Правительство Санкт – Петербурга

Комитет по молодежной политике и взаимодействию с общественными организациями

Санкт – Петербургское государственное учреждение

«Центр оздоровления и отдыха «Молодежный»

ДНЕВНИК ВОЖАТОГО

Лагерь:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ф.И.О. начальника лагеря:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ф.И.О. вожатого: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Отряд №:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Смена: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Санкт – Петербург

2007г.

Оглавление

[ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО 3](#_Toc414987521)

[БАГАЖ ВОЖАТОГО 3](#_Toc414987522)

[ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО 4](#_Toc414987523)

[РЕЖИМНЫЕ МОМЕНТЫ 4](#_Toc414987524)

[ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ 4](#_Toc414987525)

[ДЕЖУРСТВО 5](#_Toc414987526)

[СПИСОК ОТРЯДА 7](#_Toc414987527)

[ПЛАН ЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ 12](#_Toc414987528)

[ПЛАНЫ РАБОТЫ ОТРЯДА НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ 14](#_Toc414987529)

[ТЕМАТИЧЕСКИЕ ДНИ 35](#_Toc414987530)

[**ТЕСТ «ТИП ХАРАКТЕРА»** 36](#_Toc414987531)

[**ПЕСЕНКИ** 38](#_Toc414987532)

[**К КОМУ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ** 39](#_Toc414987533)

# ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

*«Стань вожатым на лето,*

 *лидером — на всю жизнь!»*

**Одна лагерная смена — всего 21 день, но для ребят — это це­лая жизнь, а для вожатых — эпоха. Эпоха познания детства и обще­ния с ним, испытания себя и своего мастерства, своей ответственности и своей любви к детям.**

Дневник является для вожатого основным педагогическим отчетным доку­ментом. Ведение этого дневника проводится с целью систематизации знаний приобретенных в процессе работы и анализа проделанной работы.

Совершенствование педагогического мастерства вожатого невозможно без са­мооценки результатов своей работы (успехов и недочетов).

Работа с дневником окажет методическую помощь в разработке и прове­дении отрядных дел и поможет Вам:

* Оперативно решать возникающие проблемы, правильно реагировать на экстремальную педагогическую ситуацию и выходить из нее с честью.
* Обмениваться опытом с другими вожатыми на педагоги­ческих советах и семинарах.
* Эффективно планировать свою деятельность и распреде­лять свои силы в течение смены.

Для вожатых, проходящих летнюю педагогическую практику, дневник яв­ляется зачетным документом.

Контроль за ведением дневника осуществляет заместитель начальника ла­геря по воспитательной работе (старший воспитатель).

Всем слушателям «Академии вожатского мастерства» желаем теплого лета, дружного коллектива, веселых и озорных ребят, новых верных друзей!

# БАГАЖ ВОЖАТОГО

*Мелочей в вожатском деле не бывает!*

**Хочешь быть успешным в деле? Не забудь е собой багаж:**

* Форму парадную и рабочую, спортивную и туристскую, пляжный костюм и теплые вещи, головной убор.
* Обувь должна быть удобной (туфли на шпильке не приго­дятся) на различную погоду, спортивная обувь для участия в соревнованиях и туристских походах, желательно пляж­ные и домашние тапочки.
* Блокнот или тетрадь, авторучка, карандаши (их, конеч­но, выдают в лагере, но всегда не хватает).
* Старые открытки, газеты, журналы, яркие вырезки из жур­налов и другой материал для аппликаций.
* Скотч, ножницы, клей, фломастеры, складной нож, фо­нарик, альбомные листы, часы, резинку, бечевку, нитки, *у* иголку, свечи, ластик, пуговицы, воздушные шарики, ко­робку мела, электрический провод-удлинитель, книга с при­ключениями, линейка, фляжка.

**В твоем чемодане не займут, много места, но не будут лишними:**

* 10 историй, которые можно рассказать с ходу (о необыч­ном, важном, сенсационном, проблемном);
* 15 аттракционов и забав (для дискотек, огоньков);
* 10 досуговых дел (заготовки КВН, различных конкурсов, викторин, тггеллектуальных игр);
* 5—10 песен для костра;
* 5—10 интересных статей для обсуждения;
* 10 биографий интересных людей (ученые, музыканты, пол­ководцы, путешественники и др.);
* 20 игр на каждый день (познавательные, подвижные, иг­ры-тесты, настольные, головоломки...).

# ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО

* Будь бдителен, разумен, рассудителен, ответственен и дисциплинирован!
* Включи свой инстинкт самосохранения!!!
* Включи воображение!
* «Авось» да «небось» в педагогике наказуемы Уголовным кодексом РФ!!!
* Владей информацией!
* Воспринимай угрозу жизни и здоровья доверенных тебе детей как угрозу своей личной безопасности!!!
* Развивай наблюдательность!
* Объясни запрет на уровне, понятном ребенку!
* Запрет должен быть разумным, а угроза реальной!
* Запрет должен соблюдаться неукоснительно!
* Творящие дети плохого не натворят!

# РЕЖИМНЫЕ МОМЕНТЫ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Время** | **Режимные моменты** | **Ответственный** |
|  | ***Подъем*** |  |
|  | **Зарядка** |  |
|  | **Линейка** |  |
|  | **Завтрак** |  |
|  | ***Мероприятия*** |  |
|  | ***Обед*** |  |
|  | ***Тихий час*** |  |
|  | ***Полдник*** |  |
|  | **Мероприятия** |  |
|  | ***Ужин*** |  |
|  | **Мероприятия**  |  |
|  | ***Отбой*** |  |

# ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ

В конфликтной ситуации нельзя:

* Критически оценивать партнера.
* Приписывать ему низменные гаи плохие намерения.
* Демонстрировать знаки превосходства.
* Обвинять и приписывать ответственность только партнеру.
* Игнорировать его интересы.
* Видеть все только со своей позиции.
* Уменьшать заслуги партнера и его вклад.
* Преувеличивать свои заслуги,
* Раздражаться, кричать, нападать.
* Задевать «болевые точки» и уязвимые мест партнера.
* Обрушивать на партнера множество претензий.

