

Дневник вожатого

ВВЕДЕНИЕ

Летний лагерь. Для одних это радость общения с друзьями, познание окружающего мира, для других - горечь непонимания, непризнания, безрадостный месяц, такой короткий миг и в то же время, такой длинный период из жизни ребёнка.

Как работать с ребятами? Как заинтересовать их в том или ином деле? Как и чем можно помочь этим мальчишками и девчонкам в трудных ситуациях? Как ответить на сотни вопросов, сыплющихся каждый день? Что нужно сделать, чтобы ребята поверили тебе и пошли за тобой? На добрую сотню подобных вопросов должен знать ответ вожатый. Ведь именно он является капитаном детского корабля, самым значимым взрослым в этот летний месяц.

Спектр проблем, который встаёт перед вожатым, особенно начинающим, очень широк. И однозначно дать ответы на возникающие вопросы просто невозможно. Основным руководителем деятельности вожатого в летнем оздоровительном лагере должна быть его совесть, его внутреннее «Я».

Задача этих рекомендаций состоит в предложении вожатому некоторых игр, методик, используемых в оздоровительных лагерях, которые стали в последнее время наиболее популярными. Это не руководство к деятельности вообще, а лишь тот методический минимум, которым должен, с нашей точки зрения, владеть вожатый.

1. Структура лагерной смены

Каждую лагерную смену можно разделить на 3 основных периода:

1. Организационный (адаптационный)

Это короткий по времени и насыщенный по содержанию, начальный этап лагерной смены. Обозначим задачи оргпериода для педагога:

- ❖ познакомить ребят друг с другом,
- ❖ обучить и приучить ребят соблюдать режим,
- ❖ обучить и приучить ребят соблюдать санитарногигиенические нормы,
- ❖ дать возможность детям проявить себя, свои способности и возможности в разнообразной творческой, интеллектуальной, физической деятельности.

2. Основной

В этот период наряду с многочисленными отрядными делами, спортивными соревнованиями, походами, занятиями в кружках, проводятся большие общелагерные

мероприятия. В общелагерные мероприятия должны быть включены все дети без исключения. Здесь необходимо помнить один из главных законов воспитательной работы: воспитывает не только и не столько само мероприятие, сколько подготовка к нему. Именно в ходе подготовки распределяются те или иные поручения, которые вовлекут ребят в деятельность, именно здесь создается простор для инициативы, творчества детей.

3. Заключительный (или итоговый)

По насыщенности финальные дни можно сравнить с оргпериодом, а по эмоциональному подъему им почти нет равных в смене. Происходит эмоциональное сплочение коллектива, взлет его деятельности. И главная задача вожатого — усилить эмоциональный фон последних дней пребывания детей в лагере.

К концу смены становится заметно, что изменилось поведение детей. Они стали чуть более возбужденными, чуть более болтливыми, чуть более раскованными и гораздо больше неуправляемыми. В эти дни, как во все другие есть место отрядным делам. Конечно, их должно быть немного и они должны иметь определенную направленность. Прежде всего, это подведение итогов. Например, игры: «Все о смене, все о себе», прощальный огонек «Расскажи мне обо мне», где можно написать наказ или пожелания ребятам следующей смены.

Детям будет приятно, если вожатый своими руками сделает им подарки. Они могут быть скромными — медалька с эмблемой отряда или любым другим рисунком, но при этом важно, чтобы каждый ее получил персонально. Можно сделать на одной медальке надпись «За самые интересные идеи», на другой - «За самый звонкий смех», на третьей — «За самый здоровый аппетит», еще на одной — «За самый интересный случай» или «Самому веселому», «Самому непоседе» и т.д.

Логика развития смены

Программа воспитательной и познавательно - развлекательной деятельности ДОЦ должна отвечать главному принципу — **постепенности возрастания** физических и эмоциональных нагрузок на детей в течение лагерного дня и всей смены.

В первые два дня смены планируются дела, связанные с малой физической и эмоциональной нагрузкой («Огоньки» знакомств, экскурсии по лагерю и т.д.). Это способствует первичной адаптации ребенка к новым для него условиям, формированию детского коллектива.

С третьего - четвертого дня проводятся мероприятия с более выраженной нагрузкой. Пик нагрузки к середине смены постепенно увеличивается. Предполагается, что все участники лагерной смены будут вовлечены в различные виды деятельности.

В завершающий период смены подводится итог совместной деятельности и проведения лагерной смены. Проводится торжественная церемония награждения и чествования лучших ребят.

Основы взаимодействия в организационный период

Цели, задачи	Конкретные действия	Практическая значимость
<p>Содействие адаптации ребенка в условиях ДОЦ</p> <p>Определение территориальных границ, знакомство с правилами проживания</p>	<p>Экскурсия по лагерю с подробным указанием важных объектов (главный вход, расположение административно - хозяйственных служб, телефона, бассейна, медпункта, столовой, стадиона, спальных корпусов, душевых)</p> <p>Рассказ о законах и традициях лагеря</p>	<p>Ребенку дано представление о месте временного проживания</p> <p>Снятие синдрома «самостоятельный разведчик», удовлетворение детского любопытства</p> <p>Привитие поведенческих норм посредством выполнения законов, соблюдения традиций</p>
<p>Создание благоприятных жилищных условий</p> <p>Знакомство с педагогами, воспитателями</p>	<p>Экскурсия по жилому корпусу (расположение, комнат, туалета, комнаты вожатого)</p> <p>Распределение детей по комнатам, с указанием кому лично принадлежит какая мебель (кровати, тумбочки, полки в шкафу)</p> <p>Беседа «Лагерь твой дом и ты в нем хозяин»</p>	<p>Обустройство ребенка во временном жилище</p> <p>Снятие вопросов типа «А где находится?»</p> <p>Первичное формирование микрогрупп</p> <p>Разрешение конкретных хозяйственных проблем ребенка: замена белья, пользование инвентарем для уборки комнат и территории, предметами для самообслуживания</p>
<p>Предъявление норм поведения</p>	<p>Общий сбор детей корпуса, представление педагогов, вожатых, обслуживающего</p>	<p>Содействие процессу адаптации</p>

	<p>персонала</p> <p>Самопредставление педагогов, краткий рассказ о себе...</p>	
--	--	--

2. Советы «БЫВАЛЫХ» будущим вожатым

- ❖ Фиксируйте, запоминайте, записывайте.
- ❖ **Сочиняйте**, разрабатывайте, готовьте заранее.
- ❖ Четко и ежедневно **планируйте свою работу**.
- ❖ **Любите детей**.
- ❖ Всегда говорите детям правду.
- ❖ Не добивайтесь успеха давлением.
- ❖ Будьте доброжелательны, великодушны.
- ❖ Не забывайте **хвалить** ребят, утверждая, что они самые необыкновенные
- ❖ Не убивайте в детях фантазию и сказку.
- ❖ Позаботьтесь о создании детского банка счастливых воспоминаний .
- ❖ Не торопитесь наказывать детей.
- ❖ Помните: все дети лагеря - ваши дети.
- ❖ **Не зарабатывайте дешевый авторитет постоянными уступками**.
- ❖ Держите любую ситуацию под контролем.
- ❖ Относитесь с вниманием к каждому ребенку. Помните, что они всего лишь дети, а вы — самый нужный и близкий для них в данный момент человек.
- ❖ Проводите больше творческих конкурсов, требующих фантазии.
- ❖ Одевайтесь всегда красиво и по-разному.

