

***Оглавление***

Регистрация 5

Первые три дня, или оргпериод 7

Заселяемся в корпус 11

Организационно-хозяйственный час 12

Деление на команды 14

Знакомство с территорией 17

Как поддерживать чистоту и порядок в корпусе 21

Режимные моменты 22

Оформление отрядного места 26

Рисуем с детьми 31

Тематический день 33

Проведение общелагерных мероприятий 35

«Большие» игры 38

Ролевые игры 55

Веселые старты 60

Вечерние огоньки 62

Возрастные особенности детей 72

Конфликтные ситуации в лагере 75

Техника безопасности 81

Законы, по которым мы живем 85

Скорее врача! 101

Во что играть с детьми 109

Игры на знакомство и запоминание имен 109

Зарядки 111

Командные 112

Игры на командное сплочение 112

Игры на внимание 114

Игры на каждый день 117

Подвижные игры 120

Игры на выявление лидеров 122

«Игры-шутки» 123

«Для мальчиков и девочек» 124

 Список рекомендуемой литературы……………..………….126

Предисловие

Эта книга призвана помочь вожатому найти общий язык со своим отрядом. Став вожатым, вы столкнетесь с совершенно новой жизнью, которая идет по своим законам. Вы увидите детский летний лагерь не глазами ребенка, а глазами взрослого, организатора, творца, если хотите, и одновременно глазами человека, ответственного за жизнь и здоровье детей.

Книга посвящена исключительно работе с детьми в детских оздоровительных лагерях (ДОЛ), но будет полезна всем, кто занимается детским досугом. В ней вы найдете игры на все случаи жизни и короткие практические советы.

С этой книгой у вас есть надежный проводник на тернистом пути вожатого. Работать с детьми не легко, но безумно интересно. Успех в работе вожатого зависит только от него самого. У хорошего, заводного вожатого, у которого всегда есть "в кармане" игры и веселые розыгрыши, который внимательно следит за ребятами, старается их понять, не бывает "плохого отряда" или "плохих детей".

Все в ваших руках! Дерзайте!

Если у вас есть, чем поделиться с нами: описания новых игр, предложения о сотрудничестве, желание заказать партию наших книг и т.п., пишите нам по адресу: soir@hotbox.ru

##  Регистрация



Одним прекрасным весенним утром у вас в квартире раздается телефонный звонок. Старший вожатый вашего лагеря приглашает вас, на следующий день, приехать на регистрацию детей. И вы с ужасом понимаете, что вот он и пришел, тот момент, которого вы так давно ждали, вы увидите своих детей.

На следующее утро вы приходите на место сбора и готовитесь к приему детей и их родителей. Регистрация - это первое знакомство с вашим отрядом, это время, когда вы приглядываетесь к своим детям. Ребята и, в первую очередь, их родители оценивают вас. Вам придется выдержать напор вопросов о проживании детей, о программе, о питании и о многом другом, на все эти вопросы у вас должен быть ответ, или, хотя бы информация, к кому направить интересующегося родителя за пояснением. Для вас же, как вожатого, это предварительная информация о ребенке:

* имя, фамилия;
* дата рождения;

День рождения в лагере, для ребенка, очень важный момент. Он не дома, не с друзьями и не известно, приедут родители или не смогут. Поэтому, ни в коем случае, нельзя забыть поздравить ребят, у которых день рождения приходится на один из дней вашей смены.

* школа (особенности);
* увлечения, хобби;
* особенности здоровья;

Ребенок не скажет вам, что у него энурез и будет скрывать это, по возможности, до конца, ночью, выходя сушить белье, или просто будет днем его менять на другое, украденное с соседней кровати. Поэтому, если вы узнаете об этом от родителей, вы можете поговорить с ребенком, помочь ему, пообещав менять белье, и никому ничего не говорить, держа это в тайне. Этим вы избавите ребенка от неприятностей.

* особенности характера;

Есть дети, которые не любят, когда к ним прикасаются, и, не зная этого, вы можете нанести ему травму, просто проявив к нему нежность.

* родители (контактные телефоны);
* те из родственников, кто может приехать на родительский день.

Родители бывают в разводе и, когда к вам приедет папа вашего ребенка, он даже паспорт покажет, и попросит отпустить с ним сына. Вы, возможно, даже и не задумаетесь, что родителей иногда лишают прав на ребенка и они не имеют права приближаться к нему.

Вся эта информация поможет вам понять ваш отряд и избежать возможных проблем, и тогда, в первый день заезда, группа детей, вывалившаяся из автобуса, уже не будет казаться вам серой массой, непонятной и неизвестной. Это будет уже ваш отряд.

## 3Первые три дня, или оргпериод

Оргпериод – это первые три дня пребывания ребенка в лагере. Это самые напряженные, насыщенные и непростые дни для вожатого. По тому, как прошел в отряде оргпериод, можно почти со стопроцентной уверенностью сказать, как пройдет вся смена целиком. Поэтому эти дни требуют от вожатого максимума усилий, а для того, чтобы все прошло без сучка, без задоринки, в этот период свою работу желательно распланировать буквально по минутам. Сделать это лучше всего со своим напарником еще до начала смены. Конечно, вам вероятней всего придется отойти от заранее намеченного плана, но, в любом случае, предварительно продуманные мероприятия помогут сделать так, чтобы эти дни прошли четко и организованно.

Вот примерный минимум того, что вам нужно будет сделать в оргпериод:

* познакомиться с вашими детьми и перезнакомить их друг с другом;
* сформировать структуру вашего отряда и заложить отрядные традиции и ритуалы;
* создать комфортную обстановку для каждого ребенка в вашем отряде;
* показать детям, что в вашем отряде весело, интересно и не скучно;
* решить все организационные вопросы;
* приучить детей к порядку, которого вы решили придерживаться у себя в отряде;
* и многое другое.

Оргпериод, а особенно первый день, обычно сливается в сплошной калейдоскоп сменяющих друг друга событий и маленьких проблем, которые вам придется оперативно решать. Здесь, как нельзя, кстати, будет понимание того, что, когда и как вам необходимо сделать, организовать и провести.

Если у вас еще нет четкого представления, каким может быть ваш первый день, то советуем воспользоваться нашим планом.

План дня

Дети 6-8 лет.

12.00 Заезд.

12.30 Расселение.

* + Маленьким нужно помочь и все показать. Провести их в палату, показать, где находятся туалеты и душ, где, чья тумбочка, как правильно застилать кровати, где хранятся чемоданы и многое другое.

13.30 Орг. час.

14.00 Обед.

14.45 Знакомство с территорией. Игры на знакомство.

* + Играть можно прямо на улице: у столовой, на стадионе, за медпунктом и т.д.

16.45 Полдник.

17.15 Конкурс на лучшее оформление палаты.

* + После конкурса обязательно соберите все канцелярские товары, а то малыши тут же все потеряют.

18.00 Игры на свежем воздухе.

19.00 Ужин.

20.00 Отрядный вечер или огонек.

21.30 Отбой.

План дня

Дети 12-14 лет.

12.00 Заезд.

12.30 Расселение.

13.00 Орг. час.

* + Обратите внимание на режимные моменты и оставьте время на детские вопросы.

14.00 Обед.

14.45 Игры на знакомство, командное сплочение и выявление лидеров.

* + После этих игр деление на команды пройдет легче.
	1. Деление на команды.

17.00 Полдник.

17.15 Игра на знакомство с территорией.

18.00 Подготовка к отрядному вечеру и представлению команд.

19.00 Ужин.

20.00 Отрядный вечер.

* + Его можно провести в виде творческого вечера, где у каждой команды будет возможность проявить себя во всей красе.

21.30 Огонек.

22.30 Отбой.

Надеюсь, вы заметили, что мы распланировали первый день таким образом, чтобы маленькие дети больше времени проводили на воздухе, а у старших он оказался весьма насыщенным разнообразными мероприятиями в помещении. Если у вас возникли вопросы, связанные с тем, почему наш план составлен именно так, загляните в раздел “Возрастные особенности детей”.

Такой план является базой. Это костяк вашего дня, на который надо нарастить еще много «мяса», то есть конкретных игр, которые вы будете проводить.

Легко сказать «игры на знакомство», а какие?

Легко сказать «орг. час», а что это такое?

Легко сказать «огонек», а какой?

На все эти вопросы мы ответим в этой книге.

## 6 copyЗаселяемся в корпус

Расселение детей по палатам воспринимается ребенком, как начало лагерной жизни, поэтому, чем более организованно все пройдет, тем меньше обид и конфликтов будет у вас в дальнейшем.

Перед распределением детей по палатам вожатому желательно уже знать, сколько же детей у него в отряде и иметь под рукой список с количеством мальчиков и девочек. Зайдя вместе с детьми в корпус, проведите их в общий холл или игровую комнату, попросите поставить свои сумки и чемоданы в одном углу и начинайте распределение по палатам, учитывая пожелания детей.

Пусть ребята сами решают, кто с кем поселится в одну палату, но следите, чтобы не было обиженных. Проще всего поступить следующим образом: ”Мне нужно пять (четыре, семь) человек, которые хотят жить вместе. Есть такие?” Как только такая группа набралась, ваш напарник отводит их в комнату, помогает расселиться, а вы, тем временем, комплектуете следующую группу и так до тех пор, пока все ребята не будут расселены.

* + В те палаты, из которых есть выход на балконы и лестницы, а также в самые дальние палаты постарайтесь поселить самых маленьких или самых спокойных детей.

Обычно расселение по палатам занимает не очень много времени, но только в том случае, если вы заранее все продумали и провели это мероприятие вместе со своим напарником четко и организованно.

У ребят должно быть время разложиться и привыкнуть к своей комнате. Вы, пока, можете обойти все палаты, проверить, как, кто устроился и нет ли ссор и конфликтов, например из-за того, что дети не могут поделить тумбочки (которых, кстати, всегда не хватает). Общий сбор назначайте через 15-20 минут в игровом холле для того, чтобы рассказать о правилах, существующих в отряде и в лагере. Этот момент в нашем плане дня называется орг. час.



## Организационно-хозяйственный час

В череде отрядных мероприятий орг. час, пожалуй, одно из самых важных и первых, так как именно на этом своеобразном организационном собрании вам придется объяснить детям правила пребывания в лагере. Ребята должны знать, что лагерь это не полная свобода и вседозволенность, а интересная, насыщенная, но заключенная в определенные рамки жизнь. Чем старше дети, тем больше времени надо уделить объяснению разных организационных и дисциплинарных моментов, а также ответам на вопросы, которые обязательно появятся у детей. В младших отрядах сведите свой инструктаж к минимуму, так как маленькие дети все равно не запомнят все с первого раза. Просто проведите маленькую экскурсию и покажите: куда положить чемодан, где мыть ноги, как застилать кровати и т.д. В целом, возможные проблемы с маленькими детьми будут скорее связаны не с нарушением дисциплины, а с незнанием и неумением выполнять элементарные вещи: заплетать длинные волосы, убирать постель и т.п. Вашу по-настоящему первую встречу обязательно начните со слов: ”Ребята, поздравляю вас с тем, что мы, наконец, приехали в лагерь. Все ли помнят, как меня зовут?…”

##### **О чем, обычно, говорят на орг. встрече?**

Три стандартных “Нельзя”:

* употреблять спиртные напитки.
* курить.
* выходить одним за территорию.

Расскажите о правилах жизни в лагере так, чтобы дети сами поняли, что их надо выполнять. Приведите примеры и расскажите пару баек из прошлых смен о том, как один мальчик ушел с территории лагеря и…

Одним из вариантов проведения этого мероприятия может быть игра по выработке законов лагеря. Ребята делятся на две-три команды. У них есть 15-20 минут, чтобы выработать 7 главных законов лагеря. После этого начинается обсуждение. Каждая команда предлагает свои законы и пытается убедить другие команды в том, что именно этот является самым главным. В конечном счете, нужно выбрать пять самых главных законов.

Далее на основе того, что выбрали ребята, вы расскажете им о законах, действительно действующих в лагере. Чаще всего они будут почти совпадать.

Можно составить свод законов и вывесить его на видном месте в корпусе.

Маленькие отрядные правила:

* правило Вежливости – не перебивать говорящего и не разговаривать, когда говорит взрослый;
	+ Можно научить детей правилу правой руки: “Поднятая правая рука – полная тишина”.
* правило Джентльменства – молодым людям неприлично находиться в одном помещении с дамами в головном уборе;
* правило Точного времени – не опаздывать на отрядные и общелагерные мероприятия;
* правило Информации – уходишь гулять по лагерю, скажи об этом вожатому.

Санитарно-гигиенические требования и правила противопожарной безопасности:

* где хранить продукты;
* где сушить одежду и куда складывать обувь;
* где можно зарядить мобильник;
* можно ли выходить на балконы и т.д.

Режим дня:

* + время подъема и отбоя;
	+ тихий час;
	+ время и место сбора в столовую и т.д.

Обязательно оставьте время для того, чтобы ответить на детские вопросы. Они обязательно появятся, особенно у старших детей и будут многочисленными и разнообразными: “Где можно отправить письмо?”, “Есть ли в лагере прачечная?”, “А мне родители разрешили курить и что теперь?!”, “Когда пойдем в магазин?” и т.д. Ничего страшного, если вы не сможете сразу ответить на какой-нибудь вопрос. Вернитесь к нему позже, когда у вас будет подробная информация, интересующая ребенка.

## Картинки\деление.jpgДеление на команды

В вожатской практике вы очень часто будете сталкиваться с необходимостью разделить ваш отряд на более маленькие группы или команды. Причины могут быть разными – для проведения разнообразных мероприятий, игр, спортивных соревнований и много другого.

Такие группы могут быть временными, на одну игру, и постоянными, на весь период смены. Мы рассмотрели различные варианты деления, рассчитанные на разное количество и возраст участников. Как правило, они достаточно универсальны и просты. По нашим наблюдениям, практически используется один - два хорошо известных способа. Но, имея в запасе, и применяя в зависимости от ситуации, достаточно разнообразные виды деления, вы добавите участникам заинтересованности в последующих за делением занятиях. Грамотно подобранное и проведённое деление соответствующим образом настраивает группу и помогает ребятам “легче войти ” в то, что будет происходить дальше.

###### Дерево

Это, наверное, один из самых известных и универсальных способов деления большой группы на команды. Хорош он тем, что почти не требует участия ведущего и позволяет избавиться от недовольства участников по поводу состава команд. Секрет состоит в том, что участники сами выбирают состав команд. Ведущий только контролирует очерёдность выбора.

Итак, из группы, по количеству команд, выбирается несколько ребят. Каждый из них выбирает по одному человеку в свою команду. Те, кого выбрали, в свою очередь, выбирают следующих. Так, по цепочке, продолжается до тех пор, пока не выберут всех участников.

###### Зоопарк

 Все участники стоят или сидят в кругу. Ведущий, проходя по кругу, говорит каждому на ушко название какого-нибудь животного. Сколько команд вы хотите сделать, столько и видов животных нужно назвать. Например, если нужны три команды, то из животных пусть будут собака, кошка и мышка. Когда каждому будет известно то животное, которое он будет представлять, игрокам нужно объединиться в команды, состоящие из животных одного вида. Непременное условие – нельзя ничего говорить вслух. Можно подражать поведению «своего» животного, издавать характерные для него звуки и т.п. Как только игра закончится, у вас будут те команды, которые вам нужны.