Двенадцать правил поведения в конфликте:

* Дай партнеру «выпустить пар»
* Требуй обоснования его претензий гаи обвинений.
* Используй неожиданные приемы для погашения его агрессии.
* Свою негативную оценку подавай в виде отражения собс­твенных чувств.
* Предлагай партнеру сформулировать желаемый конечный результат.
* Рассматривай проблему конфликта как задачу из учебни­ка и ищи ее решения.
* Дай партнеру «сохранить свое лицо».
* Отражай как эхо все его высказывания, чтобы избежать непонимания.
* Удерживайся в позиции «На равных», «Сохраняй свое лицо!**».**
* Не бойся компромисса и не уходи от извинений.
* Оформляй принятую договоренность.
* Не разрушай отношения.

# ДЕЖУРСТВО

Дежурство в лагере обычно осуществляется по лагерю и по столовой. Дежурный вожатый является ответственным лицом за организацию одного из дней смены. Все организационные вопросы дня решает дежурный вожа­тый, в случае спорных или неясных вопросов он обращается к заместителю начальника, начальнику лагеря или к завхозу.

В помощь дежурному вожатому на время проведения общелагерного ме­роприятия прикрепляют вожатого, ответственного за КТД.

**График дежурства отряда**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Основные обязанности дежурного отряда:**

1. Организация выполнения отрядами режимных моментов (режимы питания, отдыха, работы), организация выполнения назначенного на день плана (графи­ки, общелагерные дела, отрядные дела общелагерного значения и т. д.).
2. Организация выполнения законов и правил внутреннего распорядка лагеря (закон территории, точности, природы, и т. д.).
3. Организация быта (санитарное состояние спален и корпусов, территории вокруг корпусов, соблюдение правил техники безопасности и пр.).
4. Организация питания.

Для решения этих вопросов вожатый дежурного отряда может использовать различные формы работы, обязательными для них являются:

* Посты (посты назначаются в лагере педагогическим советом):

Пост № 1 — флагшток со знаменем лагеря, города, государства.

Пост №2 — вход на территорию лагеря.

Постовые должны знать, что на территорию лагеря любого взрослого мож­но пропускать только с разрешения директора лагеря, заместителя директора или дежурного вожатого.

Разведение постов может осуществляться разводящим с соблюдением стро­евых элементов.

* Выпуск дежурным отрядом санитарного листка, радиогазе­ты, оформление стендов с текущей информацией, подъем и спуск флагов с флагштока.

**График дежурства и выходных дней вожатого**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **День** **Дата** **(число/месяц)** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Обязанности дежурного вожатого по лагерю:**

1. Принять дежурство по лагерю накануне в 22 часа от предыдущего де­журного вожатого и получить инструктаж от заместителя начальника или начальника лагеря. Произвести совместно с дежурным вожатым, за­местителем директора или медицинской сестрой обход всех отрядов пос­ле объявления отбоя.
2. Вести журнал дежурного, в который записываются:
* все замечания и предупреждения по дежурству;
* все посторонние .ища, присутствующие на территории лагеря;
* время ухода и прибытия отряда, вышедшего за террито­рию лагеря;
* время ухода и прибытия вожатых с выходного дня.
1. Следить за четким исполнением режимных моментов отрядами и своевре­менной подачей звуковых (или иных) известных сигналов.
2. Подготовить и совместно с заместителем начальника провести тематичес­кую линейку.
3. Контролировать своевременное вывешивание отрядных планов вожатыми их выполнение.
4. Обязан знать в любое время количество детей в лагере, местонахожде­ние любого отряда.
5. Контролировать постовых и своевременно осуществлять их смену.
6. Проводить обход корпусов и спален в назначенное время по проверке са­нитарного состояния совместно с медицинским персоналом лагеря и доби­ваться соблюдения чистоты корпуса и территории лагеря.
7. Обеспечить выполнение на день намеченного плана лагеря.
8. Следить за внешним видом детей, вожатых, персонала.
9. Следить за качественной работой радиоузла.
10. Присутствовать по необходимости при купании детей.
11. Произвести отбой согласно режиму дня; проверить наличие всех отрядов и детей в лагере и лечебном корпусе (изоляторе) Результаты доложить заместителю директора или директору.
12. В случае пожара вызвать пожарную машину, директора, заместителя, зав­хоза, организовать эвакуацию детей из корпусов в соответствии с пла­ном эвакуации в безопасное место. Те же меры принять в случае любо­го стихийного бедствия, если пребывание детей в корпусе угрожает жизни и здоровью детей.
13. Дежурный вожатый обязан всегда находиться в лагере. Отлучаться из ла­геря может только в экстренных случаях по разрешению заместителя на­чальника или начальника лагеря.

**Права дежурного вожатого по столовой:**

Дежурный по столовой имеет право:

1. Требовать выполнения работниками столовой режима питания, санитар­ных норм, правил техники безопасности и, в случае невыполнения, до­кладывать директору лагеря или заместителю для принятия мер.
2. Вносить свои замечания по качеству и организации питания в регистра­ционный журнал столовой.
3. Изменить режим питания по согласованию с врачом и администраци­ей лагеря.

**Обязанности дежурного вожатого по столовой**

Дежурный по столовой обязан:

1. Дежурный вожатый по столовой совместно с заведующим столовой (шеф-пова­ром) отвечают за своевременное питание детей в соответствии с меню
2. Дежурный по столовой обязан знать количество питающихся детей, вожа­тых, сотрудников. Исключаются из этого числа дети, находящиеся в изо­ляторе. Питание их осуществляется медицинским персоналом лагеря.
3. Перед дежурством детей в столовой дежурный по столовой обязан позна­комить (проинструктировать) с правилами дежурства и требованиями тех­ники безопасности, с правилами сервировки стола, контролировать гигие­ническое состояние каждого дежурного воспитанника.
4. Дежурный должен следить, чтобы дети не работали на механизмах во из­бежание несчастных случаев (хлеборезка, мясорубка, картофелечистка, мойка и пр.).
5. Дежурный по столовой должен следить за оформлением помещения: не­льзя пользоваться для прикрепления плакатов, украшений и пр. различ­ными клеями.
6. Все дежурные воспитанники должны опрятно выглядеть, быть в фарту­ках, косынках, колпаках. Во избежание чрезмерной усталости необходи­мо регулярно менять дежурных.