Табу вожатого

Не разрешается:

- ❖ Делать неодобрительные замечания по поводу внешних и внутренних недостатков человека в присутствии других.
- ❖ Допускать оскорбления по отношению к детям со стороны других детей.
- ❖ Навязывать детям свою волю.
- ❖ Держаться изолированно от детей.
- ❖ Проявлять самоуправство и неподчинение
- ❖ Создавать стрессовые ситуации для детей и коллег
- ❖ Быть безразличным к недисциплинированности детей.
- ❖ Заниматься своими личными делами в рабочее время.
- ❖ Слушать и слышать только себя.
- ❖ Позволять равнодушное отношение к детям.
- ❖ Потакать ленивым.
- ❖ Пытаться выяснить что-либо с помощью силы.
- ❖ Вести беседы на запрещенные темы в присутствии детей.
- ❖ Срывать свое настроение на детях.
- ❖ Командовать.
- ❖ На пляже загорать, не обращая внимания на детей. Унижать и смеяться над ребенком.
- ❖ Акцентировать внимание на «влюбленных» в отряде.
- ❖ Запрещать что-либо, а потом позволять это же.
- ❖ Быть хмурым, скучным, нудным, равнодушным. Появляться перед детьми «нечищенным, мятым».

Оказание первой помощи

Вожатый несет ответственность за жизнь и здоровье вверенных ему детей.

В первые дни пребывания в лагере происходит приспособление детского организма к новым условиям обстановки. В этот период необходимо познакомить детей с режимом дня, правилами внутреннего распорядка, провести беседы по профилактике травматизма и несчастных случаев.

В начальный период запрещается длительное пребывание на солнце, проведение мероприятий с интенсивной физической нагрузкой.

При обмороке (потере сознания) пострадавшего положить так, чтобы ноги были немного выше головы, расстегнуть одежду, стесняющую дыхание. Побрызгать на лицо холодной водой, потереть виски одеколоном, дать понюхать ватку, смоченную нашатырным спиртом.

При ушибах наложить тугую повязку на место ушиба и прикладывать полотенце, смоченное холодной водой.

При растяжении и разрыве связок туго забинтовать поврежденный сустав мокрым бинтом. Высыхая, бинт будет все туже стягивать сустав. При сильном растяжении и особенно при разрыве суставов ноги пострадавшему нельзя идти пешком.

При вывихах и переломах не следует пытаться вправить их самим: можно повредить кости или другие ткани.

При подозрении на перелом следует дать поврежденной конечности полный покой, наложив неподвижную повязку с шиной.

При ссадинах и порезах кожу вокруг нее следует смазывать йодом, зеленкой или раствором марганцовокислого калия и наложить повязку.

При кровотечении из раны конечность поднять кверху и прижать артерию выше раны. Если кровотечение очень сильное, наложить жгут или закрутку. Если пострадавший в течение двух часов не доставлен к врачу, то перетяжку немного распускают на 3-5 минут и снова затягивают.

При ранении туловища или головы накладывают давящую повязку. Если ранение серьезное, надо скорее доставить пострадавшего к врачу.

При кровотечении из носа пострадавшего надо посадить немного откинув голову назад. Заложить в ноздри кусочки ваты или марли. Крылья носа прижать пальцами на 5-10 минут. Желательно на нос класть холодные примочки.

При ожогах I степени, когда кожа лишь покраснела, делать примочки 5%-ным раствором марганцовокислого калия. Если нет калия, то можно воспользоваться крепким настоем чая или питьевой соды.

При ожогах II степени, когда появляются пузыри, наполненные желтоватой жидкостью, наложить сухую стерильную повязку и отправить пострадавшего к врачу. Ни в коем случае не прокалывать пузыри.

При ожогах III степени кожа приобретает беловато-серый или чёрный цвет, становится нечувствительной. Срочно доставить пострадавшего к врачу.

При солнечных и тепловых ударах появляются вялость, тошнота, головная боль, головокружение, повышается температура. Если не оказать своевременную помощь, могут появиться рвота, обморок, судороги.

Пострадавшего следует уложить в тень или прохладное место, обтереть или облить его холодной водой.

При тяжелом состоянии пострадавшего обернуть простыней или полотенцем, смоченным в холодной воде, положить ему на голову холодный компресс, дать прохладное питье, поднести к носу нашатырный спирт.

Тепловой удар чаще происходит в жаркую, безветренную погоду, чему способствует темная одежда, плохо отражающая солнечные лучи, не пропускающая воздух и содержащая испарения тела. При признаках перегревания пострадавшего вывести из толпы (в походе), к голове, шее, подмышечным или паховым областям приложить целлофановый пакет с холодной водой (пузырь). Можно укутать пострадавшего мокрыми полотенцами. Рекомендуется обильное питье: подсоленная холодная вода, холодный чай.

При укусах змей видна ранка, отмечается резкая боль, краснота, припухлость, пузыри, кровоизлияние на месте укуса. У пострадавшего появляется беспокойство и общая слабость, судороги, жажда, головокружение, рвота, нарушается дыхание и сердечная деятельность.

Необходимо не позднее 20-25 минут после несчастного случая ввести подкожно сыворотку. При отсутствии сыворотки отсосать яд из ранки ртом (если нет повреждения слизистой оболочки губ), быстро сплевывая кровянистую жидкость. На ранку наложить сухую повязку, а на пораженную конечность - шину. Пострадавшему дать обильное питье и отправить в больницу в лежачем положении.

При укусах пчел, ос, шмелей, клещей, мелких пауков в большинстве случаев возникают боль, отек тканей в местах укуса, тошнота, рвота, крапивная сыпь; возможная потеря сознания.

Необходимо удалить жало (если оно осталось) или клеща, капнув бензина или керосина, а затем приложить к месту укуса марлевую салфетку, смоченную нашатырным спиртом, одеколоном, раствором перекиси водорода, марганцовокислого калия. Можно сделать также холодный компресс. Дать обильное, питье. Иногда необходима врачебная помощь.

3. Сведения об отряде, лагере

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА _____

Сведения об администрации

НАЧАЛЬНИК ЛАГЕРЯ _____

СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ _____

СТАРШИЙ ВОЖАТЫЙ _____

ВОЖАТЫЙ _____

ВОСПИТАТЕЛЬ (ВОЖАТЫЙ) _____

МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ _____

ФИЗРУК _____

ПЛАВРУК _____

МЕДИЦИНСКИЙ ПЕРСОНАЛ _____

ЗАВХОЗ _____

КАСТЕЛЯНША _____

ПОВАР _____

АДМИНИСТРАТОР СТОЛОВОЙ _____

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (ДЕВОЧКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
1.							
2.							
3.							

4.

5.

6.

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (ДЕВОЧКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
7.							
8.							
9.							

10.

11.

12.

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (ДЕВОЧКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
13.							
14.							
15.							

16.

17.

18.