###### Волшебные цвета

Это вид деления похож на предыдущий. Но, вместо названий животных, ведущий рисует карандашом (фломастером) на лбу у каждого игрока точку определённого цвета. Когда точки будут нарисованы всем, нужно, не говоря ни слова, собраться в команды по цветам.

###### Арифметика

Это очень хитрый и, немного нечестный способ. Используйте его тогда, когда вам нужно получить команды с определённым набором игроков. Вы просите участников, по одному конечно, назвать вам любое число. Потом изображаете некоторое время «усиленную работу мысли» и определяете человека в нужную вам команду. На самом деле, никакого принципа деления у вас нет, вы делите детей произвольным образам. При некоторой сноровке, создаётся впечатление, что вы используете некую закономерность.

######  Коллектор

Это способ можно рассматривать и как деление на группы, и как отдельную игру. Для проведения потребуются специальные карточки. Карточки различаются по нескольким признакам

- по цвету

- по форме

- по написанным на них цифрам

- и т.д.

Таким образом, получается, к примеру, пять синих, пять красных и пять голубых. Из них, не учитывая цвет, пять квадратов, пять кругов и пять треугольников. И так далее. Карточки раздаются участникам, и им предлагается, для начала, собраться в команды по цвету. После этого проводится маленькая игра, например, выстроится по цвету глаз. Потом команды объединяются по фигурам и, наконец, по цифрам. При каждом варианте деления необходимо проводить новую игрушку. Способ хорош для проведения в первые дни – он позволяет всем быстро перезнакомиться.

###### Моё – не моё

Для начала, выбираются капитаны команд. Они становятся спиной к группе и закрывают глаза. Вожатый по очереди спрашивает их, указывая на кого-нибудь, «это твоё?». Если капитан отвечает «Да» - тот, на кого указывал ведущий, переходит в соответствующую команду. Если «Нет», то вожатый показывает на другого участника.

###### Молекулы

 Все участники игры свободно и хаотично передвигаются по комнате. Каждый из них представляет собой один атом. По сигналу ведущего атомы (игроки) должны объединиться в молекулы – взяться за руки, образовав круг. Молекулы могут состоять из двух, трёх и более атомов. После того, как молекулы были образованы, игра продолжается, отдельные атомы снова перемещаются до следующего сигнала. Соответственно, в конце игры можно создать нужное количество команд.

###### Талисман

Каждый участник выбирает какую-нибудь маленькую вещь – свой талисман. Это могут быть расчёска, брелок, заколка или часы. Вожатый собирает талисманы и, перемешав, складывает в кучу. Далее, выбирается один из игроков – Оракул. Оракулу завязывают глаза и сажают спиной к талисманам и игрокам. Ведущиё, беря по очереди талисманы из общей кучи, спрашивает Оракула, в какую команду определить тот или иной талисман. После того, как все талисманы определены, игроки разбирают их и образуют команды.

## 20Знакомство с территорией

Представления детей о размерах окружающего мира не совсем похожи на наши, взрослые. Если нам лагерь может показаться совсем небольшим, то для ребят, особенно для малышей, это огромная неизведанная страна. И с этой страной детей нужно обязательно познакомить, чтобы ребята как можно скорее узнали, где находится медпункт, клуб и футбольное поле и свободно ориентировались на территории. Такое знакомство лучше всего провести в виде веселой и интересной игры. Такие игры так и называются:

«Игры на знакомство с местностью».

* **Веселая экскурсия** (для самых маленьких)

Это путешествие по лагерю, во время которого у каждого объекта, с которым вы хотите познакомить ребят, можно делать остановки и проводить маленькие веселые игры.

* **Терра - инкогнита или неизведанная земля**

Для этой игры каждой команде выдается лист со своим маршрутом, где нанесены пункты и их очередность (1- столовая, 2- адм. корпус, 3- клуб и т.д.). У каждого такого пункта ребят встречают взрослые и проводят с ними маленькие задания, конкурсы и викторины.

* **Следопыт**

Все ребята делятся на команды и каждая команда должна как можно быстрее и точнее ответить на несколько вопросов. Для того чтобы выполнить задание, командам нужно пробежать по территории. Вопросы могут быть такими:

-сколько скамеек у столовой?

-сколько окон в здании медпункта?

-сколько углов у беседки за 2-ым корпусом?

-какого цвета баскетбольные щиты? и т.д.

* **Репортер**

Каждой команде дается 1-1,5 часа, для того, чтобы ответить на вопросы, которые вам нужно заранее подготовить и раздать каждой команде. После сбора информации ее можно оформить в виде газеты.

Вопросы могут быть такими:

-какого цвета глаза у вожатой 4-го отряда?

-чего боится глав. врач?

-самая страшная тайна директора лагеря? и т.д.

* **7 чудес света**

Команды получают задание - найти на территории лагеря что-то, напоминающее одно из чудес света. Нужно придумать легенду- объяснение, почему мы считаем, что это именно так. Вот семь чудес света:

-Египетские пирамиды

-Храм Артемиды

-Статуя Зевса

-Колосс Родосский

-Висячие сады Семирамиды

- гробница Мавсола

-Александрийский маяк

а если мы в чем-то и ошиблись, то не бейте нас очень сильно ☺

* **Пропавшая экспедиция**

Каждая команда получает в начале игры записку, в которой в зашифрованном виде написано место, где находится следующая записка. Нужно пробежать по маршруту, собрать все записки и расшифровать послание, которое оставила «пропавшая экспедиция». В послании может быть легенда смены, отрядные традиции, напутствия и т.д.

* **Волшебные зверушки**

На территории, на стенах разных зданий (мед. пункт, столовая, жилые корпуса и т.д.) мелками нужно нарисовать контуры небывалых животных. Детям дается задание: найти изображения этих животных, перерисовать их, придумать им названия и легенду. Легенда может быть о том, как они появились, и что их связывает между собой, и что означают из изображения.

В конце каждая команда показывает и рассказывает то, что у них получилось.

Как привлечь внимание детской аудитории

Много раз за день вожатому приходится собирать свой отряд. Вы будете собирать детей в игровой комнате, в общем зале, на улице и т.д. для того, чтобы провести с ними игру или обсудить режимные моменты, нарушение дисциплины в отряде, сообщить какую-нибудь информацию и просто для того, чтобы построиться на завтрак.

И в том, и в другом случае, чтобы что-то сказать, нужно добиться тишины и привлечь к себе внимание. Конечно, можно и нужно делать это весело и интересно, настраивая детей на игру (особенно с младшим отрядом). Но иногда, важно сразу создать у ребят серьезное и в чем-то деловое настроение. Поэтому существует два подхода к тому, как же привлечь внимание детей. Назовем первый – «Игровой», а второй – «Строгий».

«Игровой» способ

* Вожатый может уже находиться в игровой комнате и заниматься своими делами или наоборот, прийти в общий холл или место сбора к началу мероприятия, но, собираясь сказать что-то детям, он должен встать так, чтобы его было хорошо видно и слышно всем. На улице можно встать на крыльцо, на скамейку и т.д.
* Между вожатым и детьми должно быть свободное пространство (если дети обступят вас со всех сторон, то объяснять правила игры будет несколько затруднительно).
* Попробуйте несколько секунд просто помолчать, давая детям понять: «Я уже здесь». В этот момент дети начнут концентрировать свое внимание на вас и постепенно затихать.
* Для того чтобы добиться полной тишины, самое время сыграть в одну из следующих игр:

**Громкоговоритель**

Вожатый объясняет и показывает: «Моя рука – регулятор громкости, как на магнитофоне или плеере. Когда я раскрываю руку – это значит громко. Когда соединяю пальцы – совсем тихо. Сжимаю в кулак – поем про себя». Выбираем песню, которую все знают и поем. После первой удачной пробы можно усложнить: мальчики следят за левой рукой, а девочки – за правой.

**Раз, два, три**

Вожатый объясняет: «Когда я говорю «Раз», вы хлопаете в ладоши один раз. Когда я говорю «Два» – хлопаете два раза, «Три» – три».

**-**Можно применить «Правило правой руки».

-Просто громко дунуть в свисток.

Эти игры и приемы лучше разучить в самом начале смены, чтобы дети привыкли к ним, и каждое мероприятие начиналось бы с одной из этих игрушек.

* А теперь, пока внимание ваших подопечных приковано к вам, можно объяснять им, для чего они сейчас здесь собрались.

«Строгий» способ

* Встать или сесть там, где детям вас хорошо видно и слышно.
* Выдержать театральную паузу, старясь молчать не меньше минуты, при этом очень важно поддерживать с детьми зрительный контакт, т.е. переводить взгляд с одного ребенка на другого.
* Попросить детей чуть пересесть, отодвинуться, снять головные уборы и т.д. Просьба вроде бы вполне естественна и легко выполнима, но маленькая уступка со стороны ребят ведет к последующим и сразу показывает, кто здесь «главный».
* Помолчать еще несколько секунд. Если какой-то ребенок демонстративно не обращает на вас внимания, посмотрите на него и назовите по имени, чуть повысив голос. Даже если ребенок отвернулся или слушает плеер, его соседи наверняка помогут ему обратить на вас внимание: локтем в бок или строгим шепотом: «На тебя вожатый смотрит!!!».
* В полной тишине объясните детям цель сбора, при этом можно говорить ровным, спокойным и тихим голосом, все равно вас услышат.

## 9 copyКак поддерживать чистоту и порядок в корпусе

Самый идеальный порядок в корпусе можно увидеть до того момента, как дети приехали в лагерь: все идеально чисто, вымыто и убрано. Стоит только в палату войти детям, и беспорядок возникает как по волшебству. Отсюда самый эффективный и самый простой метод поддержания чистоты: «Корпус убран – детей в нем нет!!!», т.е. после того, как все палаты будут приведены в порядок, отряд в полном составе отправляется развлекаться на улицу. Корпус, при этом, часто просто запирается. «Нет детей – нет беспорядка» – вот суть этого метода.

Вообще-то, идеальный порядок в детской комнате это что-то противоестественное. Наводить чистоту дети не любят и потому делают это с неохотой. Конечно, вы можете заставить их убираться, пригрозив, например, отменой дискотеки, если в комнатах будет бардак, но задайте себе вопрос: а разве ребята обязаны это делать? Не забывайте, что из любого дела можно сделать игру, в которую втянутся ваши дети. Объявите соревнование на звание образцовой палаты, с обязательным награждением, по его итогам, и вам не придется заставлять детей наводить чистоту. Но тогда не забывайте каждый день лично контролировать состояние палат, подводить итоги, оглашать результаты вашему отряду. Лучшую палату необходимо, время от времени, реально поощрять, чтобы дети не потеряли интерес к этому соревнованию.

Есть также специальные «вожатские» способы вызвать у детей чувство вины и в качестве «наказания» заставить делать уборку. Например, ночью раскидать обувь в коридоре, перевернуть стулья и, вообще, устроить беспорядок, а наутро обвинить в этом детей: «Сами набедокурили – сами убирайте» (главное, чтобы дети вас на этом не подловили). Способ конечно, не педагогичный, но, возможно, сработает именно он.


## Режимные моменты

Каждый день в лагере не похож на предыдущий, но есть мероприятия, повторяющиеся изо дня в день – это подъем, завтрак, зарядка и т.д. Эти моменты жизни лагеря называются режимными, потому что они определяют правила, по которым живет организованный детский коллектив. Итак, давайте посмотрим на примерный план дня в ДОЛ (детском оздоровительном лагере) и разберем проблемы, которые могут возникнуть с каждым из пунктов.

Подъем

Предположим, что подъем у вас в лагере будет в 8:30. Поднявшись, в ваше первое утро, вы увидите, что какая-то часть детей уже встала, хотя вы и поднялись пораньше в 8:00, а остальные крепко спят, и совершенно не горят желанием просыпаться. Это происходит оттого, что все дети разные – у каждого свои биоритмы. Кто-то привык вставать в семь утра, а кому-то родители давали поспать до десяти. И за один день они не смогут сменить ритм жизни. Что делать?

* Вставайте раньше (как это ни тяжело) и занимайте или просто контролируйте тех, кто уже поднялся. Если вы оставите их утром бездельничать, эти 1-2 часа скуки могут испортить их настрой на день, и они проведут его как сомнамбулы, несмотря на все ваши усилия. Или же наоборот, это будут 1,5 часа стояния на голове и бегания по корпусу, что тоже нравиться далеко не всем.
* Тех, кому не хватает 15 минут на подъем, заправку кровати и чистку зубов, будите в первую очередь. Это очень часто относится к девочкам, особенно старшего возраста. Достаточно подойти и разбудить ребенка за полчаса до официального подъема, и к нужному времени он будет бодр и собран.

Зарядка

Первая проблема, которая может возникнуть – это дети, которые в первый же день заявят вам, что они освобождены от физкультуры. Однако, достоверной информацией о допуске ребенка к зарядке владеет только медицинский работник лагеря, у которого в первый день собираются все мед. документы на каждого человечка в лагере. Именно он подойдет к вам со списком ребят вашего отряда, освобожденных от физкультуры. Такие дети могут просто выйти вместе со всеми на улицу и сделать комплекс очень легких упражнений. Конечно, к каждому ребенку нужно подходить индивидуально, ведь у него действительно может болеть голова или он просто не очень хорошо себя чувствует. Поэтому нет ничего страшного в том, чтобы иногда освобождать кого-нибудь от утренних упражнений.

И, второе, на зарядку все дети идут неохотно, потому что изо дня в день повторять круговые движения головой и вращения рук по часовой стрелке становится скучно. Это как манная каша, которая, на самом деле вкусная и полезная, воспринимается детьми как вселенское зло просто потому, что ею их кормят ежедневно, начиная с яслей.

Как сделать манную кашу вкусной? Как сделать зарядку веселой? Просто надо веселиться! Вы можете помочь себе и своим детям, если постараетесь сделать утренние упражнения веселыми и необычными, например, делая из них сказку, где каждому дается определенная роль с соответствующим движением или несколькими. Вы рассказываете сказку, например, «Колобок», и когда ребенок слышит имя своего героя, он делает свое движение. И не забывайте, что ваша задача не провести полный комплекс упражнений по подготовке олимпийских чемпионов, а дать детям утром подвигаться и окончательно проснуться.

Завтрак

Если вы попали в лагерь со строго организованной системой передвижения отрядов по территории, вам надо будет строить свой отряд, а детям это не понравится. У них аллергия на слово «пары» развилась еще в детском саду. Но правила лагеря нельзя изменить. Что у вас остается, чтобы и волки были сыты и овцы целы?

Не хотите идти в парах? Тогда давайте пойдем:

* в тройках;
* в цепочке;
* в замкнутой цепочке – в центре вожатый, который «не хочет есть»;
* в шеренге – три шага вперед, два назад;
* в колонне, при этом у всех, кроме первого закрыты глаза.
* расправив руки и гудя как самолеты;
* считая шаги;
* и т.д. – вариантов может быть ну очень много.