# СПИСОК ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И.О. ребенка | День рождения | Адрес | Телефон | Родители |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка  |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |
|  |  |  |  |  |  |
| Индивидуальные особенности ребенка |

# ПЛАН ЛАГЕРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

*Вожатый!*

*Неси в детский коллектив жар своего сердца,*

*Высокую нравственность, ум, талант, волю,*

*Славные традиции нашей Родины!*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Дата | Время | Наименование мероприятия | Ответственный |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# ПЛАНЫ РАБОТЫ ОТРЯДА НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

*Важно слышать ребёнка, когда он ничего не говорит.*

**Снежный ком.** Играющие садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий игрок должен назвать имена игроков, сидящих пе­ред ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дой­дет до ведущего, он называет имена всех игроков.

**Мы идем в поход**. Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинаю­щийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тог­да следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом», и т. д.

**Клубочек.** Играющие становятся в крут. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки), клубочек сматы­вают, называя имя и увлечения того, от кого пришла нить. Тот, от кого на­чал разматываться клубочек, должен назвать имя и увлечение последнего, ко­му пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

**Построения.** Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Напри­мер: «Постройтесь по цвету, глаз от самых светлых к самым темным»; «Пос­тройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря», «Пост­ройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен» и др.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ ДНЯ**

*Ищи истину вместе с ребёнком***!**

**«Свечка».** Всем по очереди предлагается поделиться впечатлениями о про­шедшем дне в форме ответов на три вопроса:

* «Что сегодня было хорошего?»
* «Что сегодня было плохого?»
* «Что нужно сделать, чтобы завтра было лучше?»

Можно заготовить карточки со знаками «-», «+», «=» , которые будут симво­лизировать эти вопросы, чтобы участники наиболее чётко и кратко форму­лировали свои мысли.

**«Звёзды откровения».** Карточки в форме звёздочек, на обратной сторо­не которых написаны вопросы, либо незаконченные фразы раскладываются вокруг зажженной свечи, что располагает участников к откровенной беседе. Желающий начинает: выбирает звезду, вслух зачитывает вопрос и отвечает на него, остальные затем так же при желании могут высказать своё мне­ние, либо ответить на вопрос. После обсуждения человек, который зачитывает вопрос, выбирает следующую звезду и называет имя человека, которо­му она предназначена.

Примеры фраз:

* «Самый счастливый момент моей жизни, это...»
* «Я не люблю, когда...»
* «Больше всего я боюсь...»
* «У меня много друзей...»

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ОТРЯДНОМ УГОЛКЕ?**

*Твори вместе с отрядом* **—** *это здорово и интересно***,** *а главное при­носит хорошие плоды. Всё новое* **—** *хорошо забытое старое.*

Отрядный уголок нужен, прежде всего, для отражения жизни отряда. Уголок будет вашим помощником в течение всей смены. Оформляется в организационный период— первые три дня. В нём должна отразиться идея смены, название и стиль отряда.

Место для отрядного уголка нужно выбирать так, чтобы его было хорошо видно и к нему можно было легко подойти.

Отрядный уголок должен содержать:

* Название отряда должно быть большим, чтобы сразу бросался в глаза.
* Девиз отряда (можно организовать «мозговой штурм»).
* Отрядная песня выбирается из нескольких разученных.
* Списки мальчиков и девочек отрада.
* Общий график чистоты (по палатам) в отраде;
* Конверт или книжка для летописи отрада заполняется каж­дый вечер.
* Конверт с песнями, где будет выделена песня дня.
* Конверт для сюрпризов: «Мы поздравляем», «Сюрпризы»…
* График чередования творческих поручений — ЧТП.
* Конверт «Наши награды», чтобы ребята могли видеть и гордиться своими достижениями.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ОГОНЁК ЗНАКОМСТВА «ЖИВАЯ АНКЕТА»**

*Умение понять начинается с умения слушать и слышать.*

Отряд делится на равные группы, которые придумывают себе названия.

1. «Любимое мороженое». Каждая группа выбирает себе любимый сорт мо­роженного (импортное, шоколадное, эскимо, в вафельном стаканчике). Заданием придумать и показать рекламу7 мороженого.
2. «Любимая песня». Каждая группа выбирает себе любимую песню (попса, рок, зарубежная, русская народная)

*Задание, показать клип на выбранный жанр песни.*

1. «Любимый литературный герой».

*Задание, составить досье на выбранного персонажа.*

1. «Любимый вид спорта». Выбрать вид спорта.

*Задание. показать утреннюю зарядку* ***к*** *данному виду спорта.*

1. «Главное качество в человеке». Выбрать главное качество в человеке (доб­рота, сила, честность, интеллект. .).

*Задание: приготовить подарок для других команд (исходя из выбора)*

1. «Чем бы занималась ваша группа при подготовке концерта?» (актёры, певцы, танцоры, музыканты, что-то ещё)

*Задание: подготовить концертный помер и показать.*

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ПОДДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ В ОТРЯДЕ**

*Недостатки первых дней оценивай мягче, осторожнее.*

*Больше замечай достоинства, успехи.*

*Когда слушаешь ребёнка, заговариваешь с ним*, *ты словно берешь в руки хрупкую вещь.*

*Взял неосторожно, грубо, небрежно* — *хрустнет!*

Работа по поддержанию дисциплины начинается с первых минут сущес­твования отряда. Лучше установить чуть более жесткие нормы, а потом их ослабить, чем сначала допустить излишнюю свободу поведения подрос­тков, а потом пытаться укреплять и наводить дисциплину. Групповые нор­мы закладываются на первых этапах взаимодействия, и менять их, когда они уже сформированы, почти невозможно.

Укрепление дисциплины начинается с мелочей, которые необходимо вов­ремя замечать и исправлять.