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (МАЛЬЧИКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
1.							
2.							
3.							

4.

5.

6.

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (МАЛЬЧИКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
7.							
8.							
9.							

10.

11.

12.

СВЕДЕНИЯ

О ДЕТЯХ В ОТРЯДЕ И РОДИТЕЛЯХ (МАЛЬЧИКИ)

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	дата рождения	адрес	Ф.И.О. мамы	Ф.И.О. папы	хобби, увлечения ребенка	хронические заболевания
13.							
14.							
15.							

16.							
17.							
18.							

ПРИМЕРНЫЙ РАСПОРЯДОК ДНЯ

8.00	ПОДЪЕМ
------	--------

8.10 – 8.25	ЗАРЯДКА
8.25 - 9.00	УТРЕННИЙ ТУАЛЕТ, УБОРКА КОМНАТ
9.00 – 9.30	ЗАВТРАК
9.30 – 10.30	ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ
10.30 – 12.00	БАССЕЙН
12.00 – 13.00	РАБОТА В КРУЖКАХ, ОТРЯДНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ
13.00 – 13.45	ОБЕД
14.00 – 16.00	ТИХИЙ ЧАС
16.00 – 16.15	ПОДЪЕМ, УБОРКА КОМНАТ
16.15 – 18.00	МОРЕ
18.00 – 19.00	СПОРТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ
19.00 – 19.30	УЖИН
19.45 – 20.50	ОБЩЕЛАГЕРНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ
21.00 – 21.15	ВТОРОЙ УЖИН
21.15 – 22.30	ДИСКОТЕКА, ПРОСМОТР КИНОФИЛЬМОВ, ВИДЕОФИЛЬМОВ
22.30 – 22.55	ВЕЧЕРНИЙ ТУАЛЕТ
23.00	ОТБОЙ

--	--

- :-) У меня сегодня было замечательное настроение.
- :-(Я сегодня был огорчен, и у меня было плохое настроение
- :-! Я был возмущен
- :-0 Я был очень удивлен, так как я не понимал, что происходит
- :-D Сегодня был лучший день в лагере

4. Шпаргалка для вожатого

4.1. Как корабль назовешь, так он и поплывет...

Название отряда и девиз должны:

- ❖ Соответствовать возрасту детей
- ❖ Быть содержательными
- ❖ Быть удобно произносимыми
- ❖ Не нарушать традиций лагеря, если они есть
- ❖ Отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления

Варианты названий для младших отрядов

- «Лунатики» - Ходим ночью, ходим днем, никогда не устаем
- «Черепашки» - Тише едешь, дальше будешь
- «Винни-Пух» - Хоть ты лопни, хоть ты тресни, Винни-Пух на первом месте
- «Утята» - Кря! Кря! Кря! Не крикай зря
- «Апельсин» - Словно дольки апельсина мы дружны и неделимы
- «Робинзон» - Не нужны нам няни, мы - островитяне
- «Тигры», «Неунывайки», «38 попугаев», «Братцы кролики»

Варианты названий для средних отрядов

- «Дружный» - Не ныть, не плакать по углам, беду и радость пополам
- «Неугомон» - Скуку, лень из сердца вон, наш отряд - неугомон
- «Алые паруса» - Ветер дует в паруса, юность верит в чудеса
- «Кроссворд» - Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать
- «Семейка» - Мы семейка просто класс - все в семье у нас атасс!!
- «Баламуты», «Динамит»

Варианты названий для старших отрядов

- «БЭМС» - Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные
- «СЛОН» - Самый лучший отряд наш
- «Мы» - Когда мы едины, мы непобедимы
- «Новое поколение» Не доволен - возражай
Возражаешь - Предлагай!
- «Женский батальон» - Наши мужики всем мужикам мужики
- «Скорая помощь», «Первая любовь», «Кумир»

4.2. Как оформить отрядный уголок?

Любое место, где суждено жить детям, должно быть красиво оформленным, радовать глаз, содержать полезную и нужную информацию.

Отрядные уголки:

Это особый вид печати, который может содержать информацию о важных событиях в жизни отряда, призывать к решению наиболее актуального вопроса, поздравить с днем рождения, опубликовать собственные творения детей и подростков, поздравить победителей.

Здесь каждый ребенок может стать автором статьи, оформителем, дизайнером, художником, проявить все свои таланты и возможности. В экипажном уголке газета может быть в нескончаемом варианте, например, выпускаться на обоях, которые постоянно раскручиваются, на ватмане, на выпуске настоящей газеты, в стандартном варианте, объемная и т.д.

Какие темы могут стать ключевыми в экипажном уголке?

- ❖ **Название отряда, девиз, отрядная песня**
- ❖ **Информация (режим дня, план работы)**
- ❖ «Бестолковый словарь»
- ❖ «Разрешите представиться», «Знакомьтесь, это мы»
- ❖ **«Поздравьте меня»**
- ❖ «Хочу сказать» или «Мои идеи»
- ❖ «Сегодня утром, вечером, ночью...»
- ❖ «Ответы на незадаанные вопросы»
- ❖ **«Почтовый ящик»**
- ❖ **«Экран настроения»**
- ❖ «Свистать всех наверх»
- ❖ «Штормовое предупреждение»

Как часто можно выпускать газету в отряде?

- ежедневно, если она состоит из вопросов - ответов, служит почтовым вестником;
- после проведенного мероприятия, если подводятся итоги и поздравляются победители; в период организации творческого дела для создания атмосферы успеха;
- однократно, для постоянной информации (название, эмблема, девиз, списочный состав экипажа и т.д.).

Каким должен быть текст?

- ❖ ярким, броским
- ❖ лаконичным
- ❖ необычным
- ❖ вызывающим интерес
- ❖ развивающим, воспитывающим
- ❖ приглашающим к раздумью
- ❖ не содержащим пошлости
- ❖ соответствующим возрасту
- ❖ не содержащим материал, обижающий кого-либо

Для стимулирования работы авторского коллектива все авторы должны быть названы, за исключением тех, кто сам пожелал остаться неизвестным по различным причинам

4.3. Законы отряда

У каждого отряда должны быть свои традиции. Здесь мы приводим Вам самые популярные и веселые законы некоторых отрядов. Надеемся, что Вы сможете их дополнить.

1. Воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми.
2. За двумя вожатыми погонишься - ни одного не поймаешь.
3. Поспешишь - весь отряд насмешишь.
4. Если выходишь за территорию лагерю без вожатого, захвати с собой чемодан.
5. Увидел, услышал - запомни! Доложишь!

6. Зовут есть - иди, не зовут - попроси, это не стыдно.
7. Если у Вас в руках жидкое — не разлейте, порошкообразное — не рассыпьте, газообразное — не выпустите наружу.
8. Если ты не получил 5-ое питание, значит тебя посетила птица Обломинго.
9. Не думай о секундах свысока, заходя в душ.
10. Если вы на пляже - убедительная просьба - акул руками не трогать, медуз на язык не пробовать.
11. Если не можете что-либо понять — почешите в затылке.
12. Если в душе внезапно выключили свет, значит нужно быстро выходить.
13. Ваш чемодан украли?! Нужно было ставить сигнализацию!
14. No smoking!
15. После команды «ОТБОЙ» наступает темное время суток
16. Не храпеть!
17. С утра до вечера вами занимаются вожатые, а ночью вами занимается **КАРИЕС!**

4.4. Как выйти за территорию?