При таком построении и дети довольны: они не как всегда и не как все, и правила соблюдены. Советуем как-нибудь на досуге до начала смены записать на листочке 22 способа веселого похода в столовую.

Тихий час

Это, конечно же, очень спорный вопрос: нужен тихий час или нет. Дети не любят спать днем, но если это предписано правилами лагеря – тихий час будет. Дневной отдых необходим в медицинских целях, так как биоритмы детского организма это не домыслы.

Если ребенок будет только бегать и прыгать, то произойдет истощение, а не восстановление организма. А ведь лагерь-то оздоровительный.

Тихий час это не обязательно только сон, это 1,5-2 часа, когда мы в корпусе и ведем себя тихо-тихо. Это может быть:

* чтение книг;
* написание писем домой;
* игры в шахматы, шашки;
* решение кроссвордов.

Можно сказать, что тихий час это еще время, когда дети дают отдохнуть вожатым.

Тихий час может быть двух видов:

* организованный;
* неорганизованный.

В чем различие?

Организованный тихий час – это турнир по шахматам на приз «Получасовой отсрочки отбоя», конкурс кроссвордистов на время и т.п. То есть это мероприятия, организованные вами, но не требующие вашего непосредственного участия, и удовлетворяющие требованиям тихого часа: спокойные игры в корпусе.

Неорганизованный тихий час – это просто свободное детское время, не контролируемое вами.

Если вы или ваше начальство решите, что в тихий час надо только спать, то необходимо:

* безапелляционно заявить об этом вашему отряду;
* потребовать раздеться и занять горизонтальное положение;
* периодически проходить по палатам и давать всем понять, что вы на стреме.

Заметим, что после дальнего похода на озеро или грандиозной спортивной эстафеты «сонный» тихий час может быть оптимальным решением.

Отбой

Если отбой стоит в плане в 23:00, это означает, что в 23:00 все лежат в кроватях, поэтому готовиться надо заранее. Огонек должен закончиться не менее чем за полчаса до отбоя, чтобы у детей было время подготовиться ко сну: помыться, почистить зубы и т.д. В 23:00 они должны лежать в кроватях. Можно дать им полчаса времени поговорить при свете или почитать. После того, как вы пошли на уступки детям, они охотнее идут вам навстречу в ваших желаниях. Если же какая-то палата все никак не успокаивается, вычлените лидера, заводилу, который и не дает всем спать, и отправьте его на полчаса в игровую, пусть просто посидит. Без него вся комната заснет и, когда он вернется, ему ничего не останется, как уснуть самому.

## kunst04Оформление отрядного места

У вашего отряда обязательно будет отрядное место, где будут проходить самые разные мероприятия. Это может быть холл между этажами или отдельная игровая комната. Это место очень много значит для детского коллектива.

На отрядном месте обычно есть «живой» уголок. В этом уголке живут не звери и птицы, а он сам. Уголок, который живет, меняется каждый день.

Правила содержания «живого» уголка:

* Уголок должен быть говорящим, то есть его содержание и рубрики должны меняться.
* Уголок должен отражать различные стороны жизни отряда (участие в лагерной жизни, награды, дни рождения, спорт и т.д.)
* В оформлении уголка и обновлении содержания должны принимать участие дети.

В «живом» уголке (или стенгазете) могут быть самые разные рубрики. Ниже мы приводим список рубрик, которые были в нашем «живом» уголке. Вы можете использовать их как базу. Однако обязательно постарайтесь что-то изменить, сделать по-своему и сами или вместе с ребятами, придумать веселые названия рубрик.

Временные рубрики (необходимые только для орг. периода):

* краткие данные о лагере.
* поздравление с приездом.
* законы лагеря.
* адрес лагеря.

Рубрики основного периода смены

* соревнования.
* подготовка к отрядным и лагерным делам, праздникам.
* участие в творческих конкурсах, смотрах.
* подготовка к дежурству.
* жизнь отряда.
* поощрение детей.

Необходимые рубрики.

* план на смену.
* режим дня.
* план на день.
* график дежурств.
* список отряда.
* наши достижения («страна должна знать своих героев»).
* объявления о победах отряда.

Также в «живом» уголке должны быть вывешены законы отряда. Составьте и оформите список веселых законов еще до приезда в лагерь – в первые дни в лагере у вас и так будет предостаточно забот. Свод законов должен быть и юморным и серьезным.

Пример свода законов одной из смен:

* воспитателей при подъеме не будить, при пожаре выносить первыми.
* за двумя воспитателями погонишься, ни одного не поймаешь.
* если выходишь за территорию лагеря без разрешения, захвати с собой чемодан.
* после команды отбой наступает темное время суток.
* с утра с вами вожатые, а ночью вами занимается кариес и т.д.

В «живом» уголке можно создать раздел, информацию в котором обновляют дежурные или добровольцы-журналисты. В этом разделе размещается информация о погоде, меню столовой, мелкие репортажи с места событий, спортивные новости и многое другое.

По ходу смены отрядное место становится все более интересным. Стены его покрываются рисунками ребят, появляются стенгазеты и награды. Старайтесь вывешивать на этом месте все плоды творчества детей. Специально для украшения отрядного места предложите детям конкурс граффити, конкурс на самый веселый портрет вожатого или конкурс на самый безумный рисунок.

Выделите пространство для свободного творчества и излияния чувств и мыслей. Например, кусок обоев, который будет называться “Стена гласности”, и на котором дети могут писать и рисовать все, что им придет в голову. Или на видном месте повесьте листы ватмана, на которых написано: “Я люблю”, “Я не люблю”, “Я мечтаю”, “Я боюсь” и т.д. Дети не всегда могут откровенно рассказать о своих чувствах, гораздо проще бывает написать о них, причем это можно сделать тогда, когда тебя никто не видит.

Общаясь с детьми, вожатому очень важно чувствовать настроение своих детей, знать, что из дневных мероприятий им понравилось, а что не очень. Для этого существуют специальные игры и способы оформления.

“Дерево настроений”.



На листе ватмана нужно нарисовать дерево. Каждая веточка – это отдельный день. Вечером каждый ребенок может на сегодняшней веточке нарисовать листочек одного из трех цветов. Зеленый означает, что настроение у ребенка отличное, желтый – хорошее, а красный – так себе, не очень. К концу смены у вас появится полная картина того, как она прошла для ваших детей.

Настроения можно рисовать в виде окошек средневекового замка, в виде кусочков паззла разных фигурок и вообще, так, как подскажет вам ваша фантазия.

“Рейтинги”

На отдельном листочке пишется расписание всего, что прошло за день в вашем отряде. Напротив каждого мероприятия дети рисуют условный значок, показывающий, что им понравилось, а что нет.



* + все очень понравилось
	+ не уверен
	+ не понравилось

Если у кого-то из ваших детей день рождения, то можно подарить имениннику праздничную открытку. На ватмане пишите красивым шрифтом: **Поздравляем Машу (Олю, Петю…)!** И на этой открытке каждый может написать свои пожелания и поздравления.

* + Первым должны “отметиться” вожатые.

Проводя с детьми множество разнообразных мероприятий, вам придется подводить их итоги. Вы можете сделать это наглядно и необычным образом, при этом украсив свое отрядное место. Существуют различные варианты такого оформления.

###### Веселые баллы

На листе ватмана пишутся названия команд и, рядом итоговая сумма баллов, которую ребята набрали за сегодняшний день. Цифры могут быть вырезаны из цветного картона и наклеены скотчем.

* + Итоги нужно подводить каждый вечер и вывешивать до подъема.

###### Столбики

Названия команд пишутся внизу листа ватмана. За участие в соревнованиях команды получают прямоугольники разной высоты (вырезанные из цветного картона).



- I место.

Эльфы Гоблины Руса

 - II место

 -III место

На картоне могут быть написаны названия мероприятий.

* + Более трудоемкий способ

###### Значки

На отдельных листах ватмана пишутся названия команд (для этого можно использовать готовые эмблемы или гербы команд). За участие в соревнованиях команды получают отличительные значки. За первое место большой значок, за второе поменьше, за третье самый маленький. Значки надо заготовить заранее, или рисовать прямо на стене.

* + Отмечать можно не только участие в играх, но и лучшую дисциплину, идеальную уборку в палатах, спортивные соревнования и многое другое.

Жить в красиво оформленном месте приятно само по себе. А если при этом оформление сделано своими руками, то приятно вдвойне. Интересно и необычно украшенные палаты поднимут настроение и вам и вашим детям.

В первый или во второй день раздайте ребятам листы бумаги и фломастеры или цветные карандаши. Пусть каждый ребенок напишет свое имя и повесит листочек над кроватью. Кроме того, замечательно, если ребята, живущие в одной палате, придумают название своей комнате, свой оригинальный рисунок, смешные надписи, напишут свои имена, все это нарисуют и повесят на двери палаты. Если оформление палат пройдет на ура, то запомнить, кто, где живет и как, кого зовут, вам будет гораздо проще.

Красиво оформлять можно все: план на день, все награждения и победы в конкурсах и соревнованиях; да и просто обычные детские рисунки, если их не складывать на полочку в вожатской, а повесить на стену в игровой комнате, будут смотреться интересно и необычно.

## Картинки\рисуем2.jpgРисуем с детьми

Смена в лагере наполнена различными мероприятиями. Хорошо, если среди них найдется место и творческим, раскрывающим потенциал ребенка, дающим возможность взрослым увидеть, что волнует ребенка, что твориться  у него на душе. Я имею в виду рисование. Материалов для рисования множество: краски, фломастеры, мелки, пастель, тушь, карандаши. Хорошо, если дети могут и умеют пользоваться всеми ими. Можно использовать разные приемы: промакивать кисточку или кусочек ваты, разбрызгивать краску, рисовать по мокрой поверхности, выцарапывать по воску, рисовать пальцами или ладонями.

Дети любят рисовать, и при умелом руководстве их можно много чему научить.

Что можно провести в лагере?

* Конкурс на лучшее оформление палат (перед этим выдав детям все необходимые материалы).
* Конкурс на лучший портрет вожатого, может быть несколько номинаций. (Тут-то вы и узнаете, как к вам относятся дети. По рисунку можно сказать многое: если дети нарисовали вас с клыками, когтями и поднятыми вверх руками, задумайтесь, что вы делаете не так).
* Нарисовать в паре с помощью пальцев подводный мир, другую планету.
* Превратить свою, отпечатавшуюся на листе бумаги ладошку во что-нибудь.
* Каждый ребенок начинает рисовать. Через минуту звучит сигнал, и он отдает рисунок соседу, который, в свою очередь, тоже лишается рисунка. Каждый продолжает рисунок, который только что получил, пытаясь его дополнить, дорисовать. Когда рисунок возвращается, пройдя круг, владельцу, устраивается выставка рисунков.
* Взять как можно больше декоративной косметики, разбиться на пары и загримировать друг друга, превратить товарища в того, кем он точно не может быть. Представить свое творение на общем сборе.
* Конкурс боди-арта.
* Конкурс масок.
* Устроить конкурс рисунков на асфальте.
* Можно предложить детям разбиться на команды по 3-7 человек и создать свой волшебный город. Пусть они учатся работать все вместе, взаимодействовать друг с другом, приходить к общему мнению.
* Изобразить на ватмане наш отряд, пусть рисуют все вместе. Для старших детей можно сделать общий коллаж отряда.

Дети с помощью цвета могут выражать свои эмоции, внутреннее состояние, ощущения от окружающего мира, а вы можете узнать из таких рисунков очень многое. Психологи разработали специальные проективные методики и тесты, которые вы при желании, можете использовать у себя в отряде. Такие распространённые техники как, например: “Дом, дерево, человек”, ”Несуществующее животное”, ”Моя семья”, можно посмотреть в любом справочнике по психодиагностике. Мы привели здесь такие техники, которые возможно использовать сами по себе, без особой психологической нагрузки.

* Предложите детям нарисовать свои страхи, то, чего они бояться больше всего. Затем можно сделать эти страхи смешными, сжечь их, рассказать про них товарищам или же повесить на стену и сделать  “Музей страхов”.
* Очень необычное задание нарисовать музыку, пока она звучит. Как угодно. С помощью цвета, пятна, линии, изображения конкретных предметов.
* Попросите детей написать красками свои чувства: радость, зависть, любовь, страх, грусть, печаль. Ребенок может взять любой цвет и изобразить буквы по-разному: волнистой линией, зигзагом, нажимом. Цвет и способ изображения показывает ощущения ребенка от того или иного чувства.
* Пусть дети рисуют себя, даже в абстрактном виде.
* Нарисовать пять самых главных в жизни вещей, и представить их, рассказать.
* Мое прошлое, настоящее и будущее.
* Мои сны.

## 112Тематический день

Тематический день – это день, все мероприятия которого объединены одной идеей. Такие дни, как правило, имеют название, отражающее тематику того, какие игры и мероприятия пройдут в этот день, например: «День именинника», «День индейца» или традиционный «День Нептуна». Иногда в качестве названия тематического дня берут цитату из литературного произведения или крылатое выражение, например: «Его величество, театр».

В программу тематического дня должны входить как различные игры и мероприятия, проводимые в отряде, так и общелагерные мероприятия. И конечно сюда должны включаться спортивные, творческие, интеллектуальные и развлекательные игры. Это могут быть самые обычные и всем известные игры, но названные в тематике дня, с соответствующей атрибутикой они будут смотреться совсем по-другому.

Вот несколько примеров различных тематических дней:

* **«День шоу-бизнеса» -** ролевая игра «Круиз», развлекательная игра «12 злобных слушателей», боди-арт на пляже, дискотека и творческий конкурс на лучшую пару «Я и ТЫ», церемония вручения «ОСКАРов» по итогам дня, огонек «Волшебный полет»;
* **«День конкистадоров» -** музыкальный фестиваль «Испанские нотки», «Аутодафе» - игра-имитация судебного процесса над ведьмой, игра по станциям «Золото Инков», творческий конкурс «Рыцари и Дамы»;
* **«День самоуправления» -** открытие предвыборной кампании, конкурс на лучшую газету «Золотой ПИАР», «Фестиваль талантов» - концерт в поддержку кандидатов, предвыборные дебаты, голосование, торжественная инаугурация президента лагеря, вечерний бал.

Если вы затрудняетесь в выборе варианта тематического дня, то можете воспользоваться нашим списком. Мы постарались привести по возможности наиболее разные по тематике дни.

* «Русь изначальная»
* «X-files или секретные материалы»
* «Каменный век»
* «Все наоборот»
* «В мире мультфильмов»
* «День Дождя»
* «Накануне Ивана Купала»
* «На диком Западе»
* «Мир Золотого Дракона»
* «Школа Волшебников»
* «День рекордов Гиннеса»
* «День Красной Руки» (по детским страшилкам)
* «В гостях у Мюнхгаузена» (день смеха)
* «Тропой снежного человека»
* «День необычных достижений»

Как видите, тема может быть любой. Мы привели в какой-то степени традиционные варианты тематических дней, но список этот можно продолжать до бесконечности самыми безумными и искрометными идеями. Однако главное в тематическом дне все-таки не «как вы лодку назовете», а что в нее погрузите. Надо продумать, какие интересные дела вы предложите отрядам в рамках данной темы, каково будет участие ребят в организации и проведении тематического дня. Если речь идет об общелагерном мероприятии, очень важно согласовать деятельность отрядов.