Обращение ко всем сразу — это обращение ни к кому. Делая замечание, следует адресовать его конкретному человеку. Остальные сами сделают соот­ветствующие выводы, не дожидаясь, когда вожатый обратится к ним.

Нельзя делать замечания лидеру в присутствии остальных. Если же есть необходимость воздействовать на «вожака», этот разговор лучше провести ин­дивидуально, по возможности создав «численный перевес» взрослых.

В любом случае, если *у* вожатого есть сомнение в том, что его распоря­жение будет выполнено, его отдавать не следует.

Главный лозунг каникул: «*Можно! — только осторожно*/».

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**КТД «СЛОВО ЗА СЛОВО»**

*Отдых может быть очень активным, и в атом ребятам должен помочь вожатый и воспитатель*.

Играют две команды. Каждая получает 7 табличек с буквами. Они долж­ны за одну минуту составить новое слово. Условия для составления слов.

1. У ведущего две стопки карточек:

* цифровая, т.е. количество букв в слове:
* тематическая — химия, биология, физика, история, лите­ратура, краеведение и т. д.

Ведущий открывает карточки для каждой из команд по очереди. В те­чение одной минуты команды должны составить слово. Затем подсчитывают баллы. Каждая команда после этого должна ещё эти баллы заработать, от­ветив на вопросы; ответили на вопрос — баллы ваши, не ответили — балл присуждают другой команде.

1. В тематической стопке есть пустые карточки, что означает слова на лю­бую тему. То же самое в цифровой стопке.

После того, как команда составит 3 раза слова, буквы можно будет по­менять на те, которые остались у ведущего.

Подсчет баллов происходит по аналогии с игрой «Эрудит». Самые рас­пространённые буквы — «дешёвые», приравниваются к 1 баллу. Самые ред­кие — «дорогие» — 2 балла. Пустая таблица стоит 10 баллов и может за­щитить любую букву.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «В КНИГУ РЕКОРДОВ ГИННЕСА»**

*Прими всё, что есть в ребёнке (кроме того, что угрожает его жизни и здоровью).*

Дети, разделённые на несколько групп, следуют по маршруту, указанно­му в маршрутных листах.

**Станция «Развлекательная.**

* У кого больше спичек удержится на ресницах.
* У кого больше пуговиц на одежде.
* Кто дольше прокричит.
* Кто быстрее смотает клубок.

**Станция «Спортивная».**

* Набивание мяча ступнёй.
* Кто больше раз попадёт в кольцо.(10 попыток).
* Кто дальше прыгнет боком.
* Кто дальше кинет мяч.

**Станция «Техническая».**

* Изготовить открытку.
* Кто составит самый красивый и оригинальный букет.
* Кто меньшим количеством ударов забьёт гвоздь.
* Кто быстрее из бумаги смастерит самолётик.

После того, как ребята посетили все станции, подводится итог и выпус­кается самодельная книга рекордов. Победители награждаются призами.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**КОНКУРС «ГОВОРУН-ШОУ»**

*Говори, что знаешь, делай, что умеешь; при этом помни, что знать и уметь больше никогда не вредно.*

*Караковский В. А.*

Первый тур проходят все желающие. Ко второму и третьему допускаются те, кто справился с предыдущими заданиями. Жюри оценивает участников.

1. **Тур.**
* За 30 секунд перечислить как можно больше городов (стран, имён, растений, животных).
* Скороговорки (повторить три раза подряд).
* За 30 секунд придумать рассказ из заданных слов: отлич­ники, двоечник, вожатые, дети, подъём, отбой.

**2 Тур.** Перевертыши. В течение 2-х минут отгадать как можно больше перевёрнутых строк из известных песен:

* На поле умерла берёзка! (В лесу родилась ёлочка).
* Бескрылые карусели ползут (Крылатые качели летят).
* Одиноко грустно бежать (Вместе весело шагать)...

**3. Тур.** В течение 30 секунд рассказывать инструкцию по следующим темам:

* Как вымыть слона.
* Как выковырять изюм из булочки.
* Как поймать восторженного кролика.
* Как научит петь попугая.
* Как вылечить горло жирафу.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ВИКТОРИНА «ЛЮБИМЫЕ СКАЗКИ»**

Две команды садятся напротив друг друга за стол, на котором кругом раз­ложены карточки вопросами вниз. Вращая стрелку, члены команд по очере­ди определяют вопрос и за правильный ответ получают жетон.

1. Лифт для нечистой силы. (Труба)
2. Персонаж, лопнувший от смеха. (Пузырь)
3. Олицетворение семьи, которое Буратино проткнул носом. (Очаг)
4. Друг Вини-Пуха, который остался с хвостом. (Иа)
5. Командир 33-х богатырей. (Черномор)
6. Пещерная отмычка — заклинание. (Сим-сим, откройся)
7. Деталь женского платья, в которой помещаются озёра и лебеди. (Рукав)
8. Радиолокатор царя-лежебоки, который устал от ратных дел. (Петушок)
9. Парнокопытный лабиринт для Крошечки-Хаврошечки. (Корова)
10. Награда за подвиг, которую дают в придачу цари. (Полцарства)
11. Надёжное средство ориентации в сказочных ситуациях. (Клубок)
12. Самая дружная коммунальная квартира. (Теремок)
13. Семь желаний на одной нож. (Семицветик)
14. Неблагодарная слушательница песен. (Лиса)
15. Резиденция Бабы-Яги. (Избушка на курьих ножках)
16. Высочайшее достижение сказочного общепита. (Скатерть-самобранка)
17. Самый круглый сказочный герой. (Колобок)
18. Золотая исполнительница желаний. (Золотая рыбка)
19. Сказочная стиральная машин. (Корыто)
20. Специалист по выращиванию деревьев с золотыми листьями. (Буратино)

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРА «СПОРТИВНЫЙ ТИР»**

Играют две команды. Приготовьте мишень для метания дротиков с шестью цветными секторами. Проведите инструктаж по технике безопасности!