- Выход за территорию оздоровительного Центра осуществляется только с разрешения начальника ДОЦ или его заместителя .
- Выход за территорию и возвращение обратно необходимо завизировать в вахтенном журнале на выходе из ДОЦ (время выхода, возвращения, количество членов отряда).
- Самостоятельный выход отряда за территорию (по индивидуальному плану) планируется заранее, не менее чем за сутки.
- При выходе за территорию не забудьте про головные уборы. В случае их отсутствия сделайте панамки из подручных материалов, например, из газеты. Не забудьте про питьевую воду.
- В зависимости от цели выход за территорию, расскажите детям о возможных непредвиденных ситуациях и способах их решения. Помните, что ваша колонна должна быть обозначена флажками.
- Предупредите детей о следующем:
 - переходить дорогу нужно в колонне по 2 человека
 - запрещается есть незнакомые ягоды, траву
 - запрещается пить из неизвестных источников
 - на пляже строго выполнять правила отдыха купания.

4.5. Отряд идет на пляж

- Выход отряда на пляж осуществляется организованно.
- Проверьте наличие у каждого ребенка головного убора, купального костюма, пляжного полотенца, питьевой воды.
- Расположение отрядов на пляже происходит в специально установленных местах.
- Поскольку купаются ребята не сразу всем отрядом, заранее разбейте всех на группы (десятки), дайте им порядковые номера или названия (нептунчики, медузы и т.д.)
- Постоянно интересуйтесь самочувствием ребят. Если чье-то состояние вызовет у вас тревогу — отведите его к врачу.
- Вожатый следит за тем, чтобы дети во время отдыха на пляже не покидали отрядные места, соблюдали чистоту и порядок.
- Выберите среди ребят дежурного по пляжу. Он вам поможет узнать температуру воды, время купания, проверить, не забыли ли вы что-то, возвращаясь с моря.
- Во время отдыха на пляже с отрядами вожатые и инструктора по спорту проводят различные игры.
- Уход с пляжа осуществляется в установленном порядке.

***Обязательным является посещение душа после пляжа.
Во время купания в душе присутствие вожатого отряда обязательно***

Море, море, шум прибоя

Если ребенок в лагере ни разу не искупался, он будет считать, что приехал в лагерь зря.

Проведение купания:

Пребывание детей на пляже и купание в море проводится только в присутствии начальника ДОЦ или его заместителя, медицинского работника, инструктора по плаванию, спасателей .

Врач — определяет время пребывания детей в воде и получения солнечных ванн, имеет сумку первой медицинской помощи.

Инструктор по плаванию — проверяет готовность экипажей к купанию, поводит инструктора о правилах поведения на воде, порядке купания, подаче сигналов.

Купание в море осуществляется но строго установленным **правилам**:

- В отряде заранее выявляются дети не умеющие плавать, с которыми проводятся индивидуальные занятия по плаванию на протяжении смены.

- Купание осуществляется группами по 10 человек от каждого отряда.

- Перед входом в воду проводится построение групп.

- Вход в воду и выход из воды происходит по сигналу инструктора по плаванию.

- Контроль за купанием детей осуществляют плаврук, спасатели, вожатые. Один из вожатых находится у знаков ограждения в море, другой наблюдает с берега за купающимися детьми.

Перед входом в воду и при выходе из воды вожатый проверяет наличие детей.

4.6. Как успешно провести массовые и конкурсные мероприятия?

Для того, чтобы жизнь детей в отрядах и в ДОЛ была веселой и интересной нужно помнить, что при проведении мероприятий нужно:

- Интересные **задания**.
- Яркое, красочное **оформление**.
- Соответствующий **реквизит**.
- Качественное **музыкальное сопровождение**.
- Компетентное, справедливое **жюри**.
- Эмоциональные **зрители**.
- Эрудированный, находчивый **ведущий**.
- Заинтересованные, исполнительные **помощники**.
- Подготовленные **участники и команды**.
- Поощрительные **призы** для победителей.

В конкурсах должны участвовать все дети лагеря. В отряде проведите равномерное распределение участников. Очень подробно объясните, что представляет собой каждый конкурс и что потребуется от ребят. Дети должны знать, что вожатый поможет им подготовиться.

Каждый конкурс требует тщательной подготовки. Место проведения должно быть предварительно оформлено. Название конкурса необходимо написать яркими крупными буквами. Тщательно должно быть подготовлено место участников и реквизит. Для того, чтобы любое мероприятие прошло успешно, тщательно продумайте весь ход. Дети, а не вожатые должны быть организаторами этого дела.

Дело должно быть значимым. Для детей очень важно утвердиться, причем положительно, в глазах сверстников. Поэтому необходимо помочь ребенку реализовать себя творчески, индивидуально.

Немаловажно, чтобы любое дело было удачным, чтобы все вокруг признали бы это. После завершения дела не забудьте провести анализ, как с детьми, так и с коллегами. При подведении итогов никого не следует ругать, т.к. ничего не исправишь, если что-то и было сделано не так. Следует проанализировать прежде всего для себя, почему произошли ошибки.

Как успешно провести спортивное мероприятие?

Детям без спорта нельзя. Спортивные упражнения для них - и удовольствие, и возможность проявить себя, и потребность растущего организма. Как организовать ежедневный активный двигательный отдых. Его формы могут быть самые разнообразные...

И шумные подвижные игры на воздухе: «салки», «жмурки», «чехарда». И командные игры на спортивной площадке: футбол, пионербол, снайпер. И ежедневные пробежки. И изучение экзотических комплексов «у-шу». И походы по пересеченной местности. И лазанье по деревьям или тренажерам.

И военизированные игры с их неизменной беготней за шпионами. Но особенно нравятся детям полуспортивные - полуигровые эстафеты, которые чаще всего называют «Веселые старты». На фоне других подвижных занятий «Веселые старты» выглядят как праздник среди повседневных хлопот. И хотя дети постоянно состязаются между собой, еще ни разу и нигде они не организовали сами для себя «Веселые старты». «Веселые старты» - это спортивный праздник, который дарят детям взрослые. А по собственному опыту вы, наверное, знаете: хороший праздник – это тот, который хорошо подготовлен. Чтобы ничего не забыть при подготовке «Веселых стартов», лучше всего следовать следующим семи заповедям:

- 1. Я должен заранее собрать команды две, три и больше, с равным числом участников и с равным числом мальчиков и девочек. И предложить им выбрать звучные и яркие названия.**
- 2. Я должен заранее подготовишь площадку и инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли, гимнастические палки и т. д. в достаточном количестве. И несколько раз проверить все ли на месте.**
- 3. Я должен заранее найти надежных помощников и объяснить им, когда и какой инвентарь уносить и приносить.**
- 4. Я должен заранее пригласить или назначить судей. И договориться с ними о критериях оценок и штрафных очков.**
- 5. Я должен заранее изготовить табло. И пригласить счетную комиссию для работы с ним.**
- 6. Я должен заранее подготовить болельщиков. И посоветовать им выучить лозунги и написать транспаранты.**
- 7. Я должен заранее приготовить награды. И проигравшим, и победившим.**

А еще для успеха «Веселых стартов» нужны веселые задания. Кстати, пользоваться всегда названием «веселые старты» вовсе не обязательно. Название каждый раз можно менять: Спортландия, Сказочные эстафеты, Молодецкие забавы, Спортивный смеходром, Военно-сухопутные соревнования, Стадион неожиданностей.