Тематический день может внести «свежую струю» в организацию привычных режимных моментов. И подъем, и зарядка и все остальное становятся тематически нацеленными и интересными.

Таким образом, тематические дни представляют собой одну из интереснейших форм организации смены, дают простор вашему воображению и творческой фантазии, придают обычным играм и мероприятиям определенную театральность и могут стать мощным инструментом в вашем стремлении сделать жизнь ребенка в отряде интересной, насыщенной и веселой.

## 12 copyПроведение общелагерных мероприятий

В любом лагере хотя бы несколько раз за смену проводятся мероприятия, в которых участвуют все отряды. Эти мероприятия обычно планируются заранее, до начала смены. Могут измениться только сроки их проведения.

Идеальный вариант, если вы узнали обо всех будущих мероприятиях еще до приезда в лагерь, и имели возможность заранее к ним подготовиться: подобрать смешные сценки, стихи, подумать о костюмах. Но такое бывает очень редко. Обычно о концерте, конкурсе, КВНе становится известно за несколько дней до его проведения, а готовится все в последнюю ночь. Бывает, что за 15 минут до начала, некоторые участники очень смутно представляют себе, что же будет происходить на сцене, но это тоже крайний вариант.

Начнем по порядку. За три дня до выступления вы узнали на планерке о том, что от вашего отряда требуется номер. Что это может быть? Попробуем перечислить:

* выступление на линейке и представление отряда;
* костюмированный бал-маскарад, на котором надо представить ваш отряд;
* КВН, на который от вашего отряда требуется команда;
* конкурс клипов, и соответственно, от вас – клип;
* вечер песен, и вам надо выступить;
* конкурс Мисс галактика, и хорошо бы вам подготовить свою красавицу;
* день Дурака, и вам просто необходимо подурачится на сцене, представить анекдот;
* конкурс молодоженов, и вы готовите представление пары и их родственников;
* вечер сказок, и вы мечтаете инсценировать старую сказку на новый лад;
* конкурс букетов, которые надо еще и представить на сцене.

Таких затей, может быть множество, все зависит от богатства фантазии администрации лагеря, ведь все организует именно она. От вас требуется подготовить отряд к выступлению.

С чего начать? Любой вожатый должен знать, на что способны его дети, а дети действительно способны на многое. Поэтому можно провести опрос, анкетирование среди детей, для того, чтобы выяснить, кто может сделать что-нибудь для отряда, кто умеет петь, кто показывает фокусы, а кто играет на музыкальных инструментах. Выяснив это, таланты детей можно использовать в своих «корыстных целях» – выступление, несомненно, только выиграет, если привлечь к нему тех детей, которые умеют что-то делать профессионально: танцуют, рисуют или занимаются рукопашным боем. Но, конечно, не должны остаться без внимания и «простые смертные», их тоже надо подключать к выступлениям.

Действительно важный вопрос – отбор детей для участия. Иногда нужно, чтобы участвовал весь отряд, но чаще всего, требуется 5-10 человек. Тут важно никого не обидеть, и если ребенок действительно хочет выступать, пусть даже он ничего не умеет, и на сцене стоит как столб, отведите ему хотя бы незначительную роль.

Обычно участвовать хотят многие, поэтому, отбирая, объясните детям свой выбор. Тех, кто не попал на этот раз в «звездный состав», постарайтесь включить в следующие выступления, а пока пусть они помогут вам готовить костюмы, рисуют декорации, афиши и т. п.

Теперь у вас есть группа детей, которые будут выступать, вам известна тема выступления и его дата. Попробуйте спланировать время, решите, что и когда вы будете делать, так, чтобы все успеть, и начинайте творить.

Сначала надо придумать общую идею номера, его содержание, распределить роли, придумать слова, действия. Должно быть что-то необычное, смешное, веселое. Включите в него известные вам, но желательно неизвестные другим, анекдоты, сценки, смешные монологи. Можно брать что-то из юмористических передач, газет, вашего прошлого опыта. Наверняка дети уже где-нибудь выступали, что-то готовили, используйте это. Но помните, что вы не должны все делать за детей, придумывать все вместо них. Вы должны только направлять ход их мыслей, помогать, если возникают трудности, подсказывать, но никак не взваливать всю ношу только на себя.

* + Чем младше дети, тем больше должно быть участие вожатого.

Когда все придумано, можно начинать репетиции. Еще многое добавится и изменится в их процессе.

* + Репетиций должно быть как минимум две: одна в отряде, другая на сцене в клубе.

Для того, чтобы у вашего отряда не было проблем с выступлением, репетируя с детьми, старайтесь придерживаться следующих несложных правил.

* Каждый ребенок должен знать свою роль.
* Все должны знать, кто за кем выступает.
* Выступление, идущее под фонограмму, должно быть расписано буквально по секундам.
* Дети должны знать свое место на сцене, пусть считают шаги.
* Говорить на сцене надо громко и отчетливо.
* Если есть микрофон, ребенок должен запомнить, что он постоянно должен быть поднесен ко рту. У правшей он находится в левой руке, у левшей – в правой.
* К рампе ближе, чем на два шага подходить не рекомендуется.
* Спиной к залу лучше не поворачиваться.

И вот уже день выступления. Что-то готово, что-то нет, но есть еще время все доделать. Дети перед выступлением очень волнуются, поддержите их, пусть они знают, что вы с ними. Чтобы во избежание проколов, каждый ребенок должен четко знать, что и когда он делает, можно написать бумажку с общим ходом выступления и повесить ее за кулисами так, чтобы каждый мог ее прочитать и вспомнить, что за чем идет. Настройте детей на успех, успокойте их, пусть они чувствуют поддержку отряда и верят в свои силы.

Выше были описаны общелагерные мероприятия, которые проходят чаще всего в форме концертов, КВН или ярмарок, к которым каждый отряд готовится заранее. Есть также другой тип общелагерных мероприятий – так называемые «большие» игры. Это мероприятия, к которым не нужно готовить выступлений. Это просто интересные игры, в которых участвует весь лагерь или несколько отрядов. Об этих играх следующий раздел.

## 27«Большие» игры

######  Поиск клада

Подготовка игры: вожатый пишет записки, где завуалировано (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места на территории лагеря. Каждая новая записка посылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру.

Все получают первое послание и по сигналу отправляются в путь. Каждая команда бегает по своему собственному маршруту, но записка с “кладом” только одна. Нужно пройти обязательно все этапы. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью “Клад” и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3-4.

###### Газета

Игра ориентирована на всех детей лагеря сразу. Каждому отряду предлагается создать газету.

Начало игры: все собираются в общем зале. Разбиваются на группы (если нет четко выраженных патрулей или отрядов). По жребию они получают тематику своей будущей газеты.

Правила игры: Главный секретарь штаба: "Сейчас в вашем распоряжении будет ровно 2 часа на создание вашей газеты. Ваша задача сделать так, чтобы ваша газета была самой-самой. Через 10 минут этот зал станет информационным штабом проведения игры. Здесь вы сможете узнать о том, где и когда будут проходить встречи с интересными людьми, у которых вы сможете взять интервью. Для работы вам нужно будет сейчас взять все материалы для подготовки газеты, расположиться на вашем рабочем месте, выбрать журналистов, корректоров, писцов, редактора и т.д. Не забудьте о том, что чтобы газету читали, нужно провести также и рекламную кампанию. Итак, сейчас просим группы сообщить главному секретарю штаба темы ваших газет и в путь. Время пошло!

Первый час или полтора игры они должны рассылать журналистов в разные концы лагеря для встречи с разными интересными людьми[[1]](#footnote-1) (интересных людей изображают вожатые и другие взрослые). Информация о встречах появляется в штабе и должна сменяться буквально каждые 10-15 минут.

Второй час игры выделяется чисто на оформление и написание текста газеты. Во время игры дети проводят рекламную кампанию, разведывательные вылазки в другие редакции и т.д.

Срок окончания игры должен быть назначен четко и ясно. К этому моменту все газеты должны висеть в общем зале. Если ребята не успеют, им не разрешают вывесить газету (обычно такого не случается).

Перерыв. Все читают газеты соперников.

Независимая комиссия вручает призы по нескольким номинациям.

###### Форт Байард

 Это переложение популярной телевизионной игры. В нашем варианте в игре участвуют несколько команд. Здесь мы, в целях экономии места, не будем рассматривать конкурсы и задания игры – они достаточно известны. Итак, для варианта игры с несколькими командами, вам потребуется несколько помещений, или «мест», «тайных комнат». По возможности, их должно разделять некоторое пространство. В каждой комнате будет проводиться отдельный конкурс, в котором должны принять участие все команды, по очереди, Первые инструкции команды получают все вместе, и лишь потом расходятся каждая в «свою» комнату. Все задания команды начинают выполнять одновременно, и на каждое задание отводится определённое, одинаковое для всех, время. Не забудьте продумать перемещение команд между помещениями, чтобы не возникло путаницы. Когда каждая команда прошла все конкурсы, можно опять собраться вместе и подвести итоги.

Вот несколько традиционных заданий для этой игры:

* + преодоление препятствий (путанка);
	+ собирание спрятанных предметов в тёмной комнате;
	+ составление паззла.

###### Ток – шоу

На сцену приглашаются четыре участника, и четыре помощника. Участники садятся на, поставленные в ряд, стулья лицом к залу, помощники встают за их спинами. Помощникам даются листы картона, на которых написаны названия некоторых заведений, например: **Женская баня**, **Мужской туалет**, **Морг**, **Кабинет директора школы**.

Выходит ведущий и объясняет правила.

“Добрый день, уважаемые зрители и участники. Мы начинаем наше ток – шоу. Сначала познакомимся с нашими участниками”. Герои представляются.

Ведущий - “Нашим помощникам сейчас были выданы карточки, их надо держать над головами участников так, чтобы зрители их видели, а участники нет”. “И, теперь наши участники, ваша задача будет следующая, над вашими головами сейчас держат карточки с названиями неких учреждений, вы не знаете, что там, но, представим себе, что вы там были. Я, сейчас, буду задавать вам вопросы о вашем посещении данных заведений, а вы будете отвечать не задумываясь, договорились.”

Вопросы:

Каким образом вы узнали о этом заведении: *случайно, вам посоветовали*…?

Вот вы стоите на пороге, сейчас вы толкнете дверь и зайдете. С каким ощущением вы это делаете: *в неуверенности, в состоянии нетерпения, с небольшим страхом*?

Вы зашли, атмосфера?

Встречали ли вы своих друзей там?

Посоветовали бы вы своим друзьям сходить туда?

С каким чувством вы уходили? И т.д.

* + Наводящие вопросы, выделенные курсивом, помогают тем ребятам, кто не может сразу сформировать свою мысль.

После того, как ведущий задал все свои вопросы, он спрашивает у зала, есть ли у них вопросы к участникам. Зрители задают свои вопросы. Ведущий благодарит участников, и, под аплодисменты, помощники участникам показывают таблички.

Так как участники не знают, какое учреждение они представляют, их ответы, если они не односложны, вызывают бурю смеха в зале. Игру можно проводить как в зале, на большое количество ребят, так и на отряд (10-15 человек).

###### Гномы и великаны

Начало игры: каждый пишет свое имя и фамилию на листочке, сворачивает в трубочку и опускает в шляпу. В игре обязательно должны участвовать и инструктора, чтобы подхлестывать фантазию ребят. Они могут играть в своем кругу или с детьми вместе.

После того, как шляпа наполнилась, бумажки в ней перемешивают, и каждый достает себе из нее записку. Человек, имя которого написано в записке становится Великаном, для того, кто эту бумажку вытянул. А тот для него становится добрым Гномом.

Гном должен в течение игры делать своему великану добрые сюрпризы, но так чтобы тот не мог догадаться о том, кто он.

Игра идет параллельно с остальными мероприятиями, но о ней надо помнить и рассказывать всему лагерю о самых забавных проделках Гномов (ну, например, порядок навели в комнате Великана, платье на люстру повесили, букет цветов через третьих лиц передали и т.д.)

В конце игры устраивается бал, на котором каждый Гном дарит своему Великану подарок лично. Этот бал плавно переходит в дискотеку.

###### Морской бой

Игра чем-то напоминает обычный морской бой, но только для того, чтобы победить в ней надо не только думать, но и довольно быстро двигаться. Играет две команды. У каждой команды свой штаб, расположенный на одинаковом расстоянии от  командного пункта. Выбираются два капитана, которым вручается по два бланка, заполненных как в морском бое, игровое поле 10 на 10 клеток. Один из этих бланков ребята заполняют своими кораблями и сдают в командный пункт. Второй, пустой, они оставляют себе. Задачи капитанов   стрелять по противнику, стараясь сбить как можно больше вражеских кораблей. Необычность этой игры в том, что выстрелы совершаются с помощью курьеров, которым капитан вручает бумажку с обозначением выстрела (А6, Д9 и т.д.) Эту бумажку курьер должен донести до командного пункта, где начальник игры, сверив выстрел, с расстановкой кораблей противника, говорит, мимо, ранил или убил произведенный выстрел один из кораблей неприятеля. Ответ курьер несет своему командиру. За то, что курьер добежал до командного пункта, ему на его личной карточке записывается 10 очков. Если, к тому же, выстрел достиг цели, то курьеру начисляются дополнительные 10 очков. Чем больше курьер донесет сообщений, тем больше очков у него будет. Очки эти нужны. Курьера, который несет выстрел на проверку, то есть из штаба в командный пункт, может остановить любой курьер из другой команды. Если один курьер догоняет другого, они сравнивают свои личные карточки. У кого очков больше, забирает выстрел другого (выстрел считается недействительным) и на его карточку добавляется 10 очков. Курьера, который возвращается из командного пункта в свой штаб, ловить нельзя, он может не спешить. Списанием баллом у пойманных и начислением поймавшему ведает один из вожатых. Чем больше очков на карточке, тем больше возможность беспрепятственно дойти с донесением или же остановить большее число противников, если у них окажется меньше очков. Игра считается законченной. Если все корабли неприятеля сбиты

###### Стартворд

Для этой игры нужны несколько (по числу команд, плюс одна для ведущего) копий несложного кроссворда. Каждая команда получает только сетку от кроссворда, а вопросы с номерами находятся у ведущего. Все команды выбирают себе «штабы», где они будут разгадывать кроссворд, назначают «гонцов» и «мозговой центр». По команде ведущего все разбегаются по своим «штабам», «мозговой центр» называет «гонцу» номер слова, например «12 по горизонтали» и тот бежит к ведущему. Вы говорите «гонцу» определение, ребенок запоминают его, и бежит обратно. А к вам уже мчится следующий «гонец». Побеждает команда первой разгадавшая кроссворд.