**Красный — Эстафета:**

1. «Канатоходцы»: пройти по линии с грузом на голове. (5 очков)
2. «Снайпер»: сбить с 3 попыток теннисным мячиком предмет или несколь­ко. (4 очка)
3. «Иди наоборот»: пройти по извилистой дорожке задом наперёд, не заступив за границы дорожки. (3 очка)

**Синий — Конкурс капитанов:**

1. «Фантастический рассказ»: составить рассказ «Здоровье», где все слова, кро­ме предлогов начинались с буквы «3». (5 очков)
2. «Слабо»: удивить всех, продемонстрировав что-либо необычное. (8 очков)
3. «Кричалка»: сочинить кричалку, с фразой «Будь здоров!». (4 очка)

**Зелёный — конкурс интеллектуалов:**

1. «Спорт, спорт, спорт...» Назвать как можно больше видов спорта. (3 очка)
2. «Составь пару» На карточке в разнобой написаны имена знаменитых спорт­сменов и различные виды спорта. Соединить линией пары. (5 очков)

**Жёлтый — конкурс актёрского мастерства:**

1. Изобразить лыжника, которому жмут ботинки. (4 очка)
2. Изобразить велосипедиста, у которого постоянно слетает цепь. (5 очков)

**Фиолетовый — Песенный конкуре:**

1. Песни, в которых даются рекомендации, как быть здоровым. (5 очков)
2. Песни, в которых есть слово «Здоровье». (3 очка)

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**КТД «СИНЕМА»**

1. «Афиша» Команды поочередно говорят названия известных кинофильмов (в названии должно присутствовать какое-нибудь число, имя, время года и т. д.). Выигрывает та команда, которая высказалась последней.
2. «Киномания» Составить рассказ из названий кинофильмов.
3. «Киногерой» Изобрази, не произнеся ни звука, героя кинофильма так, чтобы твоя команда смогла его отгадать (пластика, мимика).
4. «Дубляж» Озвучивание сцены из фильма. («Три мушкетера», «Гардемари­ны, вперед!» и т. п.)
5. «Перевертыши» (названия кинофильмов):
* Костяная нога. («Бриллиантовая рука»)
* Семьдесят первый век осени. («Семнадцать мгновений весны»)
* Обычные скучания русских над Италией. («Невероятные при­ключения итальянцев в России»)
* Морская пехота, назад! («Гардемарины, вперед!»)
* До свидания, ты не наш дядя! («Здравствуйте, я ваша тетя»)
* 11епраздничный день. («Карнавальная ночь»)
* Черная луна леса. («Белое солнце пустыни»)
* Одетый нищий. («Голый король»)
* Мозга шестерых. («Сердца трех»)
* Нежный танец. («Жестокий романс»)
1. «Звездный саундтрек» Определить из какого фильма песня.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**БАНТ-ШОУ «ЦЕРЕМОНИЯ БАНТИКОВ»**

*Любое дело* — *для всех и для каждого, тогда* — *общие интересы.*

*Друг без друга* — *скучно!*

1. «Презентаций костюма», изготовленного из цветных лент.
2. «Завяжи бант».
3. «Бант-вопрос»:
* На каком празднике используются с давних пор яркие и кра­сочные ленты? (Свадьба)
* Какого цвета бант у Мальвины? (Синий)
* Ленточкой, какого цвета перевязывают новорожденных маль­чиков и девочек? (Голубой, розовой)
* Назовите мультипликационных героев, которые носят бан­ты? (Леопольд, Волк, Фунтик, Колобки)
* Как называется галстук, завязанный бантиком? (Бабочка)
* Какой народ использует цветные ленты для украшения жен­ских головных уборов? (Украинцы)
* Как называется головной убор моряка, где так же не обош­лось без лент? (Бескозырка)
1. «Бант-частушки».
2. «Скрути ленту».
3. «Аукцион». Чем можно заменить ленту, если её не оказалось под рукой.
4. «Танец с лентой».

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**СОЦИОМЕТРИЯ**

Социометрия — метод исследования межличностных отношений в коллекти­ве, используется, когда ребята уже познакомились. Попросите детей на подпи­санной карточке ответить на вопросы, используя не более трёх фамилий членов коллектива (вопросы можно придумать свои, но они должны отражать разные стороны взаимоотношений: личные симпатии и деловые предпочтения):

1. Кого бы вы пригласили на свой день рождения?
2. С кем бы вы пошли дежурить по территории или в столовой?

Для обработки результатов строится следующая таблица:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И. | 1 | 2 | 3 | 4 | … | 25 |
| 1 | Иванов Иван |  | x | x | x |  | x |
| 2 | Петров Петр | x |  | x |  |  | x |
| … |  |  |  |  |  |  |  |
| 25 | Яковлев Яков |  | x | x |  |  |  |
| Полученные выборы | 1 | 3 | 15 | 10 |  | 8 |

После заполнения таблицы, определите статус каждого, сложив все числа в каждой колонке. С помощью этих результатов строится социограмма «Мишень»: начертить четыре концентрические окружности (зоны) зона «Звезд» (те, кто на­брал максимальную сумму выборов), зона «Предпочтения» (статус выше средне­го), зона «Пренебрегаемых» (статус ниже среднего), зона «Изолированных».

Примечание: Полученные результаты должны стать источником размышления .для вожатого. **Ни в коем случае не выносить результаты на обсуждение!!!**

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**КТД «КРАСОТА СПАСЁТ МИР ИЛИ ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ КОСТЮМЧИК СИДЕЛ!»**

*Искренне восхищайся всем красивым, что есть вокруг*.

**Роспись по резиновым сапогам.** В одной маленькой стране промышлен­ность выпускает только один вид обуви — резиновые сапоги. В этих сапо­гах граждане ходят повсюду. Правда они нашли способ преодолевать обувное однообразие — они с гуашью раскрашивают свои сапоги. Итак, мы пред­лагаем вам разрисовать сапоги для: 1)дискотеки, 2)университета, 3) пля­жа, 4) официальный приёма, 5) карнавала.

**Одежда для сказочных героев.** Попробуйте воплотить и представить: рабочий костюм Бабы-Яги, парадно-выходной костюм Иванушки-Дурочка, домашний костюм Змея-Горьшыча, спортивный костюм Кощея Бессмертно­го, зимний костюм Водяного.