А когда название будет выбрано и подготовительная работа завершена, постарайтесь не забыть еще об одном обязательном атрибуте праздника - о торжественном открытии. В него включаются, как правило, такие элементы:

- ❖ выход и построение команд;
- ❖ приветственное обращение глазного организатора
- ❖ приветствие командами друг друга;
- ❖ представление арбитров;
- ❖ зажжение олимпийского огня;
- ❖ объяснение правил предстоящих соревнований,
- ❖ произнесение клятвы;
- ❖ торжественное прохождение и выход команд на старт

Допускается костюмирование, хороший юмор, музыкальное сопровождение. Не забывайте о текущем объявлении результатов, о поддержке болельщиков, ну, а о процедуре награждения дети сами не позволят вам забыть.

5. Календарный план работы отряда на смену

День /дата/ день недели	Мероприятие (утром, днем, вечером)	Отметка о проведении
1 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
2 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
3 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
4 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
5 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
6 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
7 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
8 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
9 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
10 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
11 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
12 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
13 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
14 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
15 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	

16 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	

17 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
18 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
19 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
20 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	
21 день	Утро:	
	День:	
	Вечер:	

Перечислите мероприятия, которые, на Ваш взгляд, наиболее удались:

Как Вы думаете, почему?

Перечислите мероприятия, которые, на Ваш взгляд, не получились в отряде:

Причины неудачи:

6. В копилку вожатому

6.1. Давайте познакомимся!

Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними.

Легко и быстро познакомить детей в отряде помогут игры.

«Снежный ком»

Играющие сидят в круге. Первый называет свое имя. Первый называет свое имя и имя первого. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех, сидящих в кругу.

Игру можно усложнить называя имена с середины, с конца.

«Билетики»

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга: девушки внутренний, юноши - внешний.

Внутренний круг — это «билетики», внешний — «пассажиры». В центре стоит безбилетник — «заяц». Но команде ведущего: «Поехали!», круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика», становится водящим — «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся.

Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик».

Игру можно сопровождать музыкой.

«Фигуры»

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо закрыть глаза и, не размыкаясь построить квадрат, равносторонний треугольник, используя только устные переговоры.

Сообщается также, что играют на пространственное воображение и внимательность.

Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений .

Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, **выявить лидеров.**

«Пальчики»

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки и ровно столько человек должны подняться.

Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...) наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом выявляются те, кому в оргпериод можно что-либо поручать, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть» группы.

«Подарок»

Ведущий: «Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер» (обмахивается воображаемым веером, зал повторяет) .

«Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер и швейную машинку (изображает сначала веер, потом машинку, зал повторяет)».

Постепенно прибавляются все новые и новые предметы, на пример, лыжи, мясорубка, пуховое ружье, саксофон... Задача играющих — не сбиться.

«Луноход»

Играющие встают в круг. Ведущий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: «Я — Луноход-1. Пи-пи-пи». Тот кто засмеется или хотя бы улыбнется, пристраивается за «Луноходом-1». Игра продолжается пока все не станут «Луноходами».

«Имя в центре»

Танцующие образуют круг. В его центр вызываются по очереди, например, все Саши и Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в круге. Таким образом, каждый получает возможность и представиться, и узнать имена других.

«Молекула»

Ведущий объявляет в микрофон: «Молекула 3!». Все танцующие должны объединиться по трое и продолжать танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий говорит: «Молекула 4!». Снова танцующие объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в «молекулы» должен происходить выбор партнеров. Во время танца ребята знакомятся.

«Считалка»

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу, повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Ведущий стоит в центре круга, у него порядковый номер «ноль». Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если им это удалось, они присваивают себе номера игро-

ков, стоявших здесь до них. Тот, кому места I не хватило, становится водящим и его порядковый номер «ноль».

«Телеграмма»

Все участники стоят в кругу, водящий в центре. Он произносит слова: «Дядя из Киева послал телеграмму, и вот она бежит по I проводам». А в это время участники передают незаметно друг другу из ладошки в ладошку какой-либо предмет, который условно считается телеграммой. Задача водящего угадать у кого в данный момент находится телеграмма, Тот у кого она находилась становится водящим. А угадавший занимает место этого участника

6.2. А лидер кто?

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путём происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей.

Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожакого с группой.

«Карабас»

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожакий, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

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

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

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

«Большая семейная фотография»

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе. Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоите и понаблюдайте 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». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

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

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвёртое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже)

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.

6.3. Я+ТЫ+ОН+ОНА=МЫ

Вы, конечно же, хотите, чтобы ваш отряд был дружным, сплочённым, чтобы все в нём были за одного, и один, несомненно, был за всех!

Давайте с вами проведём несколько игр, и, может быть, вы увидите, как сократится число ссор между ребятами, они чаще будут помогать друг другу, чаще будут появляться улыбки на их лицах.

Любая игра несёт в себе элемент сплочения, и, конечно же, вы знаете их огромное количество. Хотелось бы пополнить ваш арсенал наиболее оригинальными и забавными играми.

«Клоун»

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее. Недостатка смеха в этой игре не будет!

«Яблочко»

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!

«Сандалик»

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает её в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: «Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас поочереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

«Тукан»

Тукан - это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

6.4. Что делать, когда нечего делать?

«Тише-громче»

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы 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. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

«Ловись, рыбка»

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу.

«Рыбалка»

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

«Сторож»

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

«Статуя любви»

Для проведения этой игры необходимо, чтобы четверо (2 мальчика и 2 девочки) вышли из помещения. Выбирается мальчик, который будет исполнять роль «первого скульптора», и мальчика и девочку, которые будут «статуей». «Скульптору» ставится условия: «Представь, что ты настоящий скульптор, и ты должен слепить «статую любви». Перед тобой стоит глина, из которой ты можешь слепить всё, что считаешь нужным, она застынет так, как ты захочешь». Он приступает к выполнению скульптуры, а после того, как он закончит её, его просят занять место мальчика в его «скульптуре». Затем приглашают девочку из-за двери и повторяют ей то же самое условие. После окончания её работы она должна занять место девочки в этой «скульптуре». И так дальше с остальными участниками, стоящими за дверью.

«Раз - коленка, два - коленка»

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала - правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

«Старая сказка с новым персонажем»

В наше время многие старые сказки обретают новую жизнь.

Попробуйте по-новому рассказать некоторые сказки Ш Перро. При этом в сказке должен присутствовать и действовать новый персонаж:

- в сказке «Красная шапочка» — светофор
- в сказке «Кот в сапогах» - микроволновая печь

- в сказке «Золушка» — бульдозер
- в сказке «Синяя борода» - радиоприемник
- в сказке «Мальчик-с-пальчик» — пожарная машина.