###### Бокс

В этой игре, каждая команда находиться в своем, строго определенном месте, своеобразной коробке (по-английски box), отсюда и название. В начале игры все команды получают первое задание и разбегаются по своим «коробкам» или «боксам». Как только задание выполнено, команда бежит к ведущему (или посылает гонца) и демонстрирует то, что у них получилось. После этого ведущий дает им следующее задание. Побеждает та команда, которая выполнила все быстрее и правильнее остальных.

Возможные варианты заданий:

* придумать оригинальное название и девиз;
* составить рассказ, все слова которого начинается с одной буквы;
* заплести на ком-нибудь как можно больше косичек;
* нарисовать портрет доброго, злого и смешного вожатого;
* составить как можно больше слов из слова «трансфигурация»;
* из подручных средств составить композицию «через тернии к звездам»;
* завязать на веревке как можно больше узелков;
* сделать из одежды как можно более длинную веревку;
* удивить вожатого.

######  Шпионская почта

Все участники выбирают себе какой-нибудь оригинальный и необычный псевдоним, ник. Ребята говорят свои ники только ведущему, и не в коем случае не рассказывают о них остальным. Все ники записываются на лист ватмана и вывешиваются на видном месте. Участники игры могут писать друг, другу письма не зная, кто же скрывается под тем или иным ником. Эти письма раздает ведущий (он же почтальон) и только он знает все ники. В конце игры все псевдонимы раскрываются.

######  “Праздник просто так”

Ребятам дается задание приготовить какой-нибудь подарок, который было бы приятно получить любому человеку. “Это может быть что угодно. Все зависит от ваших умений и фантазии, можно нарисовать, слепить, склеить, найти что-то необычное, все это красиво завернуть и принести нам ” – говорит вожатый. Детям выдается упаковочная бумага, ленты, картон, фломастеры и т.п. Подарки, которые приносят дети, складывают в одном месте.

Вечером праздник начинается. После приветственных слов, в которых говорится о том, что многим очень приятно получать подарки, и хорошо бы устраивать праздники чаще, праздник “Просто так” объявляется открытым. Выносятся подарки и их разыгрывают. Один вожатый отворачивается, другой достает подарок и спрашивает, кому его подарить. Первой называет имя ребенка, которому вручается этот подарок. Так каждому ребенку достается что-либо. Но всегда остаются дети, которые чем-то недовольны. Для них можно устроить продолжение. Ребенок выбирает одну из двух коробочек, в одной из которых лежит монетка. Если он открывает коробочку с монеткой, то он может поменять свой подарок на любой другой – подойти, отдать свой, и взять тот, который больше понравился, но и этот подарок у него может забрать тот, кто выберет коробочку с монеткой и получит право выбрать подарок самостоятельно. Если же монетки в коробочке не окажется, то ребенок остается со своим подарком.

######  Музыкальный калейдоскоп

**«Разминка»**. Каждая команда по очереди поет песню, в которой есть определенное слово, например: «зима», «праздник», «электричка», «дружба» и т.д. На раздумье дается 20-30 сек. Побеждает та команда, которая последней смогла вспомнить нужную песню.

**«Песенная перестрелка»**. Одна команда задает вопрос, являющийся строчкой из песни, другая отвечает, но уже строчкой из другой песни. Например:

* «Зачем топтать мою любовь?» - « Потому что есть Алешка у меня»
* «Что тебе сниться, крейсер «Аврора»?» - «Алые паруса, паруса»
* «Куда уходит детство?» - «В портовом кабаке Ривьеры, в объятьях гейши умереть»
* и т.д.

На подготовку дается 3-5 минут. Побеждает та команда, которая придумала больше всех вопросов и ответов, дополнительно оценивается оригинальность и чувство юмора.

**«Угадай мелодию»**. В лагере очень редко предоставляется возможность сыграть мелодию нотами. Однако почти всегда найдется вожатый играющий на гитаре. Поэтому игру можно переделать в «Угадай аккорд», а в качестве категорий могут быть:

* песни Виктора Цоя;
* туризм;
* песни о любви;
* современная эстрада;
* детские песенки;
* «наши любимые песни».

Каждая команда по очереди выбирает категорию и уровень сложности: 10, 20 или 30. Затем называет то количество аккордов, с которых она попытается угадать песню, например с пяти. Если какая-то команда рискует угадать музыкальное произведение с меньшего количества аккордов, то она получает право на попытку отгадать песню. И так по очереди. Выигрывает команда, набравшая больше всех баллов.

**«Два рояля»**.По мотивам телеигры. Естественно у вас не будет двух роялей, да вам они и не нужны. Играть в эту игру могут и три и четыре команды (ходы, конечно, должны быть по очереди). Петь можно под гитару, а то и совсем без акомпанимента.

###### Конкурс Актерского Мастерства

* Участников делят на группы по 7-15 человек в каждой. Ребятам предлагается попробовать себя на актерском поприще. Выявить свои способности и таланты.
* Команды придумывают название и девиз, связанные с актерской деятельностью, сценой.
* Команды по очереди произносят ДА с разной интонацией (вопросительной, утвердительной, ироничной). Кто больше сумеет выявить и обосновать интонаций.
* Один участник, не пользуясь словами и звуками, показывает, своей команде определенную эмоцию. Команда угадывает. Это может быть: страх, удивление, нетерпение, разочарование, усталость, досада, восторг, задумчивость, злорадство.
* Командам предлагают спеть песню  "В траве сидел кузнечик"  как русскую народную, как джазовый вариант, как романс и как тяжелый рок.
* Сказать скороговорку:  “Наш Полкан попал в капкан”. Сначала на время (засекается по секундомеру), затем на правильность и четкость (говорящий произносит скороговорку с конфетами во рту). Количество конфет может постепенно увеличиваться.
* Вас поймали после отбоя в корпусе другого отряда, и повели к директору лагеря. Ваша задача   сделать так, чтобы вас не наказали. Вот и кабинет директора, времени на раздумья практически нет.
* Удивить всех.
* Показать без помощи слов следующую сцену:
* Директор ходит по кабинету и диктует секретарше письмо, та делает ошибку и пугается, директор проливает кофе. Вдруг   стук в дверь, все поворачиваются, чтобы посмотреть кто там. Врываются знакомые директора и поздравляют его с прошедшим днем рождения.
* Уборщица баба Феня моет пол, вдруг видит, что-то блестит, нагибается, подбирает монетку и торопливо прячет в карман. Приходит толпа сотрудников. Один из них расстроен и спрашивает всех про потерянную монетку. Баба Феня все слышит, но делает вид, что ничего не знает.
* Две подруги гуляют по улице и обсуждают своих одноклассниц. Они заглядываются на витрины магазинов и заходят в метро, где очень много народу. Им надо пройти и желательно не потеряться в толпе.
* Садовник поливает цветы, напевает песенку, и случайно обливает проходящую мимо старушку, та недовольна. Пока они разбираются, дворовые ребята рвут цветы с клумбы и убегают.
* Назначаются определенные роли и участники должны их обыграть, в то время, пока ведущий читает текст.
* Участники свободно двигаются по помещению, они полностью расслаблены, ноги и руки как на шарнирах. По сигналу ведущего все должны остановится и замереть. Затем каждый по  очереди  оправдывает  свою позу, показывая, что можно делать в таком положении.
* Составляется фотография сотрудников, работающих в офисе. После того как зрители, как следует рассмотрели ее и внесли свои версии по поводу кто есть кто, один из участников рассказывает легенду этой фотографии.

###### 12 злобных слушателей

 В лагере вы почти наверняка не будете смотреть видеоклипы. Вместо этого можно слушать и оценивать аудиозаписи: кассеты, CD-диски, или выступления живых команд, которые будут состоять из детей. Поэтому у игры именно такое название.

Из числа желающих выбираются 12 участников, которые будут слушать, и оценивать различные музыкальные композиции. Если песня понравилась, то ребята должны кричать «COOL», «клево», «супер» и т.д. и поднимать к верху большой палец, если наоборот, то «отстой», «фигня», «фу», соответственно палец опускаем вниз. По итогам игры составляется рейтинг музыкальных произведений и выбирается самый «злобный» участник.

Чтобы игра прошла весело и динамично, лучше придерживаться следующих правил:

* в число участников старайтесь выбирать ребят активных и умеющих высказать свое мнение; лучше, если туда войдет хотя бы парочка вожатых;
* число музыкальных композиций не должно превышать 8-12 песен, причем войти туда должны и стопроцентные хиты и заведомо непопулярные песни;
* если дети раскричаться, то если вы не хотите сорвать свой голос, вам может пригодиться свисток.

###### Перестрелка

Это интеллектуальная викторина, в которой ведущий задает командам вопросы, и выигрывают те ребята, которые назвали больше всего правильных ответов.

За каждый правильный ответ команда получает своеобразный бонус. Это могут быть, например бумажки синего и красного цветов. Бумажка красного цвета позволяет удалить любого игрока команды противников на один вопрос. Синяя, наоборот, позволяет оставить игрока в своей команде, если противник применил против вас красную бумажку, то есть аннулирует ее. Собрав три бумажки одного из двух цветов, команда может обменять их на одну большую соответствующего цвета. Красная дает вам выбить на один вопрос всю команду соперника, синяя лишает этого шанса.

Услышав вопрос, ребята должны написать ответ и как можно быстрее отдать помощнику ведущего. Право на бонус получает первая, правильно ответившая команда.

  Вопросы по истории.

1. Кто из выдающихся русских деятелей прорубил окно в Европу? **Петр Первый.**
2. Перечислите за одну минуту всех царей Романовых, которых вы знаете.
3. Кто из русских полководцев не проиграл ни одного сражения? **А.В. Суворов.**
4. Назовите 5 декабристов, которые были приговорены к высшей мере наказания. **Пестель, Рылеев, Кох, Муравьев-Апостол, Бестужев-Рюмин.**
5. Кто из русских царей отменил крепостное право? **Александр II.**
6. Назовите последнего русского императора. **Николай II.**
7. Кто из великих русских поэтов воспел Полтавскую битву в своей поэме? **Лермонтов.**
8. Во время правления какого царя появились опричники? **Иван Грозный.**
9. Назовите место в Санкт-Петербурге, где похоронены многие из членов царской семьи. **Петропавловский собор.**
10. Кто изображен на гербе Санкт-Петербурга? **Георгий Победоносец.**

 Вопросы по географии.

1. Сколько всего материков на планете Земля? Укажите их название.
2. Какой материк омывается четырьмя океанами? **Евразия**
3. Самая длинная река? **Нил.** (Амазонка – самая полноводная)
4. Назовите 7 чудес света.
5. Назовите названия рек, на которых расположены Лондон, Париж, Санкт-Петербург. **Темза, Сена, Нева.**
6. Какое государство называют страной восходящего солнца? **Япония.**
7. Перечислите за одну минуту все моря, которые вы знаете.
8. Столицы Финляндии, Эстонии, Греции? **Хельсинки, Таллин, Афины.**
9. Что соединяет Нева? **Ладожское озеро и Финский залив.**
10. Назовите самый западный город России. **Калининград.**

 Вопросы по астрономии.

1. Планета, названная в честь бога торговли? **Меркурий**
2. Перечислите за одну минуту как можно больше созвездий.
3. Имя астронавта, который первым ступил на поверхность Луны? **Нейл Армстронг.**
4. Перечислите за одну минуту знаки Зодиака.
5. Самая близкая звезда к Земле? **Солнце.**
6. Как называются спутники Марса? **Фобос и Деймос.**
7. Видимая часть нашей галактики? **Млечный путь.**
8. Кто сказал: “А всё-таки она вертится!”? **Галилео Галилей**
9. Сколько всего планет в Солнечной системе? **9**
10. По какой звезде люди в древности искали путь? **Полярная.**

 Вопросы по биологии.

1. Назовите самое большое животное. **Синий кит.**
2. Назовите самую маленькую птицу в мире. **Колибри.**
3. Какое животное бегает быстрее всех? **Гепард.**
4. За одну минуту перечислите как можно больше птиц, которые улетают зимой на юг.
5. Крыжовник (3), земляника (1), смородина (2), клюква (4). Расставьте их в порядке созревания, начиная от самых ранних.
6. Вычеркните лишнее название животного: жук-олень, **жук-жираф**, жук-носорог.
7. Под каким деревом лучше всего, по народным приметам, прятаться в грозу? **Береза.**
8. Кого называют “белёк”? **Детеныша тюленя.**
9. Какое дерево тонет в воде? **Железное.**
10. За одну минуту приведите как можно больше пословиц и поговорок, в которых упоминались бы животные и растения.

###### Казино

Все отряды располагаются по кругу в строго определенных местах. В центре нарисованы круги по числу отрядов. Каждому отряду выдаются листочки бумаги и ручки. Ребята выбирают писца, он заранее надписывает на каждом листке название своего отряда. Каждый круг имеет номер. Все приготовились. Начинаем!

Ведущий задает вопросы. Ребята должны быстро и разборчиво написать ответ, и самый быстрый из отряда бежит к первому кругу. Если место в первом круге занято, он встает во второй и поднимает руку. Если во втором занято – в третий, и т.д. Помощники забирают ответы и помогают счетоводу подвести итоги. Вопросов может быть от 10 до...

Игра обычно проводится ближе к вечеру, но не очень поздно. Для того чтобы эта игра прошла хорошо, нужен веселый ведущий, который реагирует на ситуацию, хорошие музыкальные паузы, заводные вожатые в отрядах и справедливое подведение итогов. Да, самое главное – много призов! Почти всем!

######

###### Блеф клуб

Конкурс проводится в индивидуальных номинациях или по группам, ребятам задаются вопросы, которые начинаются со слов "Верите ли вы, что…", а они стараются определить: верно это или нет.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами? **Да**
2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок? **Нет**
3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте? - **Да**
4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками? **Да**
5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть, что попало? **Да**
6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля? **Нет**
7. Римляне носили штаны? (**Нет**, они носили туники и тоги)
8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? **Да**
9. Правда ли что, пауки питаются собственной паутиной? **Да**
10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. **Нет**
11. На зиму пингвины улетают на север? (**Нет**, пингвины не умеют летать)
12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. **Да**
13. Спартанские воины перед битвой опрыскивали волосы духами. (**Да**, это единственная роскошь, которую они себе позволяли)
14. Мыши, подрастая, становятся крысами? (**Нет**, это два разных отряда грызунов)
15. Некоторые лягушки умеют летать? (**Да**, в тропических лесах Азии и Африки)
16. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые? **Да**
17. Глаз наполнен воздухом? (**Нет**, глаз наполнен жидкостью)
18. Утром вы выше ростом, чем вечером? **Да**
19. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла? (**Да**, в некоторых жарких странах, где не хватает воды)
20. Летучие мыши могут принимать радиосигналы? **Нет**
21. Совы не могут вращать глазами? **Да**
22. Лось является разновидностью оленя? **Да**
23. Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются? **Нет**
24. Дельфины - это маленькие киты? **Да**
25. Рог носорога обладает магической силой? **Нет**
26. В некоторых странах жуков-светляков используют в качестве осветительных приборов? **Да**
27. Мартышка обычно бывает размером с котенка? **Да**
28. Счастливая монета Скруджа была достоинством в 10 центов? **Да**
29. Дуремар занимался продажей лягушек? (**Нет**, пиявок)
З0. Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба? **Да**
31. Радугу можно увидеть и в полночь? **Да**
32. Больше всего репы выращивают в России? (**Нет**, в Америке)
33. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом - кладет ему хобот в рот? **Да**
34. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен? (**Нет**, Ганс)
35. В медицине диагноз "синдром Мюнхгаузена" ставится пациенту, который много врет? (**Нет**, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться)
36. Рост Конька - Горбунка составляет два вершка? (**Нет**, три)
37. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995г. заняли туфли на высоком каблуке? (**Да**, почти 200 японок погибли от падения с высоких каблуков)

###### Городок

Разделите группу на команды по 6-10 человек и попросите их занять места в игровой комнате так, чтобы играющие не слышали, что именно обсуждают соседние команды. Объявите ребятам, что сейчас они образовали несколько городов и, первое, что необходимо при закладке города, это название (командам дается 5 минут на выполнение этого задания).