**Экстравагантная причёска.** Попробуйте сделать несколько новых мо­лодёжных причёсок. А называться они должны так: «Атака левым флан­гом», «Несжатая полоса», «Дневной дозор», «Бахчисарайский фонтан», «Ма­монты не вымерли!».

**Маникюр.** Попробуйте раскрасить ногти так, чтобы по цвету можно бы­ло бы узнать: фанатку клуба «Зенит», активистку движения «Гринпис», слу­жащую из ГИБДД, поклонницу творчества художника Малевича, участницу рекламной кампании «Пепси-Кола».

**Головной убор.** Изготовить такой головной убор, какого ещё никогда не было: кепканама, беретейка, фураляпа, цилилотка, трёхкозырка.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

**Кольцовка песен.** Игра состоит в том, что команды по очереди исполняют один куплет песни на выбранную тему. Например, о насекомых, о времени года, солдатские песни, песни о море и т. д. Интервал между исполнением песен 3 секунды, надо строго придерживаться этого правила. За наруше­ние — штрафное очко.

**Поймай ноту.** Ребята становятся парами и начинают танцевать. Не­ожиданно музыка прерывается, но танец нужно продолжать. Выигрыва­ет та пара, которая точно попадает в такт музыки, когда мелодия вновь зазвучит.

То же самое можно попробовать и с хором. Несколько человек, начи­нают в слух петь, затем по сигналу ведущего все поют про себя, и далее по команде, все опять начинают петь вслух.

**Вспомни песню.** Звучат отрывки из разных песен. Слушателям нужно за­писать названия тех, которые они узнали и вспомнили. Побеждает тот, у ко­го окажется наибольшее количество правильных записей.

**Узнай песню.** Выбираю водящих (одного шли нескольких), они уходят за дверь. Все оставшиеся участники делятся на 4 группы. Из выбранного куплета песни каждая группа получает по одной строчке. Когда водящие входят, все группы поют одновременно свои строчки. Задание — узнать, какая песня исполняется.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**БЛЕФ-КЛУБ**

*Помни: серьёзное разрушается смехом,*

*смех* — *серьёзным.*

1. В Греции, на острое Кефалиния, есть река, которая течёт вверх. (Да)
2. Страус Гану (единственный из всех страусов, умеющий летать) строит свои гнёзда на ветвях эвкалиптов на высоте 20 метров. (Нет такого страуса)
3. Слово «каравай» пришло от коровье лепёшки, которую так и называ­ли. (Да)
4. На реке Меконг золото добывают с помощью ртути. (Да)
5. Менделеев получат томатный сок, растворяя помидоры в соляной кисло­те. (Нет)
6. Лягушка «мадаскарский дракон», названная так из-за своего уродливого ви­да и огромных размеров, съедает в день от 200 гр. до 1 кг пищи (Нет такой лягушки)
7. Цыгане учили танцевать медведей на раскалённом железе. (Да)
8. Правда ли, что Ленин сказал: «Я много учился, учился и ещё раз учился для того, чтобы хоть немного знать, знать и ещё раз знать?» (Нет)
9. Говорят, крыса умнее кошки. Так ли это? (Да)
10. В каменном веке «валентинки» выбивали на каменных плитах. (Нет)
11. Во время брачного периода самцы лягушек краснеют. (Пет).
12. Возможность активно действовать, выбирать по душе, жить без принуж­дения, в пространстве расширяющихся свобод, прав, при которых свобода каждого — свобода всех.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРА НА МЕСТНОСТИ «ТОПОРИКИ»**

Время игры ограничено, рассчитывается примерно по правилу «количество участников/5=количество минут», зависит от размера территории поиска.

Участников игры собирают в одном месте, чтобы незаметно разложить «то­порики» (далее Т). Железные и бронзовые Т свободно лежат, висят и т. д., некоторые спрятаны под чем-то, но так чтобы были заметны, приветствует­ся креативность (например, в ветвях дерева, среди букв оформления сцены, на стенде информации...), требующая наблюдательности от участников. Ос­тальные («бриллиантовый», «золотой», «серебряный») зашифрованы подсказка­ми («там, где всегда солнечно» — металлическая конструкция, изображающая солнце, и т. д.). Чем дороже Т, тем сложнее шифровка. В начале игры шиф­ровки выдаются на руки отрядам (по экземпляру) Обязательно оговорить тер­риторию поиска. После игры устройте аукцион.

Пример правил, выданных участникам:

Игра начинается в 10:30 и заканчивается в 12:30! На территории лагеря спрятаны «топорики» (бумажные фигуры, по своей форме напоминающие топор). «Топорики» Не прячутся в помещениях, в личных апартаментах и клумбах. Квадрат поисков: баскетбольная площадка—клуб—медпункт—линейка. Найден­ные «топорики» обмениваются около столовой у мастера игры на у. е. по курсу:

1 «бриллиантовый топор» — 30 у. е.; 1 «золотой топор» — 15 у е.; 1 «сереб­ряный топор» — 5 у. е.: 1 «бронзовый топор» — 3 у е.; 1 «железный топор» (простой) — 1 у. е.

Не надо думать и делать за ребят, не надо водить их строем всегда и вез­де. Пусть подумают сами, как организовать свою жизнь.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРЫ В КОРПУСЕ**

**«Кто это».**

Реквизит: лист ф. А4, карандаши, фломастеры для участников.

Все игроки сидят по кругу. Каждый игрок берёт по листку бумаги и рисует голову — человека, животного, птицы и т. д. Затем загибают листки так, чтобы нарисованное не было видно, только оставив кончик шеи, и передают листок соседу, у каждого участника игры оказывает­ся новый лист с изображением, которое он не видит. Все рисуют верх­нюю часть туловища, снова «прячут» рисунок и передают соседу, чтобы на новом полученном листке дорисовать конечности. Последний участник, подписывает название рисунка. Затем листки разворачивают и смотрят, что получилось.