«Экстравагантная прическа»

Во все времена прическа была не просто способом стричь и уложить волосы, она была символом.

Самые молодые, самые необычные прически всегда носили те, кто более всего нуждался в самоутверждении, то есть молодежь. Попробуйте сделать несколько новых молодежных причесок. Они должны быть экстравагантными, чтобы на обладателя этой прически сразу обратили внимание. А называться новая прическа должна так:

- «Атака левым флангом»;
- «Несжатая полоса»;
- «Взрыв на макаронной фабрике»;
- «Бахчисарайский фонтан»

«Необычайная декламация»

Декламация - это выразительное чтение стихов. Но иногда красиво продекламировать стихи бывает просто невозможно. Попробуйте прочесть стихотворение М.Ю. Лермонтова «Парус», но так, словно...

- вы сильно замерзли;
- вам придавило ногу;
- у вас во рту горячая картошка;
- вы очень хотите спать;
- вас сейчас расстреляют.

«Новый характер у героя старой сказки»

Герои сказок бывают разные добрые и злые, хитрые и простодушные, смелые и трусливые. Каждая сказка — это столкновение разных характеров. А что произойдет, если у одного из героев характер изменится.

Представьте, что...

- Колобок — жестокий и коварный
- Машенька (Машенька и медведь) — глупая и слезообильная

- Волк («Волк и семеро козлят») — добрый и заботливый
- Емеля («По щучьему веленью») — жадный и хитрый
- Курочка Ряба — капризная и высокомерная.

«Жизнь замечательных вещей»

Попробуйте создать книжную серию «Жизнь замечательных вещей», посвятите эту серию тем предметам, что день изо дня непременно служат нам в повседневной жизни.

Напишите для этой серии биографии:

- старого коврика;
- старой вешалки;
- старого чайника;
- старой табуретки.

«Памятник пословице»

Памятники воздвигают в честь великих людей и знаменитых событий. В памятниках отражено великое прошлое каждой страны. Опробуйте представить такой памятник, а представив, создайте его. То есть замрите в виде памятника, который называется также как пословица:

- «В споре рождается истина»
- «Любви все возрасты покорны»
- «Сытый голодному не товарищ»
- Глаза боятся — руки делают,
- «Не имей сто рублей, а имей сто друзей».

«Речь при открытии памятника»

В мире есть немало памятников литературным героям. Предположим, что в нашей стране также решили воздвигнуть ряд памятников любимым литературным персонажам. Представьте, как мог бы выглядеть, соорудите (то есть замрите, словно памятник) и скажите речь при открытии памятника...

- Первому собирателю утильсырья в России — Плюшкину;
- Первому активисту ОСВОДа - дедушке Мазаю;
- Первому представителю общества Красного Креста в Айболиту;
- Первому воздухоплавателю на воздушном шаре - Винни Пуху.

6.5. Когда на улице идет дождь

Дождь - это враг № 1 педагогов лагеря. Но дождь - это внешний противник, и он сможет победить вас лишь если вы позволите ему объединиться с внутренним врагом - растерянностью, но если вы проявите внутреннюю собранность и сумеете организовать детей, то вероятно, что дети будут вспоминать дни солнечной блокады как самые интересные и увлекательные. Вот перечень занятий, которые помогут вам пережить и победить дождь.

- ❖ Концерт КВЧГ («кто во что горазд!»).
- ❖ Конкурс на лучшую рекламу дождя.
- ❖ Занятие в «мастерской игрушек». Изготовление фигурок из шишек, желудей, орехов, а также спичек и пластилина.
- ❖ Время «посиделок» и чаепития с рассказыванием баек и анекдотов, шутками и розыгрышами.
- ❖ Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по армреслингу.
- ❖ Урок в «Школе авангардной живописи». Рисунок из спичек или тонких веточек наклеенных на картон.
- ❖ Программа психологических тестов.
- ❖ Игра в «Луноходы»: два часа передвижений только на четвереньках.
- ❖ Час придумывания применения старым, никому не нужным вещам.
- ❖ Танцевально-игровая программа («ТИП»).
- ❖ Полуспортивная встреча между командами мальчиков и девочек по «Воздушному хоккею».
- ❖ «Школа авангардной живописи». Композиция из цветочных клякс на бумаге
- ❖ Конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь».
- ❖ Вечер (час) страшилок.
- ❖ Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
- ❖ Игра «Поле чудес», час разгадывания кроссвордов, загадок.
- ❖ Старая коммуникативная игра «Города».
- ❖ Конкурс собирателей дождя, т. е. 30-минутная прогулка под дождем со стаканами, в которые нужно собрать как можно больше дождя.
- ❖ Игра «Прятки». (Все ищут один спрятанный ведущим предмет)
- ❖ Обход всего здания изнутри, держась за стены и не отрывая руки.
- ❖ Конкурс фантазеров «Что я сделаю, когда кончится дождь».
- ❖ Турнир игроков в «Морской бой» с определением победителя .

6.6. Игры на экипажном круге откровений

«Письмо себе любимому»

В первый-второй вечер нахождения ребят в лагере проведите с ними эту игру. Раздайте каждому по листку бумаги и предложите ребятам написать письмо - самим себе. Чего они ждут от этой смены в лагере, чему они хотят научиться, а что возможно исправить в своем характере. Все письма запечатываются и передаются на хранение

вожатому. В конце смены раздайте письма ребятам и предложите проанализировать на отрядном кругу откровения.

«Ниточка»

Перед началом огонька вожатый предлагает взять ниточку. Кусочки разноцветных ниток длиной от 10 до 30 см. лежат рядом с ним.

Во время обсуждения дня (по схеме: что получилось; что не получилось; что надо сделать, чтобы было лучше), каждый ребенок, высказывая свою мысль, наматывает ниточку на палец.

Когда ниточка намотана, выступление прекращается.

Таким образом, выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

«Конверт откровений»

На кануне «огонька» вожатый просит ребят написать на листке волнующие их вопросы о жизни отряда. Желательно, чтобы вопросы были обращены ко всем членам отряда, а не к кому-то конкретно. Ребята передают друг другу конверт, как эстафетную палочку. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Если вопросов недостаточно, то право ответа предоставляет ведущий.

«Ладочка с пожеланиями»

Обычно эта игра проводится в конце смены, когда ребята успели и узнать друг друга и подружиться. Каждый (в том числе и вожатый) на листе бумаге обводит свою ладошку, затем подписывает свой листик и передает по кругу. Каждый к кому пришел такой листик с ладошкой может написать этому человеку свое пожелание.

6.7. Творческие конкурсы для младшего школьного возраста

«Огородные сказки»

У Киплинга есть сказки с такими названиями: «Откуда у верблюда горб», «Почему у слона такой длинный нос». «Откуда взялись броненосцы». В этих сказках писатель объясняет происхождение горба или хобота, но объясняет, конечно, по сказочному. Попробуйте сочинить такие же сказки - объяснения, но про овощи с огорода. А называться эти сказки будут так:

- Почему помидор красный;
- Откуда у редиски хвостик;
- Почему арбуз полосатый;

- Откуда у капусты столько листьев:
- Почему огурец пупырчатый.