Второе, без чего не прожить новому, современному городу - это законы и правила, по которым будут жить горожане. Командам дается лист ватмана, на котором они оформляют свои законы, а потом представляют их публике (10 минут).

Каждому городу необходим герб. Ватман, маркеры и 10 минут.

На этом этапе команды придумывают и показывают небольшую сценку, которая характеризует жизнь в их городке. 10 минут на подготовку.

Последним актом являются выборы мэра, который будет руководить городом. Группам даются 5 минут, они предлагают кандидатуры, после чего голосуют.

После того, как все руководители будут выбраны, пригласите их в центр игровой комнаты и проведите инаугурацию с вручением каких- либо символов власти: скипетров, корон или чего другого.

По завершении инаугурации проведите тайное голосование на предмет, в каком из предложенных городов каждый хотел бы жить. Ребята пишут на маленьких листочках бумаги название одного из придуманных сейчас городов и отдают их ведущему, который и оглашает результаты.

Эту игру хорошо проводить как генеральную репетицию ролевой игры “Выборы”, которую хорошо начинать на следующий день.

###### Надуваловка

Правила: каждому участнику (группе) предлагается придумать определения к малоизвестным словам. Необходимо придумать такое определение, чтобы в него поверили остальные участники игры. После чего все определения собираются, перемешиваются и зачитываются вместе с оригинальными. Поочередно проводят опрос: кто в какое определение поверил. Далее переходят к следующему определению.

Оценка в 2-х номинациях:

* умник, умница – наибольшее число угаданных оригинальных определений;
* насос – тот, в чьи определения поверило больше участников.

К некоторым словам дано два определения, второе, выделенное курсивом, является оригинальным детским, когда-либо данным во время игры, но оно не является правильным. Эти определения можно использовать, чтобы еще больше запутать ребят.

|  |  |
| --- | --- |
| **Аллеолопатия** | влияние растений одних видов на растения других видов*старое название поседения в Австралии, на этом месте сейчас стоит Сидней* |
| **Батрахоспермум** | морская водоросль |
| **Бурда** | растение семейства губоцветных*книга древнерусского ученого* |
| **Ватка** | кусочек ваты |
| **Габитус** | внешний облик, приобретенный организмом в течение его жизни |
| **Глюкауф** | первый в мире танкер*птица, живущая в Антарктиде под водой* |
| **Гонобобель** | лесная ягода*одно из устройств машинного отсека на судне* |
| **Дежа** | большой металлический сосуд, в котором замешивают тесто на хлебозаводах*одежда у северян, которую они одевали на охоту на волков* |
| **Дикран** | название зеленого мха*северянин, занимающийся ловлей пингвинов* |
| **Долбень** | молоток для сбивания кедровых шишек*другое название птицы дрофы* |
| **Дуадастанон** | осетинская арфа*приспособление для добычи тепла у древних египтян, сохранилось до начала ХХ века* |
| **Ежа** | растение семейства злаковых |
| **Запатеадо** | музыкальный термин*имя второго капитана судна идущего в данном направлении (др. греч.)* |
| **Интима** | внутренняя оболочка артерий и вен |
| **Квадратная петля** | фигура высшего пилотажа |
| **Керцер** | польский пионер |
| **Корытня** | древнерусский катамаран*бог викингов* |
| **Куй** | одноногий бык в китайских мифах |
| **Кураре** | алкалоид, получаемый из водных экстрактов различных растений |
| **Лихенология** | раздел ботаники, изучающий лишайники |
| **Мани** | турецкие частушки |
| **Миляга** | милый, располагающий к себе человек |
| **Нюк-нюк** | нарост на стволе тропической пальмы*шлем самурая в Японии* |
| **Окопник** | название цветка*в древнем Египте человек – руководитель на больших стройках* |
| **Потник** | войлок под седлом |
| **Саженки** | способ плавания с поперечным выбрасыванием вперед то одной, то другой руки |
| **Свистящие атмосферики** | помехи в радио эфире |
| **Стабурадзе** | латышская фея*турецкий певец, любимец публики* |
| **Тисипиаш** | экономический термин: отношение числа клиентов к числу заказов |
| **Тыхра** | эскимосское украшение |
| **Халда** | неопрятная женщина |
| **Хом** | инструмент для проделывания дырок*орган самоуправления в древнем Риме* |
| **Черва** | личинка пчел |

Хотим также напомнить вам, что любая телевизионная игра может быть адаптирована к условиям лагеря, и прекрасно проходит, так как правила ее многим ребятам уже известны, а поучаствовать давно хотелось. Мы имеем в виду такие игры, как «Форт-Бойарт», «Слабое звено», «Поле чудес», «Что? Где? Когда?» (только вопросы надо попроще – сейчас изданы специальные сборники несложных вопросов для любителей этой игры и детей), "Любовь с первого взгляда", "Седьмое чувство", "Звездный час" и т.д. и т.п. Главное – выделить основную идею той или иной игры и не зацикливаться на технических трудностях.



## Ролевые игры

 Ролевые игры, о которых пойдет речь в этом разделе, это вовсе не те игры, в которых несколько человек разыгрывают некие роли, а все остальные участники в качестве зрителей безучастно наблюдают за ними и изредка реагируют на разыгрывающееся действие. Те игры, о которых мы будем рассказывать, втягивают в себя всех без исключения участников, сколь много их бы не было. Поэтому в ролевую игру может играть как один отряд, так и целиком весь лагерь. Ролевая игра – это своеобразный спектакль на несколько часов, а то и дней, где режиссерами, актерами и зрителями становятся сами ребята, а сценой является территория лагеря.

 В рамках ролевой игры участники примеряют на себя различные роли, втягиваясь в разнообразные игровые ситуации. Это заставляет детей проявлять свою фантазию, творческие способности, находчивость и сообразительность. При этом по ходу игры зачастую моделируются существующие в реальности ситуации, проблемы и конфликты. Сталкиваясь с ними в игре, дети имеют возможность принимать решения и выбирать, как им действовать в той или иной ситуации. Участники постоянно общаются друг с другом, взаимодействуют, что приводит к быстрому сплочению детского коллектива и ощущению общего праздника, царящего в лагере.

 Непосредственно игре предшествует процесс создания общего сценария. Сценарий должен быть прост и одновременно театрален, иными словами, он предполагает определенный сюжет, интригу, конфликт между определенными группировками, а также яркие и интересные образы. Кроме того, сценарий должен спровоцировать участие в игре всех детей.

 У каждого участника должна быть своя роль, и чем сложнее игра, тем тщательнее эта роль должна быть прописана. Обычно все роли, которые играют дети, объединяются в два большие лагеря – антагониста, которые будут друг для друга игровыми противниками: преступники и полиция, жандармы и революционеры, красные и белые, обвинение и защита и т. п. Основные роли должны готовится заранее, и обычно их берут на себя либо вожатые, либо специально посвященные в игру старшие ребята.

 Действие начинается со знакомства всех участников с правилами, сюжетом и интригой игры, всем раздаются роли и ведущий запускает игру. Каждый раз игра проходит по-новому, и заранее предсказать, что произойдет в той или иной момент невозможно. Однако обязательным условием любой ролевой игры является наличие координатора, человека, который «видит всю игру целиком» и может по ходу корректировать те или иные моменты. И, несомненно, в любой игре должна быть кульминация, та центральная точка сюжета, в которой, так или иначе, пересекаются действия всех участников игры.

 Естественно, любая ролевая игра требует подведения итогов, анализа и обсуждения хода игры. Это позволяет получить от детей обратную связь и обсудить различные игровые моменты и ситуации. Мы привели несколько достаточно простых ролевых игр, в которые можно играть как со своим отрядом, так и с детьми всего лагеря.

###### Суд

Игра начинается с того, что все участники узнают о предстоящем судебном процессе, о том, кого или что мы будем судить. Все делятся на защиту или обвинение, и каждый выбирает себе роль: прокурор, адвокат, присяжный, эксперт, свидетель, судебный пристав и т.д. Судьей и обвиняемым лучше быть вожатому или старшему ребенку. За 1-1,5 часа стороны должны подготовить свои аргументы и доказательства, либо “ЗА”, либо “ПРОТИВ”. В это время ведущие готовят зал судебного заседания: стол для судьи, скамью обвиняемого, ряды для зрителей.

Когда все будет готово, начинается сам судебный процесс: с прениями сторон, с речью обвинителя и прочими обычными атрибутами судебного слушания. По окончании суда выносится приговор.

* + Не забудьте в конце игры напомнить детям, что это всего лишь игра.

###### Бюрократ

Все участники узнают о том, что приезжает строгая комиссия, которая будет проверять готовность детей к дискотеке. Чиновники должны выдать справку, которая будет являться пропуском на дискотеку. Ребята должны обойти всех чиновников и у каждого получить подпись.

Игра начинается с того, что каждый ребенок получает листок с его именем и списком чиновников, которых он должен обходить в определенном порядке (стрелочки указывают, что к данному чиновнику можно приходить только посещения предыдущего). Вожатые, играющие бюрократов, выбирают себе место, где они будут вести прием: вожатскую, игровую комнату или палату. Прием посетителей должен быть строгим, для этого можно установить жесткую очередность, время от времени устраивать перерывы на обед, проветривания и т.д. Конечно, для маленьких детей правила игры должны быть максимально облегченными.

Кто есть кто

( список действующих лиц)

**Главный бухгалтер.**

Проверяет интеллектуальные способности: разгадать загадку, шараду, головоломку.

**Выдает 400 р.**

**Председатель худ.комиссии**.

Проверяет творческие способности: спеть песенку, прочитать стишок, станцевать.

Ставить подпись только зелеными (черными, красными) чернилами.

**Без очереди**

**прием платный- 100 р.**

**Председатель медкомиссии.**

Проверяет физическую готовность ребят, проводит маленькие конкурсы: простоять на одной ноге с закрытыми глазами, продержать стул на вытянутых руках и т.д.

**Без очереди**

**прием платный- 100 р.**

**Налоговый инспектор.**

Собирает налог - 75% от того, что дал глав.бух, т.е. берет 300 р. Если они разошлись на оплату приема, то отправляет опять за деньгами. А там очередь!

 **Важное лицо.**

Ставит свою подпись просто так, если его поймаешь.

Ходит по территории, найти его не просто.

**Подпись в правом верхнем**

 **углу.**

 **Корректор.**

Проверяет правильность всех подписей.

Может отправить к какому-то чиновнику еще раз просто так.

К нему есть смысл приходить, когда есть почти все подписи.

**Секретарь.**

Проверяет наличие всех подписей (должно быть шесть). Пропускает к председателю, но капризничает и намекает на взятку: шоколадку, яблоко, сушку и т.д.

 **Председатель.**

Именно его подпись является решающей. Пройти к нему можно только после секретаря.

Любит поболтать по душам.

**Последняя подпись и печать.**

###### Выборы

Все ребята собираются вместе и вожатый сообщает им о начале предвыборной компании. “Сегодня мы должны выбрать президента (шерифа, командира и т.д.) нашего отряда”. Каждый ребенок, который наберет как минимум три голоса, может стать кандидатом. Организуется избирком, куда должны войти как вожатые, так и дети. Даётся время на сбор подписей и объявляется регистрация кандидатов. После регистрации происходит торжественное открытие предвыборной агитации. Каждый кандидат получает канцелярский минимум и со своей командой готовит рекламные листовки, плакаты и т.д. Если у кандидата есть пять человек, которые его поддерживают, то он может зарегистрировать свою партию. Каждая партия должна выпустить свою газету и представить её на пресс-конференции. Ребята готовят номера, которые они покажут на предвыборном концерте в поддержку кандидатов. За час до процедуры выборов проходят предвыборные дебаты, на которых кандидаты должны огласить свою программу и каждый может задать любой вопрос. Всем ребятам раздаются бюллетени, заверенные в избиркоме, и каждый голосует за своего кандидата. Избирком вскрывает урны и производит подсчет голосов. После оглашения результатов проходит торжественная инаугурация.

* + Очень важно, чтобы президент смог реализовать свою программу. После выборов обычно проходит День Самоуправления.

## 14Веселые старты

Спортивные игры в лагере проводятся ежедневно, это и футбол, и шахматы и многое другое. Но, не все дети в отряде играют в эти игры одинаково хорошо. Как сделать так, чтобы весь ваш отряд участвовал в спортивной игре. Здесь вам помогут веселые старты, то есть набор подвижных игрушек. Главное, чтобы они были интересными, необычными и азартными. Ну и, конечно, команды должны быть равные по силам.

«Звери бегут из зоопарка»

###### Паучок

Каждая команда образует тесную группу, обнимаясь руками, (если есть веревка, можно обвязать группу вокруг). Получается «паучок» с множеством рук и ног. Нужно добежать до финиша, обежать препятствие и вернуться обратно, так, чтобы «паучок» не рассыпался.

 **Змея**

Команда становится затылком друг к другу. Каждый сгибает левую ногу в колене. Эту ногу берет человек, стоящий сзади. Правой рукой надо держаться за пояс того, кто впереди. Цель – в таком положении допрыгать до финиша и вернуться обратно, но так, чтобы «змея» не разорвалась.

 **Кенгуру**

Члены команды встают по два человека. Это кенгуру с детенышем. «Детеныш» садится на корточки рядом с «мамой», повернувшись к ней спиной, а она кладет руки ему на плечи. Нужно прыжками добраться до финиша. Кенгуру не должна потерять детеныша.

 **Каракатица**

Участники становятся парами и берут за руки друг друга. Руки поднимаются над головой. Теперь, не расцепляя рук, нужно бежать до финиша, одновременно крутясь в разные стороны. Руки при этом будут делать круг.

 **Гусеница**

Команда становится друг за другом в колонну. Гусеница ходит так: первая левая нога, вторая левая нога, третья левая нога и т. д. пока не пройдут все левые ноги. Потом все то же самое с правыми ногами. Расстояние до финиша должно быть меньше.