**«Театр Кабуки».**

Игроки делятся на две команды. Команды договариваются, кого бу­дут изображать: принцессу, дракона или самурая. Ведущий показывает командам характерные движения для принцессы, дракона, самурая. Да­лее игра строится по принципу игры «Камень, ножницы, бумага»: При­нцесса очаровывает самурая, Самурай убивает дракона, Дракон похища­ет принцессу. Команды выстраиваются в 2 шеренги друг напротив друга и по команде ведущего характерным движением показывают роль, кото­рую выбрали. По одному очку получает команда, чья роль оказывается наиболее выгодной.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ТАЙНЫЙ ДРУГ**

*Без тайны скучно. Нужны секреты и сюрпризы, большие и маленькие тайны.*

*Какие? Придумай! Ребята подскажут!*

Реквизит: карточки е именами и фамилиями всех играющих. Изна­чально все участники собираются в одном месте, где оглашаются прави­ла игры и проводится жеребьёвка. Игра проводится на протяжении все­го дня.

Каждый вытаскивает листочек с именем человека, для которого он и будет Тайным Другом в течение этого времени. Он должен дарить подарки, делать приятные сюрпризы, но так, чтобы адресат не догадал­ся от кого они. Их можно передавать через других людей, либо незамет­но подкладывать.

Задача каждого участника не только остаться инкогнито, но и отга­дать, кто является его тайным другом.

По окончании игры все, как и в начале, собираются вместе и по оче­реди высказывают свои догадки.

Часто участники изъявляют желание продолжить игру, только уже в «Яв­ного друга».

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**РАДИОТЕАТР**

*Импровизация воодушевляет на дела без предварительной раскачки.*

Ребята делятся на команды-радиостанции, капитан-редактор вытягивает лист с текстом. Озвучить текст не словами, а звуками, спрятавшись груп­пой за ширму. Всем остальным нужно угадать, содержание. Время на под­готовку 5—7 мин.

1. У зубного врача последний пациент. От страха у него разболелись зу­бы. Врач включает бормашину. Пациент вскрикивает. Врач увеличивает обороты бормашины, тогда пациент бьет врача коленом в живот. Врач падает, пациент выбегает, хлопая дверью.
2. Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит. Пошел грибной дождь. На небе вспыхнула радуга.
3. Ночь. В деревне Кантемировка тихо. Завывает ветер. Прокукарекал пе­тух, тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ вяло закудахтали ку­ры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.
4. Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Сви­нья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Карузо выпрашивает сахар. Восходит солнце.

ПЛАН РАБОТЫ ОТРЯДА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сегодня | Время |  |  | Ответственный |
| Утро |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| День |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Вечер |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**ИГРЫ В ДОРОГУ**

*...Всего лишь одна лагерная смена, всего 21 день.*

*А для ребят* — *целая жизнь, а для вожатых* — *эпоха.*

**«За окном».** Вожатый называет любую букву алфавита, дети по очереди перечисляют предметы на эту букву, которые они видят за окном. Соревну­ются два ряда. Вожатый поднятой рукой показывает, чья очередь отвечать. Если через 5 секунд он не получает ответ, то очко получает ряд, последним назвавший слово. Можно провести несколько туров игры.

**«Песенная перепевка».** Соревнование между командой ребят, сидящей в первой половине автобуса и во второй. Вожатый называет любую букву алфавита, команды по очереди исполняют песни, начинающиеся с этой бук­вы. Если в течение 10 секунд команда не сможет спеть песню, очко полу­чает команда, спевшая песню последней. Вариант, одна команда в песенной форме задаёт вопрос — другая отвечает.

**«Эстафета».** Можно на скорость по рядам передавать картонку и каран­даш. Каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из четырёх — пяти букв. При подсчёте учитывается количество букв и время. Картонку и карандаш можно использовать для игры в знакомство. Для этого ребята должны на картонках писать имя своего соседа. Ведущий после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Свет, Игорей, Леи, Саш и т.д.

# ТЕМАТИЧЕСКИЕ ДНИ

Тематический день — программа содержательной деятельности различной направленности (интеллектуальной, трудовой, творческой, спортивной, органи­заторской) вокруг какой-либо темы.

Если Вы запланируете тематический день для своего отряда, постарайтесь, чтобы его тема соответствовала возрасту Ваших ребят, идее и плану смены:

**День леса:**

* Игра-путешествие «Лесные тайны», Лесная эстафета.
* Выставка подсюк из природного материала.
* «Лесоконцертный зал приглашает...» — лесной концерт.
* Аукцион лесных даров.

**День цветов:**

* Выставка рисунков.
* «Цветик-семицветик» — игры, конкурсы, эстафеты.
* «Концерт-Ромашка».
* «Бал цветов» — костюмированный танцевальный вечер.
* Огонек «Цветок» — передавая красивый цветок, говорить друг другу комплименты или благодарить за что-то.

**День сказки:**

* Сказочная зарядка — проводят герои сказок.
* «В гостях у царевны Несмеяны» — шуточные конкурсы.
* «Испытания Василисы Премудрой» — викторина по сказкам.
* «Сказка за сказкой» — варианты театрализации сказок: на современный лад, с другими героями, в различных или одном заданном жанре...
* Огонек «Золотая рыбка» — закончить фразу: «Если бы я пой­мал Золотую рыбку, то я загадал бы три желания...»

**День мальчиков (девочек):**

* «Серенада» — исполнение романтических песен.
* «Из чего же сделаны наши…-?» — сюрпризы-подарки.
* «А ну-ка, девочки (мальчики)!» — конкурсная программа.
* Утренний сюрприз — плакат, коллаж, газета.
* «Мистер и мисс Мускул» — спортивное шоу.
* «Истории Капитана Врунгеля» — конкурс выдуманных историй.

**День именинника:**

* Поздравительные плакаты, телеграммы, открытки от ребят, правительства, сказочных героев, с других планет
* «Под знаком именинника» — конкурсы-испытания для име­нинников и их гостей.
* Лотерея «С днем рождения!», «Аукцион подарков».

**ТЕСТ «ТИП ХАРАКТЕРА»**

**Вопрос №1.** Переплетите пальцы рук, и вы заметите, что сверху всегда оказывается один и тот же палец, если левый — вы человек эмо­циональный, правый — у вас преобладает аналитический склад ума.