«Рисуночное письмо»

Попробуйте, подобно древним людям, «написать» с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему хорошему другу:

- Позвони мне сегодня в 6 часов
- Пойдем вечером играть в футбол.
- Давайте вместе делать домашнее задание
- Подари мне на день рождения щенка
- Принеси мне ножницы и цветную бумагу

Передайте свое письмо другу и проверьте, сможет ли он его прочитать.

«Кондитерские сказки»

Очень часто в названии сказки или повести указывается главная мысль, главная идея повествования. Попробуйте сочинить такую сказку. Ее героями будут не люди и не звери, а кондитерские изделия. Примерные названия сказок.

- О том, как пирожное захотело стать тортом.
- О том, как мармелад поссорился с шоколадом
- О том, как конфета потеряла свою обертку
- О том, как мороженое путешествовало по Африке
- О том, как вафли учились плавать.

«Звери из пластилина»

Попробуйте вылепить из пластилина необычных животных. Их названия звучат так:

- кубохвостиус — ханурик однорогий;
- шваброшерстиус — сюсипусик гребешковый;
- длинномониус — манмарончик клыкастый;
- зубоглазиус — лямурик длиннохвостый;
- кривопузиус — карбясик игольчатый

«Перевод с русского на русский»

Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

- Муха села на варенье;
- На смоле стоит стакан;
- Бьют часы двенадцать раз;
- Воробей влетел в окно.

6.8 Конкурсы для детей подросткового возраста

«Великие укротители»

Представьте, как мог бы выглядеть цирковой номер, если бы дрессировщики работали не с животными. Подготовьте такой номер и назовите его: «Укрощение диких портфелей, строптивых ботинок; свирепых носовых платков; необъезженных табуреток; непослушных барабанов».

«Абстрактная живопись»

Есть картины - портреты, пейзажи, натюрморты. А еще есть абстрактная живопись. На картинах выполненных в этом стиле, ничего нельзя понять. И только табличка под картиной дает пояснение, что же здесь изображено. Попробуйте стать художником-абстракционистом и нарисуйте такую картину, под которой можно было бы прикрепить табличку

- Съеденный бутерброд с колбасой;
- Муха, придавленная кучей горячего асфальта;
- Избушка на курьих ножках после прямого попадания артиллерийского снаряда;
- Белка, не выглядывающая из дупла в старой сосне.

«Анонимка»

Анонимкой называют письмо без подписи или письмо, которое сочинил «аноним», то есть «неизвестный».

Представьте, что страсть к написанию анонимок охватила не людей, а товары в продовольственном магазине. Все продукты питания начали жаловаться в правление по контролю за торговлей на своих соседей по полкам. Пофантазируйте и сочините анонимку, которую мог бы написать...

- маргарин, жалующийся на кабачковую икру;
- селедка, обиженная копченой курицей;

- сметана, невзлюбившая голландский сыр;
- сосиски, поссорившиеся с кетчупом;
- кефир, завидующий импортному йогурту.

«Прыжок без парашюта»

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спиной к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нём складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

7. Тесты

Иногда полезно задумываться о самом себе... Какой я друг? Какой у меня характер? Много ли у меня способностей? Познать особенности характера, мышления, интересы и способности можно с помощью тестов. Результат любого теста - повод для размышления на досуге.

«Нарисуй скорее дом»

Многие из вас, наверное, пользовались этим тестом, т.к. он является довольно-таки распространённым. Детям дается инструкция: «Нарисуйте пожалуйста дом». Не следует давать дополнительных разъяснений, так как первая ассоциация ребенка и даст наиболее точное представление об особенностях его характера.

АНАЛИЗ РИСУНКА

Городской дом

Речь идёт о многоэтажном здании. Его не очень часто рисуют дети, тем не менее, рисунок этого дома позволяет нам сказать о замкнутости человека, о его склонности сосредотачиваться на своих собственных проблемах, которыми он не делится.

Небольшой низкий дом

Тот, кто рисует его с очень низкой крышей, скорее всего чувствует себя очень усталым, утомлённым, любит вспоминать о прошлом, хотя и в нём обычно не находит много приятного.

Средневековый замок

Такой рисунок раскрывает чисто ребяческое в характере, несерьёзное, легкомысленное. Он означает преувеличенное воображение, стремление везде успеть, и всем помочь, но никогда не успевает со всем этим справиться.

Простой сельский дом

Он означает неудовлетворённость, дискомфорт. Если ребёнок, который рисует этот дом, одинок, то, возможно, в этом выражается его потребность в общении, стремление войти в коллектив. Если дом окружён неприступной железной оградой, то это, скорее всего, говорит о замкнутости. Если вокруг дома низкая изгородь, то это означает обратное - доверие к другим. Чем забор (ограда) ниже, тем выше у этого человека склонность к общению.

Двери

Если они расположены посередине фасада, это говорит о приветливости, гостеприимстве. А крыльцо - о ещё большем великодушии, чувстве уверенности в себе. Открытая дверь означает общительность. Если дверь расположена сбоку, это знак

недостаточной общительности, такой ребёнок не так легко идёт на контакт. Если дверь закрывает почти весь фасад, это свидетельствует о легкомысленности, непредсказуемости в поступках, а также о великодушии, иногда даже чрезмерном.

Трубы

Отсутствие трубы на рисунке - признак бесчувственности. Труба, из которой не идёт дым, означает то же самое, но эта черта характера вызвана, без сомнения, целым рядом разочарований в жизни. Труба с дымом - признак великодушия, а если к тому же на трубе прорисованы даже кирпичики, какие-то мелкие детали, то это свидетельствует о жизненном оптимизме.

Окна

Огромное окно говорит об открытости, радушии, дружелюбии. Одно или несколько небольших окон, окно с решётками, ставнями - показатель скрытности, наличия комплексов, жадности, неумения ни давать, ни принимать что-либо от других.

Глубокий анализ всех деталей позволит лучше понять» ребёнка, поможет выбрать методы воспитательного воздействия.

«Лучший художник»

Этот тест применим для разных возрастов, и на практике используется как исследование оригинальности мышления. Мы с вами будем использовать его в упрощённом варианте для выявления умеющих хорошо рисовать, то есть ребят, которые помогут вам в оформлении отрядных уголков и т.д.

Для этого каждому ребёнку вашего отряда необходимо дать заранее подготовленный лист с нарисованными кружочками (для рисования кружочков можно использовать монету) количество которых от 10 до 25. Условие следующее: необходимо нарисовать соответственно 10-25 рисунков, чтобы каждый кружок был частью рисунка. Объединять несколько кружков в один рисунок нельзя. Тест можно усложнить, ограничив время: 1 минута на один рисунок.

Обработка результатов ведётся следующим образом: вожатый называет предметы, которые, как показывает практика, рисуются ребятами чаще всего: «Ребята, поднимите руки те, кто нарисовал солнышко (ведётся подсчёт). Итак, 15 человек. Теперь все, кто нарисовал солнышко, записывают себе 15 баллов».

Подобный подсчёт и выставление баллов ведётся и дальше, когда вожатый называет следующие предметы: часы, лицо, овощи, фрукты, мяч, тарелка, кнопка, розетка, монета, мишень, медаль. Далее все участники суммируют количество своих баллов. Участники, нарисовавшие предмет, который не был назван вожатым, ставят себе по 1 баллу. Победителем является тот, кто наберёт наименьшую сумму баллов.

Вожатый собирает рисунки и по качеству их выполнения выявляет лучшего художника отряда.

«Режим молчания» или «Большой разговор»

Взяв группу на прогулку или в поход, можно объявить «режим молчания». Это значит, что участники группы будут общаться друг с другом лишь при действительной необходимости, и то с помощью жестов, мимики или, в крайнем случае, записки. Нарушивший «режим молчания» штрафуются (например, нести дополнительную поклажу или наказываются молчанием на дополнительный срок, когда всем будет позволено разговаривать).

Длительность молчания должна быть не менее получаса, а если возможно, - достигать полутора часов подряд. Люди всё это время проводят вместе: в походе, общей работе или просто рассевшись на траве. Разрешается бегать, играть в мяч, лазить по деревьям, собирать ягоды, но делать это всё молча.

Назначение такой игры двояко. Во-первых, каждый её участник в непривычной ситуации совместного пребывания без права на речевые контакты начинает по-новому воспринимать себя и других. Он поневоле «проваливается» в те глубины своей душевной жизни, о существовании которых, возможно, и не догадывался. Поглядывая на изменившихся, «тихих» товарищей, встречаясь с ними глазами, изредка обмениваясь скупыми жестами, он понимает, что и они - каждый по-своему - «проваливаются в себя». Внутренняя жизнь, своя и чужая, открывается ему как новая реальность, и это способствует росту его уважения к тем людям, которых он, как ему кажется, уже давно изучил, к которым привык, как привыкают к предметам обихода. В игровом молчании личность осознаёт себя зреющей.

Во-вторых, за период молчания у каждого члена группы накапливается острая жажда общения. Смутно или явственно он приходит к пониманию того, каким благом является возможность поговорить - выразить себя и вникнуть в мысли, в душевное состояние другого. Ценность коммуникации он постигает внутренним опытом. Так человек не думает о ценности воздуха, которым он дышит, не замечает этого, дышит, однако ныряние в воду открывает ему радость дыхания.

Уважение и симпатия друг к другу, радость общения - всё это слышится в оживлённых разговорах группы после снятия «режима молчания». Люди настроены не по-обыденному, в той или иной форме переживают душевный подъём. Этим следовало бы воспользоваться, чтобы начать «большой разговор».

«Большой разговор» - это, собственно говоря, форма группового общения, хорошо знакомая каждому педагогу. Не раз и не два доводилось ему проводить с учащимися беседу на главные темы жизни - о чести и героизме, о дружбе и преданности, о цели человеческого пути, о сходствах и различиях между людьми, о науках и искусствах, о предках и о будущем, о Родине и человечестве... И, конечно, случалось так, что собравшимся не хотелось расходиться: была бы только взята верная «тональность» разговора, и был бы он только впору, ко времени и общему настроению.

Если после «режима молчания» времени ещё достаточно, т.е. впереди не меньше трёх часов без спешки

и хлопот, то необходимое настроение для большого разговора можно, как правило, считать уже созданным. Ведущий начинает его, поставив определённый вопрос перед аудиторией и предложив желающим ответить на него. Первым из таких вопросов может быть следующий: «О чём я думал, что переживал, пока длилось молчание?» В любой группе найдётся хотя бы один человек, готовый немедленно поделиться тем, что с ним

произошло. Его слова побуждают ещё кого-нибудь высказаться о себе. Потом обычно начинается «цепная реакция» .

Дальнейшие вопросы должны быть заранее припасены педагогом (или психологом), но какой из них поднимать вслед за первым, приходится решать по ситуации. У группы не должно возникать чувство, что тема обсуждается, навязываясь «сверху». Одна тема естественно порождает другую - таков принцип «Большого разговора». Что же касается припасённых вопросов, они могут быть таковыми:

- ❖ «От чего мне бывает скучно?»
- ❖ «Какую музыку я люблю, и почему она мне нравится больше, чем другая?»
- ❖ «На какого героя фильма или книги мне когда-либо хотелось походить?»
- ❖ «Каким я представляю себя, и каким представляют меня другие (собравшиеся) лет через двадцать?»
- ❖ «Понимаю ли я своих родителей, бабушек, дедушек? Понимают ли они меня, и если нет, то почему?»
- ❖ «Какой хороший поступок был в моей жизни? (Имеется в виду «хороший» в его представлении, что бы об этом ни думали другие.)»
- ❖ «Люблю ли я животных, и с какими из них мне приходилось иметь дело?»
- ❖ «Есть ли у меня человек, которого я ненавижу?» (Не называя, дать его психологический портрет.)
- ❖ «Какие народные песенки и сказки (любого народа) мне приходилось слышать, и чем они мне понравились?»
- ❖ «Какие люди мне больше нравятся - скромные или бросающиеся в глаза и почему?»
- ❖ «Пришлось ли мне пережить разочарование в человеке (называть его не надо) и с чем это было связано?»
- ❖ «Знаю ли я кого-нибудь из воевавших в минувшей войне пожилых людей, и что я о нём думаю?» (Называть его не обязательно)
- ❖ «В каких местностях страны, и в каких странах земного шара мне хотелось бы побывать и почему?»
- ❖ «Какие профессии мне нравятся? Какие не нравятся и почему?»

Позиция ведущего при беседе приближающейся по своему качеству к духовному уровню общения, должна быть исключительно тактичной. Он стремится (и требует от остальных) не перебивать говорящего, даже если тот, по общему мнению, вопиюще неправ.

В то же время он должен следить за тем, чтобы активные «солисты» не забивали сдержанных или легко теряющихся в беседе участников дискуссии. Желательно поощрять каждого, чтобы он взял слово, но недопустимо требовать от него высказываний, «вытягивать» их. Незрелые, поверхностные, нелогические, аморальные и тому подобные суждения членов группы ведущий, завершая разговор, должен, разумеется, подвергнуть убедительной критике, но ни в коем случае не переходя при этом «на личность». Он против такой-то позиции, но не против такого-то конкретного лица. Тем самым ошибающимся людям оставляется простор для последующих конструктивных размышлений на затронутые темы. (Обиженный или осмеянный человек тоже продолжает размышлять после разговора, но его размышления в этом случае часто носят деструктивный характер: в пику оппонентам субъект укореняется в своей неправоте).

«Большой разговор», если он удался, становится незабываемым и заметно сплачивает группу в дальнейшем. Он имеет не только очевидный нравственный, воспитательный, но и психологический смысл, ибо общение на духовном уровне с древности известно как вернейший способ облегчить, высветлить и укрепить душу человека.

Контакт

Телефон: 8(34760)35-7-70

Адрес: 452826, Республика Башкортостан, Янаульский район

д.Варяшбаш, ул.Центральная, 5



[О компании](#) |  [Версия для печати](#) | [Карта сайта](#)

[Вход](#)
[Jimdo](#)

Понравился этот сайт? Создайте свой собственный сайт на www.jimdo.ru