 **Муравей**

Команда становится в колонну друг за другом, спиной к финишу. Последнему участнику (он ближе всех к финишу) дается в руки бутылка с водой, лучше пластмассовая. Он бежит до финиша, обегает препятствие, возвращается и встает вперед всех. Бутылку же он передает назад. Бутылка передается из рук в руки между ног, последнему участнику, который разворачивается и бежит с бутылкой в руках. Так до тех пор, пока вся команда не окажется в исходном положении, и все не пробегут.

 **Ежик**

Зажав яблоко подбородком, надо передать его следующему участнику без помощи рук. У кого яблоко быстрее переместится из начала в конец?

 **Хомячок**

Первому участнику дают в руки плоскую тарелку с десятью горошинами. Он должен добежать до финиша и вернуться, не рассыпав горох, передать тарелку следующему участнику. Учитывается скорость и количество оставшегося на тарелке гороха, после того, как пробежали все участники.

 **Чебурашка**

Члены команды встают попарно друг напротив друга и берутся за уши напарника. Нужно добежать до финиша, не выпуская уши из рук, т. е. не расцепляясь.

 **Белочки**

Каждому игроку выдается шишка. Нужно ею попасть в ведро или круг, начерченный на земле. Учитывается количество попаданий в команде.

## 22 copyВечерние огоньки

Что такое огоньки? Обычно под огоньками подразумевают вечерние посиделки, на которых все имеют возможность поговорить по душам, высказать свое мнение, спросить у товарища то, что давно хотел, но как-то не решался это сделать. На огоньках могут подводиться итоги дня, строиться планы на будущее.

Нужны ли огоньки в лагере? Это дело вкуса. Кто-то может считать, что детям совсем не обязательно собираться всем вместе вечером, достаточно загнать всех в кровати, выключить свет и прохаживаться по коридору, проверяя, все ли дети лежат на правом боку и храпят в одной тональности. Но в том-то все и дело, что дети не могут прийти с дискотеки, почистить зубы, лечь и спокойно заснуть – слишком много эмоций накопилось и им необходим выход. Это-то и обеспечивают огоньки. Они дают возможность обсудить прожитый день. Кстати, вы из обсуждения можете вынести много интересного. Многие моменты жизни детей ускользают от вожатого, а на огоньке вы можете узнать у кого какие проблемы, кому, что нравится в лагере, в вашей работе, что лучше изменить. На огоньке можно увидеть, как относятся дети друг к другу, кто с кем дружит, а кто соперничает, недолюбливает. Важно сгладить острые углы, попытаться примирить враждующих.

Лучше, если огоньки будут проводиться каждый вечер. Дети привыкнут к ним, огоньки будут создавать определенный вечерний настрой, ребята успокоятся, волнения дня улягутся, и с отбоем больших проблем не будет. Хорошо, если огонек будет заканчиваться определенным ритуалом: коллективным задуванием свечки, прыганьем до палаты на одной ноге, держась правой рукой за левое ухо, коллективным желанием всем спокойной ночи, пением хором любимых песен и т.п. Ритуал может быть любой и может быть придуман самостоятельно.

Ребята должны привыкнуть собираться по вечерам, это создает определенную общность отряда. Поэтому важно не начинать огонек пока весь отряд не в сборе. Первое время придется подождать, но можно придумать какие-нибудь смешные наказания для опаздывающих: они могут укладывать всех спать, или на следующий день застилать за всех кровати.

Представим себе начало огонька: все собрались, сели в круг, или же кто как хочет, главное, чтобы всем было удобно сидеть, а вам было удобно работать. Вы заранее знаете, что вы хотите сказать и что узнать у ваших подопечных. Тема огонька может зависеть от предстоящих мероприятий, от ваших интересов, от интересов ребят, от периода смены, в который он проводится. В самом начале проводятся огоньки знакомств, на которых дети рассказывают о себе (эти огоньки у нас приведены самыми первыми), и огоньки-желания, на которых можно узнать, чего ждут дети от смены. В середине смены огоньки зависят от желания вожатого и обстановки в отряде, это могут быть огоньки историй, песен, обсуждения жизненных проблем. В конце же смены огоньки будут направлены на то, чтобы дети поняли, как они сильно подружились, насколько близко они успели друг друга узнать. Дайте им возможность выразить свои чувства и отношения к товарищам.

Особое настроение создает и свеча. Участники, сидя в кругу, видят только друг друга, только освещенное небольшое пространство, находятся именно здесь, мир за пределами этого круга не существует. Она несет тепло и свет, именно из-за нее эти посиделки, разговоры по душам и назвали огоньками. Так что будет полезно прихватить с собой в лагерь несколько свечек и постараться сделать так, чтобы тепло этих свечей дети увезли с собой в город.

##### Ведение огонька

Особое внимание в начале огонька уделите теме обсуждения, которую вы задумали, изложите её просто и четко. Часто ребята могут задуматься раньше, чем вы закончите объявление темы. Захваченные своими мыслями, они начинают говорить хорошо, интересно, но не то, что нужно вам. Например, это иногда возникает с огоньком “Моя любимая игрушка”, когда ребенок рассказывает о своих любимцах, а не о том, что они могли бы рассказать о нем.

Одной из первых трудностей, с которой вы столкнетесь – это то, как начать обсуждение: предложить кому-либо из группы быть первым или подождать, пока кто-либо сам начнет. Первый вариант можно применять, если ваш огонек не имеет сильного эмоционального окраса, как, например “Свеча ”, “Загони джина в бутылку”. В этом случае обратитесь к открытому, наиболее раскрепощенному ребенку в вашей группе. Он задаст тон всей вашей последующей беседе. Второй способ используйте, когда ребятам, для того, чтобы ответить, надо серьезно подумать, например огоньки “Сказочная полянка”, ”Самое важное слово”. Попросив кого-либо отвечать, вы можете ошибиться в выборе того, кто готов.

Обычно, в своей группе вы сразу увидите ребят активных, которые охотно идут на разговор, могут выражать свои мысли и не тушуются, когда все их слушают. Так же, у вас будут ребята, которые постараются сесть подальше от вас и попробуют быть незаметными. Этим ребятам трудно будет начинать говорить, но им надо помогать, иначе вы упустите их, ведь в большей степени на огоньках и складывается эмоциональная атмосфера вашей группы. Включая таких ребят в обсуждение, воспользуйтесь косвенным методом: “Кто еще не говорил?”, “Не хочет ли кто-нибудь из тех, кто ещё не говорил, что-нибудь добавить?». Или обратитесь напрямую: “Коля, а, что ты нам ответишь?”, ”Саша, нам очень хотелось бы знать твоё мнение “.

Ребятам, которые не могут сразу выразить свои мысли, вы можете помочь, используя технику присоединения, как, например, краткие высказывания: “Сегодняшний день тебе понравился?”, можно предложить продолжить незаконченные предложения: “Сегодняшний день прошел для меня………… потому, что……”, или, например, использовать развернутые высказывания: “Что произошедшее изменило твое мнение о сегодняшнем дне?”

Столько же вопросов, как и с тихими ребятами, может возникнуть и с гиперактивными, с теми, кто, начав говорить, не могут сами остановиться, перескакивают с темы на тему, начинают, подчас говорить не о чём, лишь бы внимание всех было приковано к ним. Не позволяйте одному ребенку захватить весь ваш огонек, прервите его, но осторожно, не сделайте так, что после он замкнется: “Ты говоришь не по существу…”, “Нам необходимо послушать остальных… пожалуйста, заканчивай”.

И, наконец, овладейте техникой переключения: с темы на тему: “Давайте закончим обсуждать прошлый день, и поговорим в грядущем”, с ребенка на тему: ”Я думаю, мы ушли от темы…”, и с ребенка на ребенка: ”Игорь, спасибо за то, что ты рассказал, а, теперь, Оля, что хочешь сказать ты….”

Групповая работа на огоньках является, как уже сказано выше, хорошим окончанием насыщенного дня и прекрасным помощником в созданий эмоционального фона вашей группы. Используйте все возможности этого прекрасного инструмента, и вы получите более сплоченный, понимающий себя и вас коллектив.

##### Виды огоньков

###### Расскажи мне о себе.

Все садятся в круг, и каждый ребенок рассказывает что-нибудь о себе: как его зовут, был ли он уже в этом лагере, и что ему запомнилось, что он любит делать, что может сделать для отряда, успел ли подружиться, познакомиться с кем-нибудь, чего ждет от смены в лагере и т. д.

###### С неба звездочка упала.

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

###### Загони джина в бутылку.

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

###### Свеча – прожитый день.

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

###### Свеча – желание.

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

###### Огонек историй и легенд.

Вожатый рассказывает детям легенду лагеря, или историю, связанную с темой смены, или просто необычную, интересную, красивую историю. После этого ребята, если захотят, могут тоже рассказать истории, которые они знают. В конце огонька можно спеть всем вместе несколько красивых, тихих песен.

##### Волшебник, который мог зажигать звезды. *[[2]](#footnote-2)*

*Где-то далеко-далеко от Земли, в самом центре Галактики, жил волшебник, который умел зажигать звезды. Каждую ночь он выходил из дома, долго смотрел в небо, потом взмахивал рукой, и на небосводе зажигалась новая звезда. Он очень любил свою работу, и на небе появились тысячи звезд. Но однажды он устал каждую ночь зажигать звезды и захотел попутешествовать и повидать мир. И он оставил свое занятие и отправился по Галактике. Через некоторое время он попал на Землю, где случайно увидел прекрасную девушку и влюбился в нее с первого взгляда. Волшебник подошел к красавице и сказал: «О, прекрасная девушка, ты самая чудесная звезда в мире, я люблю тебя, выходи за меня замуж, и каждую ночь я буду зажигать для тебя такую звезду, которую еще никто не видел». Но девушка была очень практичной, она посмотрела на волшебника и спросила: «А что ты еще можешь делать, кроме звезд?»*

*«Ничего»: ответил волшебник. «Я всю жизнь только зажигаю звезды». «Тогда я не смогу выйти за тебя замуж, потому, что тебе надо будет содержать меня, и нашего ребенка, а ведь ты не сможешь этого сделать, вот если ты станешь много зарабатывать, тогда может быть я и выйду за тебя». Волшебник очень любил девушку и решил сделать так, чтобы красавица стала его женой, а так как он был очень способным, он выучился на банкира и стал зарабатывать очень много. Красавица вышла за него замуж, и они стали жить счастливой семьей. Но, к сожалению, он совсем разучился зажигать звезды, и с тех пор на небосводе не появлялось ни одной новой звезды и люди, поднимая глаза к небу, спрашивали: ”Куда же делся наш волшебник?"*

*Иногда, когда к Волшебнику и Красавице приходили друзья, на кухне загорались две звездочки, одна, совсем маленькая, горела на самом кончике фитиля свечи, а на другой, немного побольше, чем первая, и очень горячей, кипел чайник. Друзья удивлялись: «Откуда у вас самые настоящие звезды»? Волшебник морщил лоб, по его лицу пробегала легкая тень. «Не знаю, наверное, они всегда здесь были!»- отвечал он, а его мудрая жена загадочно улыбалась.*

##### Лунные братья

*Давным-давно, у нашей голубой планеты, было два могущественных покровителя. Два великих брата – светлый и темный. Жили они на Луне и были похожи на двух огромных собак. Темный брат был очень мудрым и рассудительным и постоянно размышлял о том, как сделать жизнь на Земле ещё лучше. А светлый брат был веселым и беззаботным, он всегда радовался тому, как прекрасна жизнь на нашей голубой планете. Жили они на разных сторонах Луны и часто встречались на границе света и темноты, чтобы побеседовать друг с другом.*

*Но однажды над Землей нависла страшная угроза. Злое космическое существо решило погубить жизнь на нашей планете. Оно приняло облик гигантской огненной кометы и на огромной скорости помчалось к Земле. Лунные братья узнали об этом и решили спасти нашу планету. Темный брат долго перебирал разные способы спасения, а светлый брат просто тихо грустил о том, что больше не будет ни бабочек, ни птиц, ни веселого детского смеха. А комета подлетала все ближе и ближе и вот когда она была уже совсем близко, случилось неожиданное. Белый брат вдруг высоко подпрыгнул, взлетел над луной и передними лапами ударил эту злобную огненную комету, и она рассыпалась на тысячи горящих искорок и исчезла. Однако и сам Белый брат не выдержал ее опаляющего жара и сгорел. Он сгорел, но миллионы и миллиарды его опаленных шерстинок упали на Землю. И из каждой такой шерстинки возникла собака.*

*С тех пор каждая собака знает, что она несет в себе частичку Белого брата – веселого и беззаботного. Они подходят к людям и, заглядывая им в глаза, спрашивают “ Люди, наши старшие братья, в вас ведь тоже есть частичка мудрого брата, подружитесь с нами и поиграйте”. Но люди забыли язык собак и не понимают их, и тогда собаки тихо грустят и лишь в самые звездные ночи, когда луна светит особенно ярко, они громко воют на нее, жалуются и говорят со своим мудрым братом. И каждая собака знает, что он их обязательно услышит.*

*Когда-нибудь, когда этого произойдет, в самую прекрасную ночь, все собаки соберутся в одном месте и взлетят. И на фоне ярко сияющего диска луны можно будет увидеть силуэт последнего пролетающего щенка. И тогда оживет Белый брат, а на Земле никогда не будет ни горя, ни печали.*

###### Имена.

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

######  Свеча – спасибо.

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

###### Моя забытая игрушка.

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

###### Сказочная полянка.

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

###### Звезды.

На вырезанных из картона звездах, заранее пишутся темы для обсуждений: “Чего я боюсь?”, “Моя мечта”, “Из-за чего бы я заплакал?”, “Если бы я был волшебником”. Каждый участник выбирает себе звезду, и после небольшого обдумывания, раскрывает свою тему. Затем эту тему можно обсудить всем вместе.

###### Черный и золотой стул.

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

###### Молчание.

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

###### Огонек страшных историй.

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

###### Жизненный девиз.

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

###### Письмо домой.

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

###### Самое важное слово.

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

###### Лифт времени.

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

###### Ручеек, река, озеро, море.

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

###### Чемоданчик в дорогу.

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

###### Паутинка.

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

###### Жаль, что его нет.

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

###### Блуждающая свеча.

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

###### Расскажи мне обо мне.

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

###### Три желания.

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

## 1Возрастные особенности детей

Детский лагерь – это своеобразный замкнутый мир, где средний возраст жителей гораздо меньше восемнадцати лет, и самая большая разница в возрасте едва ли достигает десяти лет, но при этом у каждого возраста есть свои особенности, которые надо знать и учитывать в своей работе. Выбирая отряд, с которым вы хотите работать, нужно учитывать следующее деление детей по возрастам:

|  |  |
| --- | --- |
| * младшие отряды
 | 6-9 лет |
| * средне младшие
 | 9-10 лет |
| * средние
 | 11-12 лет |
| * старшие
 | 12-14 лет |

Верхний возрастной предел, когда ребенок еще может попасть в лагерь, составляет 14 лет, но в реальности эта норма часто нарушается, и вы можете встретить в лагере и 16-летних детей. Мы же все-таки ограничимся диапазоном от 6 до 14 лет.