**Вопрос № 2.** Попробуйте «прицелиться», выбрав себе мишень и гля­дя на нее через своеобразную мушку — карандаш или ручку. Правый ведущий глаз говорит о твердом, настойчивом, более агрессивном характере, левый — о мягком и уступчивом.

**Вопрос №3.** Если при переплетении рук на груди наверху оказывается левая рука, то вы способны к кокетству, правая — склонны к простоте и простодушию.

**Вопрос № 4.** Если удобнее хлопать правой рукой, можно говорить о решительном характере, левой — вы часто колеблетесь, прежде, чем принять решение.

**ПППП —** для вас характерен консерватизм, ориентация на обще­принятое мнение (на стереотип). Вы не любите конфликтовать, спорить и ссориться.

**ПППЛ —** определяющая черта вашего характера — нерешительность.

**ППЛП —** для вас характерны кокетство, решительность, чувство юмора, артистизм. При общении с вами необходимы юмор и решительность. Очень контактный тип характера. Этот тип у женщин встречается наиболее часто.

**ППЛЛ —** редкий тип характера. Мягкий. Наблюдается некоторое противоречие между нерешительностью (левое аплодирование) и твер­достью характера (правый глаз).

**ПЛПП—** тип характера, сочетающий аналитический склад ума и мягкость. Чаще встречается у женщин — тип «деловой женщины». Медленное привыкание, осторожность, в отношениях терпимость, некоторая холодность.

**ПЛПЛ —** слабый и самый редкий тип характера. Обладатели такого характера беззащитны, подвержены различному влиянию. Ветречается, как правило, у женщин.

**ЛППП —** такое сочетание встречается очень часто. Основ­ная черта —эмоциональность, сочетающаяся с недостаточной настойчивостью.

**ЛППЛ—** для вас характерны мягкость, наивность. Требуете особо­го. внимательного отношения к себе — тип «маленькой королевы».

ллпп **—** дружелюбие и простота, некоторая разбросанность ин­тересов, склонность к самоанализу.

**ЛЛПЛ —** в характере преобладают простодушие, мягкость, до­верчивость. Очень редкий тип характера, практически не встреча­ется у МУЖЧИН.

лллп **—** вы эмоциональный, энергичный и решительный чело­век, но часто наспех принимаете решения, которые приносят серьез­ные осложнения. Очень важен дополнительный тормозной механизм. Мужчины с таким характером менее эмоциональны.

**ЛЛЛЛ —** способен на старые вещи взглянуть по-новому. Ха­рактерны эмоциональность, эгоизм, упрямство, иногда переходящее в замкнутость.

**ЛПЛП —** самый сильный тип характера. Вас трудно в чем-либо убедить. Вы с трудом меняете свою точку зрения. Но в то же вре­мя вы энергичны, упорно добиваетесь поставленных целей.

**ЛПЛЛ —** вы настойчивы в достижении поставленных целей. Об­ладатели такого характера — люди неуступчивые, переубедить их по­рой оказывается невозможно. Они склонны к самоанализу, с трудом находят себе новых друзей.

**ПЛЛП —** легкий характер. Вы счастливо умеете избегать кон­фликтов, любите путешествовать. Легко находите друзей. Однако вы часто меняете увлечения.

**ПЛЛЛ —** непостоянство и независимость, желание все сделать самому. Способность анализировать помогает вам успешно решать сложные задачи. Обычно вы кажетесь мягким, но становитесь тре­бовательным и даже жестким, когда доходит до дела.

**ПЕСЕНКИ**

**Отчего — почему**

У лягушки на макушке

Не растет ничего.

У лягушки на макушке

Не растет ничего.

Отчего, почему

Не известно никому.

Отчего, почему

Не известно никому.

А задира петушок

Носит красный гребешок

А задира петушок

Носит красный гребешок

А у нашего щенка

Нет совсем ни волоска.

А у нашего щенка

Нет совсем ни волоска.

Отчего, оттого,

Что постригли мы его.

Отчего, оттого,

Что постригли мы его.

**Про лягушку**

Летом у реки было слышно нам,

Как лягушка пела по утрам.

*Припев: Кви-ква. кви-ква,*

*Кви-ква-ква.*

Но едва покрыл нашу речку лед

У лягушки голос стал не тот.

*Припев: Кви-ква. кви-ква,*

*Кви-ква-ква.*

Но пришла зима, зла и холодна.

Перестала петь она.

*Припев: Кви-ква, кви-ква,*

*Кви-ква-ква.*

Но вернулась вновь в добрый час весна

И лягушке снова не до сна.

Припев: Кви-ква, кви-ква,

Кви-ква-ква.

**Всем нужны друзья**

Мне не нужно ни игрушек, ни цвет­ных карандашей,

Потому что у кормушки поселил­ся воробей,

Чтобы слушался получше этот хит­рый озорник,

Я решил, на всякий случай, пти­чий выучить язык.

*Прцпев: Чирик-чик-чик! Чирик-чик- чик! Всем нужны друзья.*

*Чирик-чик-чик! Чирик-чик-чик! Да­же воробьям!*

Интересная работа — дрессиров­ка воробья,

Сколько вкусных бутербродов ис­крошил в кормушку я,

Но зато в районе нашем улыбает­ся народ

Воробей вприсядку пляшет, бьет в ладоши и поет

*Припев:*

Я кормлю его обедом по утрам и вечерам

Расчирикал он об этом всем сосед­ским воробьям

Я им крошки дам послаще, и не­дели не пройдет,

Все увидят настоящий воробьиный хоровод.

*Припев:*

**К КОМУ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ**

Заполните эту «записную книжечку» (запишите в нее имена людей, кото­рые могут оказать Вам помощь в разных ситуациях: начальник лагеря, за­местители начальника по ВР и АХЧ, старший воспитатель, организатор досуга, врач, кружководы, физруки, воспитатели соседних отрядов и т. д.), и она не раз выручит Вас!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И.О. | Должность | Контактный телефон |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |