примеров:

Первый «огонёк» – «огонёк знакомств»

Цель первого «огонька» - познакомить детей и вожатых друг с другом, пробудить желание общаться и анализировать совместную деятельность.

На первом «огоньке» обязательно расскажи о правилах

его проведения и условься всегда их придерживаться.

Первый «огонёк» может быть достаточно продолжительным, но ни в коем случае не должен быть затянутым. Он может длиться от получаса до часа, в зависимости от того, с каким возрастом тебе посчастливилось работать.

Ты можешь рассказать ребятам легенду о лагере (некоторые из них ты сможешь найти в главе «Легенды», а можешь и сам придумать), первым рассказать о себе и своих ожиданиях от смены, рассказать, как прошёл твой день, отметить приятные особенности ребят своего отряда. Самое главное – разбудить интерес к непринуждённому общению.

В день заезда некоторые из ребят уже успеют пообщаться друг с другом, а может быть они уже были раньше в одном отряде. Но чтобы познакомить каждого друг с другом, предложи им тему для общения.

Например, *«Расскажи мне о себе»*. Разговор о себе лучше всего начать тебе: задай схему и темп рассказа (имя, чем занимаешься, хобби, увлечения), затем передай по часовой стрелке талисман, для того, чтобы продолжил ребёнок. Чтобы этот «огонёк» оставил ощущение завершенности, возьми также и последнее слово. Поблагодари детей за искренность, пожелай им добрых снов.

Также, можно провести «огонёк» под названием *«Памятный день»*. Предложи ребятам вспомнить самый яркий, особенный день в своей жизни. В ходе этой свечки ты сможешь понять систему ценностей каждого из ребят, ведь для кого-то этот день связан с родными и близкими, а кто-то безумно радуется ценному подарку и повышенному вниманию к своей персоне.

«Огоньки» основного периода

Когда смена в самом разгаре, «огонёк» может помочь тебе достигнуть других целей: укрепить взаимоотношения детей в отряде или проанализировать свою деятельность.

«Анализ дня» – предложи ребятам проанализировать

прошедший день или конкретную проблемную ситуацию. При таком раскладе у каждого ребёнка есть возможность повлиять на события и высказать своё отношение к происходящему.

«Чёрно-белый и цветной кадр дня» – вместе с детьми вспомни прошедший день, а потом по очереди «сфотографируйте» сначала самое приятное воспоминание этого дня, а затем момент с эмоционально отрицательной окраской. Главное правило – каждый должен описать, что изображено на его кадре.

«Огонёк» заключительного периода

Иными словами, это финальный откровенный разговор, завершающий смену.

Будет просто волшебно, если для каждого из ребят ты с напарником подготовишь памятный знак, пусть даже какую-то мелочь, скажешь напутственные слова и наградишь особо отличившихся.

Постарайся создать доброжелательную и трогательную атмосферу, пусть все обиды забудутся, а всё самое искреннее вырвется наружу даже из того, кто был немногословен всю смену. Не старайся провоцировать детей на слёзы, настрой должен быть позитивным, ведь жизнь на этом не заканчивается, правда?

Чего точно не должно быть, так это просьб закончить свою речь побыстрее, формального и грубого обсуждения, необоснованных наград, недопонимания и недовольства в адрес детей. Найди подходящие слова для каждого члена отряда, ведь именно сейчас твой последний шанс помочь ребёнку сформировать позитивное отношение к самому себе.

И, по традиции, пара примеров того, как можно провести финальный «огонёк»:

«Отряд для меня» – вспомните самые яркие моменты, связанные со всем отрядом, пусть каждый ответит на вопрос «Чем стал для меня отряд за эту смену?». Вспоминая интересные ситуации, ребята научатся выявлять важное.

На прощальном «огоньке» важно, чтобы у каждого ребенка осталась на память частичка лагеря, частичка отряда. Есть множество вариантов, но один из самых старых, но не теряющих свою актуальность, простой в исполнении – **паутинка**.

Для проведения этого ритуала тебе понадобится клубок ниток. Суть «паутинки» заключается в следующем: человек, у которого в руках клубок, рассказывает о своих впечатлениях от смены или пересказывает какой-то запомнившийся ему момент, связанный с тем или иным человеком. Затем обматывает ниточку вокруг запястья и передает клубок ниток тому, чье имя прозвучало в истории, и уже этот ребенок рассказывает о том, как у него прошла смена, и так далее, по цепочке. Внимательно следи за тем, чтобы у каждого на руке была намотана ниточка. В конце «паутинки» клубок возвращается в руки вожатого. Далее предложи ребятам приподнять паутинку и расскажи о том, что эти нити - символ невидимой связи всех ребят в отряде. Затем самостоятельно аккуратно разорви ниточки, после чего предложи каждому загадать желание. Скажи детям о том, что это желание обязательно сбудется, но только в том случае, если нить на руке порвётся сама.

Другой вариант – закопать эту паутинку в коробочке и оставить опознавательный знак – так сила вашей дружбы навсегда останется на территории лагеря.

ДЛЯ ТВОИХ ЗАМЕТОК

КАК НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ ДЛЯ СВОЕГО ОТРЯДА?

В первую очередь тебе нужно ответить самому себе на несколько вопросов:

Зачем дети приезжают в лагерь?

Чего ждут дети от смены?

Чему вы можете научить наших воспитанников?

Ваша программа в любом случае будет уникальна, так как она должна быть ориентирована на ребят определённого возраста. Свои особенности имеет программа разновозрастного отряда. Если ты хочешь работать на профильном отряде, скорее всего тебе следует использовать в своей работе не только ту направленность и тот профиль, на который ориентирован отряд, но и те психологические особенности, которые предполагают занятия определённым видом деятельности. Например, для ребят, занимающихся бальными танцами, важно выстраивать взаимоотношения в паре, а футболистам нужно сделать акцент на командное взаимодействие.

Ну и главное, программа, которую ты с напарником разработаешь, должна нравиться вам обоим.

Ещё несколько вводных. Конечно, прежде всего, продумывая тему, вы будете отталкиваться от темы смены предлагаемой лагерем, но также будет здорово, если вы с напарником, так или иначе, оттолкнетесь ещё и от своих интересов и хобби.

Любая программа начинается с *пояснительной записки*. В случае разработки программы отряда, неважно профильного или сводного, стоит начинать с краткой (около половины страницы) характеристики предполагаемого отряда.

Далее необходимо расписать *актуальность* вашей программы. При её формулировании, стоит ссылаться на государственные приоритеты в области воспитания и дополнительного образования, нормативные документы. Часто

в актуальности ссылаются на памятные даты или тематический год, объявленные президентом РФ. В любом случае эта часть программы должна объяснять, почему именно данная тема выбрана тобой.

После этого вы описываете *новизну и педагогическую целесообразность*. В этой части, постарайтесь указать, что же такого инновационного, вы хотите предложить ребятам на этой смене, это могут быть новые формы проведения отрядных дел, какая-то уникальная система отрядного соревнования или проведение смены в форме проекта. Главное то, как ваша программа будет способствовать образованию, воспитанию и развитию ребят. Если вы предполагаете, что будете работать с отрядом, с которым уже работали ранее или собираетесь работать в будущем, стоит отразить это в программе, как преемственность программы.

Укажите *сроки реализации* программы – это сроки той смены, в которую вы с напарником будете работать.

Второй блок программы – *целевой*. Здесь вам необходимо сформулировать *цель и педагогические задачи*. Это довольно сложно, но, в тоже время, необходимо для того, чтобы понимать, цель мероприятий, которые вы запланируете на смену. Цель у программы может быть только одна, и она формулируется существительным: формирование... компетенций/ социализация/ совершенствование/ развитие/ приобщение... Если с первого раза вам не удастся её сформулировать, начните с задач. После чего попытайтесь описать их все одним предложением. Если у вас это получилось – это и станет целью программы.

Задачи лучше разделить на:

Обучающие (приобрести знание, умения, навыки);

Воспитательные (воспитывать чувство патриотизма, художественный вкус...);

Развивающие.

Задачи формулируются глаголами. Если вы подробно

расписываете задачи, это очень поможет вам в формулировке цели, станет понятнее необходимый набор мероприятий и то, каким должно быть содержание программы.

Следующий этап – *ожидаемые результаты*. Формально, ожидаемые результаты – это переформулированные в совершенном виде задачи. Важно, чтобы ожидаемые результаты можно было бы как-то измерить, оценить. Методы диагностики могут быть использованы следующие:

тестирование, анкетирование, наблюдение, результаты конкурсных испытаний и соревнований.

В разделе «*Механизмы реализации программы*» вы можете описать сюжет игрового взаимодействия, технологию проектной деятельности или КТД.

Когда вы начнёте *планировать отрядные мероприятия смены*, помните о том, что вне зависимости от тематики программы и ведущего вида деятельности необходимо использовать все их разновидности: игровая; физкультурно-спортивная; социально значимая; трудовая; творческая; познавательная; гражданско-патриотической направленности.

Обязательно продумайте *систему отрядного самоуправления*, это позволит максимально включить ваших воспитанников в управление отрядом и в реализацию программы.

Также важно продумать *систему мотивации и стимулирования* к участию в программе отрядной деятельности. Если разумно продумать эту систему, то это существенно повысит активность воспитанников.

Обязательно разработайте *календарный график* отряда с учётом графика лагеря. Продумайте, какие отрядные дела вы проведёте, какие формы входной и итоговой диагностики будете использовать.

Итак, давайте вместе упорядочим структуру программы:

Пояснительная записка: Введение; Актуальность;

Новизна; Педагогическая целесообразность; Преемственность; Сроки реализации; Адресат программной деятельности.

Целевой блок: Цель; Задачи; Ожидаемые результаты.

Механизмы реализации программы: Содержание и формы работы; Система самоуправления; Система мотивации и стимулирования.

Используемые источники.

Приложения

КОНФЛИКТЫ И ИХ ВОЗМОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

Тебе предстоит встретиться с рядом сложностей и, к сожалению, решение каждой отдельной ситуации будет особенным.

Типы конфликтов:

Межличностные – конфликты между двумя и более людьми. Могут быть между взрослыми: вожатый – администрация, персонал; вожатый – воспитатель; вожатый – вожатый; вожатый – родитель, так и между вожатым и ребенком или между двумя детьми.

Групповые и межгрупповые конфликты – когда один из ребят конфликтует с отрядом или отряды выясняют отношения друг с другом.

Вожатому надо понимать, что в конфликте нет правых и виноватых, он не начинается спонтанно, всему есть свои причины. Если вы увидели драку или ссору, это уже вершина айсберга, конфликт начался, развивался и зрел задолго до этого. На первой (латентной) стадии появляются предпосылки к разногласиям у сторон. Эта стадия делится на этап зарождения конфликта, его еще можно назвать «ничто не предвещало беды», здесь характерен поиск союзников. На следующем этапе происходит сам инцидент, и этот этап можно назвать «спущенный курок», вожатые часто подключаются именно на этом этапе, пытаясь разбирать инцидент и не всегда понимая, что причина гораздо глубже. Но конфликт на этом этапе сложно

остановить, и он переходит в следующий этап конфликта или столкновения. Вот здесь во все стороны брызжут эмоции, проявляется агрессия, хамство и гнев – конфликт становится горячим, ярким. Далее конфликт развивается. Каждый из конфликтующих выбирает свою стратегию поведения в конфликте:

Сотрудничество – направлено на поиск решения, удовлетворяющее обе стороны;

Компромисс – урегулирование разногласий через взаимные уступки;

Избегание – желание выйти из конфликта, не решая его, не уступая своего, но и не настаивая на своем.

Приспособление – сглаживание противоречий, поступаясь своими интересами.

В случае конфликта между детьми, вожатый должен выяснить причину конфликта (внимание: не путать с инцидентом) и позицию каждого из детей. Для попытки разрешения конфликта необходимо поговорить отдельно с каждым воспитанником, и только тогда, когда оба ребенка будут готовы, поговорить с обоими одновременно.

Мы сделали подборку самых распространённых лагерных проблем, но надеемся, что эта глава тебе никогда не пригодится. Однако, всегда помни о том, что, если ты всё-таки столкнулся с какой-то проблемной ситуацией и не чувствуешь в себе сил на самостоятельное решение непростого конфликта или же не уверен в том, что достаточно опытен для этого, ты всегда можешь обратиться за помощью к администрации лагеря, старшему воспитателю, педагогу-организатору или более опытному коллеге.

1. В отряде есть ребёнок, активно употребляющий нецензурную лексику

Причин у этого может быть несколько. Чаще всего дети считают, что таким образом они проявляют свою «взрослость». Ты ни в коем случае не должен игнорировать это явление,

рассчитывая на то, что, не получая желаемого внимания, ребёнок сам перестанет нецензурно выражаться. Нет, он не перестанет, а остальные вслед за ним не только пополняют свой словарный запас, но и могут подумать, что ты не против такого рода выражений. Стоит отметить, что сам вожатый ни при каких обстоятельствах не может нецензурно выражаться, ведь человек, ругающийся матом, не имеет права сделать на этот счет замечание ребёнку.

Рекомендуем пообщаться с такими детьми наедине и предложить подумать, что значит «матерное слово». Выслушав все версии, расскажи свою – правдивую. Возможно, она не единственная (и не факт, что правильная), но всё-таки именно это может стать одним из самых действенных для детей предположений о происхождении мата.

Проведи параллель между словом «мат» и «мать». Похожи, правда? Скажи, что ты должен раскрыть тайну: все произнесенные матерные слова, независимо от желаний человека, их произносящего, направляются к маме. Спроси у ребёнка, желает ли он для своей любимой мамы того, что произносит так часто?

2. Дети в отряде курят

Попробуй решить эту проблему самостоятельно. Поговори с курящими, объясни, насколько это опасно для здоровья и неприятно для окружающих. В этом случае, естественно, ты сам не должен курить, чтобы являться примером для детей.

Вторым пунктом вашего разговора могут стать правила лагеря и законы нашего государства, в которых указано о запрете курения на территории детских образовательных учреждений. Объясни, что в случае повторного нарушения правил, ты будешь вынужден сообщить об этом администрации лагеря, а это, в свою очередь, приведёт к исключению ребёнка из отряда и досрочному отъезду домой. Если ты всё же оказался бессилен в решении этой проблемы – привлекай администрацию и более опытных коллег.

3. Ребёнок находится в состоянии алкогольного опьянения

Первым делом поставь в известность администрацию лагеря. Далее тебе следует отвести ребёнка в медпункт или (если состояние опьянения слишком сильное) пригласить медика в корпус. Медицинский работник определит количество алкоголя в крови и примет решение о дальнейших действиях.

Выясни, откуда у ребёнка алкоголь (быть может, он покидал территорию лагеря, привёз его с собой или это сделал кто-то другой). Администрацией лагеря будут предприняты дальнейшие действия и, скорее всего, он будет исключён из лагеря.

4. Драка в отряде

Как можно быстрее разними дерущихся детей. Далее, «по горячим следам» выясни причину конфликта и убедись в том, что никто не нуждается в медицинской помощи. После этого проведи беседу о силе слова и о человеческих взаимоотношениях, которые предполагают разрешение конфликтов на словах, а не на кулаках.

5. В отряде есть ребёнок, который постоянно опаздывает и тем самым задерживает остальных

Рекомендуем узнать истинные причины опоздания, может быть это попытка привлечь внимание к своей персоне, а может быть всё дело в неумении завязывать шнурки или тому подобное.

Если дело в привлечении внимания, передай такому ребёнку ответственность за сбор отряда. Если же причина вечных опозданий в рассеянности или неумении быстро одеваться, помоги ребёнку, контролируй процесс его сборов, постарайся научить самоконтролю и дисциплине.

6. Ребёнок боится темноты

Это явление часто встречается в работе с младшим возрастом. Постарайся понять страхи ребёнка и помочь ему: оставь дверь в комнату открытой, пробудь в комнате чуть

дольше. Хорошим способом борьбы с этим может стать чтение на ночь для всей комнаты, ведь дети постепенно засыпают под чтение сказок или историй.

7. Воровство

Никогда не обвиняй в воровстве и не позволяй это делать детям, пока вина не доказана. Дети младшего возраста часто не считают за воровство то, что «взяли на время поиграть», а значит, стоит объяснить, что брать чужие вещи можно только с разрешения владельца.

Часто случаются ситуации, когда владелец вещи положил ее куда-то и забыл или же и вовсе потерял, но решил обвинить соседа по палате или того, кто ему несимпатичен. Помогите найти вещь и пресекайте попытки навешивания ярлыков «вора» на детей.

Если всё-таки обнаружится, что ребёнок действительно что-то украл, с ним следует серьёзно поговорить, убедить в необходимости вернуть предмет и помочь ему это сделать, сопровождая извинениями.

АНАЛИЗИРУЯ СОБСТВЕННУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЗА СМЕНУ, ЗАКОНЧИ ПОЖАЛУЙСТА ПРЕДЛОЖЕНИЯ:

Самыми значимыми событиями в этой смене для меня были
(какие события и почему они имеют для тебя особенное значение):

Для меня стало открытием: _____

Самым интересным было: _____

Я научился (-лась): _____

Я узнал (а): _____

Было трудно:

Мне не хватало: _____

Мне мешало: _____

Мне помогало: _____

Отношения между детьми и вожатыми будут лучше, если: _____

Чтобы в лагере было приятно отдыхать и работать, детям нужно, на мой взгляд: _____

При подготовке к смене необходимо: _____

Хочу сказать: _____

Мои пожелания: _____