Когда человек растет, его психика, поведение и характер меняются. Особенно заметны эти изменения в дошкольном и раннем школьном возрасте. Какие же изменения происходят с детьми, когда они растут?

##### 6-9 лет.

Отличительными особенностями этого возраста являются: активность, непосредственность, фантазия, подражательность, неумение долго концентрироваться на чем-то одном, быстрая утомляемость, несамостоятельность, эмоциональность и восприимчивость.

Для вожатого этот возраст важен тем, что у детей еще очень высок авторитет взрослого человека. Ребенок будет слушаться вас просто потому, что вы старше. В вашем отряде вы будете для детей “мамой” или “папой”. Поэтому в первую очередь обязанности вожатого, работающего на младшем отряде, заключаются в организации быта ребенка. Многие дети в этом возрасте еще не умеют ухаживать за собой. Вам придется следить за тем, чтобы у ваших подопечных было чистое белье, сухие носки и обувь, придется причесывать по утрам девочек и заплетать им косички. Детям надо помогать поддерживать чистоту в палате, застилать постель, наводить порядок в тумбочках. Вам придется, постоянно находится с вашими детьми, следить, как бы, кто-нибудь не поранился, не ушибся.

С другой стороны младшие дети всегда найдут, чем себя занять. Они будут играть в пятнашки, качаться на качелях, и это совершенно не требует вашего участия. Игру для маленького ребенка можно сделать буквально из всего, даже из построения на полдник. Но если вы решили поиграть вместе с малышами, помните, что для этого возраста больше всего подходят подвижные, бегательные игры. Ну, а если в игре будет много шума, писка, визга – не пугайтесь, – так и должно быть. Прекрасно проходят игры-кричалки, ролевые сказки. Если в вашем багаже есть несколько подобных игр, то занятие для ваших детей вы найдете всегда.

И заканчивая разговор о маленьких детях, хочется сказать, что только в этом возрасте, дети искренне и непосредственно любят вожатого, и именно в глазах малышей вы можете увидеть чисто детское восхищение и не наигранное обожание.

##### 9-10 лет.

В этом возрасте дети очень общительны, они активно ищут контакты, и находят их, любят коллективную деятельность, хотя стремление к самореализации выражено у этих ребят также весьма ярко. Неуемная активность одновременно является плюсом и минусом этого возраста. Детскую энергию важно направить в нужное русло, ведь именно в 9-10 лет детям свойственно не задумываться о последствиях своих действий. По статистике именно дети средне-младших отрядов чаще всего падают с деревьев и качелей. Постарайтесь постоянно загружать этих детей разнообразными мероприятиями. Для них подходят система ЧТП (чередования творческих поручений), интеллектуальные викторины, спортивные игры, конкурсы, подвижные игры.

##### 11-12 лет.

Для этих детей на первое место выходят их сверстники. Поэтому конфликты с взрослыми выходят на новый уровень. Детям важно отстоять свое Я, свое мнение. И часто они это делают, вставая в оппозицию вожатому. В этот же момент у ребят возникает тяга к объединению в группы. Вам важно выделить лидера в детском коллективе, сделать его своим помощником и союзником. В этом возрасте дети с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах и соревнованиях («Гиннес шоу», «лучшие из лучших», моды и прически), а также в разнообразных творческих и ролевых играх (песенный конкурс, «Крокодил», «Суд», «12 злобных слушателей»).

##### 12-14 лет.

Отличительной особенностью детей этого возраста является наступающее половое созревание. Дети становятся нервными и неуступчивыми, зачастую ярко выраженными максималистами, что выражается в критичности, негативной оценке того, что делают другие. (“Что за лажа, я в этом участвовать не буду!”). В этот момент важно помнить, что негативная реакция очень часто скрывает под собой неуверенность в собственных силах. Поэтому не старайтесь следовать лозунгу: “Критикуешь – сделай лучше!”, ставя подростка зачастую в безвыходное положение, а вызывайте у него желание активно сотрудничать с вожатым и другими ребятами. Не скупитесь на положительную оценку его действий.

В этом возрасте появляется ярко выраженная тяга к противоположному полу, а, учитывая довольно раннее развитие детей и влияние сегодняшней внешней среды, окружающей подростка, эти дети требуют особого присмотра, чтобы не столкнуться с тем, что в вашем отряде появится еще и новорожденный ребенок. Вожатому важно снимать существующее сексуальное напряжение. Вашим инструментом должны оказаться дискотеки и так называемые “эротические игры” (статуя любви, эротический паровозик и др.).

Положительный эффект таких игр достигается благодаря публичности их проведения. Дети получают возможность реализовать (в пределах разумного) свои скрытые желания, причем это проходит под присмотром вожатого, в процессе, который сопровождается весельем. А смех, как известно, лучший расслабляющий фактор.

Завершая описание возрастных особенностей детей, хотелось бы отметить, что любое мероприятие зависит как минимум от трех составляющих:

* организации мероприятия;
* детей (их возраста и темперамента);
* атмосферы в отряде.

У вожатого не так уж часто имеется возможность выбрать отряд, на котором ему предстоит работать, поэтому важно учитывать характеристики детей именно своего отряда, атмосферу в коллективе, и оценивать какие игры хорошо пройдут сегодня и сейчас.

## Конфликтные ситуации в лагере



Жизнь в лагере, общение с детьми, новые знакомства за время смены непременно принесут вам много радостных моментов и доставят огромное удовольствие. Но, к сожалению, на это могут наложиться воспоминания о том, какой вам достался несносный напарник, трудно управляемые дети, родители, которые все претензии к лагерю предъявляют именно вам, а так же администрация, намекающая постоянно на то, что «не очень - то вы ответственно относитесь к своей работе».

Проблемы, связанные с работой в лагере, могут возникать из-за конфликтов между вожатыми и их напарниками, детьми и вожатыми, администрацией и вожатыми, между детьми, вожатыми и родителями детей.

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

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

* его не устраивает качество еды;
* он не хочет есть, потому, что переел конфет и чипсов;
* у него аллергия, пост, или он просто не ест определенные продукты;
* он на кого-то обиделся и не ест в знак протеста;
* поспорил и старается выдержать характер и др.

Поэтому, чтобы понять, почему ваш ребенок поступает так или иначе, вам необходимо докопаться до истинной причины конфликта.

Но что делать, когда конфликт уже назрел? Необходимо принимать все меры к тому, чтобы решать накопившиеся у вас в отряде проблемы. Мы привели своеобразную шпаргалку, которая поможет вам понять, как поступать в таких случаях. В ней рассматриваются несколько этапов разрешения проблемной ситуации. К каждому следующему этапу необходимо переходить, когда действия на предыдущей стадии не принесли ожидаемого результата. В этом случае обязательно скажите ребенку, какими будут ваши следующие действия. Например, если ни ваше внушение, ни разговор в присутствии всего отряда не помогают, и ребенок продолжает нарушать режим, драться, портить чужие вещи и т.д., то угроза обращения к директору лагеря может подействовать.

##### Цепочка разрешения конфликтов.

**В пределах отряда** собственные усилия вожатых.

Формы: личная беседа, разбор ситуации при всем отряде

* + Необходимо учитывать возрастные особенности ребенка.

**Обращение к руководству:** старший вожатый, воспитатель, психолог лагеря.

Формы: личная беседа “начальства” (чаще всего в присутствии вожатого или воспитателя) с провинившимся, предупреждение, напоминание о возможности применения санкций.

* + В этом случае вожатый уже частично снимает с себя ответственность. Необходимо четко и ясно описать ситуацию конфликта администрации, при необходимости приложив письменный документ: докладную записку, объяснительную от ребенка и т.д.

Формы: родители проводят “беседу” со своим ребенком.

**Обращение** администрации **к родителям** провинившегося ребенка.

Администрация предупреждает родителей о недопустимости поведения ребенка и сообщает о возможных санкциях: штраф в случае материального ущерба или отправка домой.

До момента отправки домой, ни администрация, ни вожатые не снимают с себя ответственность за ребенка, несмотря на присутствие родителей.

**Отправка** ребенка

домой.

Разбирая конфликтную ситуацию, постарайтесь не доводить дело до вмешательства администрации. Если ситуация в отряде выходит из под вашего контроля, то это может стать для начальства поводом усомнится в вашей профессиональной компетентности и “взять вас на заметку”.

Существуют разнообразные педагогические приемы и техники, которые могут помочь вам решить конфликтную или проблемную ситуацию. Опираясь на наш опыт, мы привели несколько примеров того, что может сделать вожатый в той, или иной ситуации.

Вожатские приемы и способы:

**“Испытательный срок”** – подходит, например, если ребенок скучает по дому. “Давай, ты попробуешь потерпеть один день, поучаствуешь во всех наших играх, подружишься с ребятами, а потом решишь сам, нужно ли нам звонить родителям”.

“**Неоценимый помощник**” – для робкого, застенчивого и сомневающегося в своих силах ребенка. “Ты знаешь, без твоего участия у ребят ничего не получится. Ты им очень нужен...” или – “Мне очень нужен кто-то, кто помогал бы проводить игру”.

“**Переключение**” - если ребенок категорически отказывается что-либо делать, или откровенно психует, то постарайтесь отвлечь его чем-то, что его интересует, вовлечь в разговор или даже спор. Заставьте его задуматься и когда настроение и состояние ребенка изменятся, вернитесь к его поведению. Например, девочки старшего отряда, считая, что их выступление оценили несправедливо, не хотят спать после отбоя, бесятся, шумят и всем мешают. Зайдите к ним в палату, поговорите о том, что их волнует, постепенно переводя разговор, к примеру, на ближайшую дискотеку. Обсудите их взаимоотношения с мальчиками как своего, так и соседнего отряда. Намекните, о том, что завтра трудный день, а на дискотеке надо хорошо выглядеть, а для этого просто необходимо хорошенько выспаться. А под конец, дайте им понять, что вы тоже человек, сильно устали и хотите спать.

“**Добрый и злой следователь**” – один вожатый берет на себя роль вредного, недовольного, пытающегося навести дисциплину человека. Детей это выводит из себя. Но после “злого” к детям приходит “добрый” вожатый, которому удается расставить все на свои места.

“**Разделяй и властвуй**” – если группа детей начинает задирать других, вести себя агрессивно, мешать, то имеет смысл разделить ее – развести ее участников по разным палатам, направить в разные команды. Если же все-таки произошло что-то серьезное, легче выяснять причину случившегося с каждым в отдельности, чем вызывать всю компанию целиком.

“**Козел отпущения**” – если есть ребенок, который особенно злостно мешает вожатым воплощать в жизнь ими задуманное, можно объявить, что из-за него все должны… И предложить сделать то, что для детей не имеет большой притягательной силы (дополнительная вечерняя пробежка, отмывание стен корпуса, сбор “дани” вожатым). Если же “веселятся” все дети вместе, то следует выбрать самого активного, вызвать его и при всех детально разобрать его поведение (провести параллель между его поведением и поведением более примитивных существ)

“**Чувство вины**” – см. раздел “ Как поддерживать чистоту и порядок в корпусе”

**“Последовательные уступки”** - если ребенок не хочет участвовать в играх и мероприятиях, нарушает режимные моменты и т. д. “Давай ты просто посидишь в игровой, и посмотришь, что у нас там происходит. Давай ты попробуешь войти в какую-нибудь команду – ведь просто так сидеть не интересно. Ну, уж раз вошел, надо помогать своей команде… Ты же так замечательно участвовал в прошлой игре!!!”

Сталкиваясь с различными проблемами, и улаживая конфликты у себя в отряде, вы должны сознавать одну простую истину. В задачи пед. коллектива ДОЛа не входит изменения характера ребенка. За смену ни один вожатый или воспитатель не сможет изменить ребенка, поведение которого формировалось родителями, школой или улицей на протяжении всей его жизни. Поэтому все педагогические приемы, которые мы описали, это всего лишь краткосрочные меры, позволяющие сделать жизнь в вашем отряде комфортной для вас и ваших детей.

Серьезные конфликты возникают, когда ребенок нарушает три «главных нельзя»:

* курить;
* употреблять спиртные напитки;
* выходить за территорию лагеря.

В этих случаях вам, так или иначе, необходимо разрешить эти проблемы, возможно поставив провинившихся детей перед фактом наказания. Но, вот вынести ли конфликт на весь отряд, или решить проблему индивидуально с ребенком, решать только вам. Возможно, в первый раз, стоит ограничиться предупреждением, оставив серьезное наказание до следующего проступка.

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

Во время работы в лагере вы все время будете находиться с детьми. Но иногда этого удовольствия вас будут лишать навещающие детей родители. После таких свиданий родители любят задавать вожатым различные вопросы, по большей части касающиеся бытовой стороны пребывания в лагере. Однако если они звучат в форме претензий, то без вашей выдержки и понимания будет сложно избежать конфликта.

При разговоре с родителями вам необходимо:

* обязательно отвечать на все вопросы, или, по крайней мере, сказать, к кому можно обратиться за разъяснением;
* ни в коем случае по-детски не оправдываться;
* стараться говорить с родителями на равных, ведь вы взрослый человек, а не нашкодивший подросток, и желаете детям только добра;
* по возможности прогуляйтесь с родителями по территории, или сядьте друг напротив друга; это поставит вас в равные условия, и вы сможете спокойно обсудить возникшие проблемы.

Во всех рассмотренных нами выше конфликтных ситуациях вы можете явиться непосредственным участником. В следующей группе конфликтов вам придется выступать в роли свидетеля и судьи - это группа конфликтов между детьми.

Первая ваша задача как вожатого - вовремя заметить назревающий конфликт, узнать причины и попытаться найти решение. Дети со своими проблемами будут обращаться именно к вам, поэтому уделите им несколько минут, выслушайте. При вынесении своего «сурового приговора» помните, что оценивать нужно не детей, а их поступки. Разрешение конфликтов можно вынести на отряд или рассматривать индивидуально. Но здесь опять следует помнить о том, как ребенок воспримет это, и быть крайне осторожным.

 И последнее:

* + Конфликт легче предупредить, чем погасить.

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

## 2Техника безопасности

Техника безопасности в ДОЛ регламентируется инструкцией по охране жизни и здоровья детей для учреждений дополнительного образования и внутренними документами лагеря, такими, как:

* Инструкция по электробезопасности;
* Инструкция по организации походов;
* и другие.
	+ Кроме того, работая в лагере, вы подпадаете под действие КЗОТа, административного кодекса и закона о защите прав потребителей

Правила поведения в автобусе.

* Стоять в рейсовом автобусе во время движения запрещено.
* Открывать окна в автобусе можно только с правой стороны по ходу движения.

Количество детей в отряде.

По нормам техники безопасности отряды комплектуются с учетом возраста детей:

* 6-9 лет (не более 25 человек)
* 10-14 лет (не более 30 человек.)

Как правильно проводить купания.

* Начинать купание можно при температуре воды – не ниже 20 градусов, а воздуха – не ниже 23 градусов. В дальнейшем (после недели) вода – 16 градусов для детей основной группы и 18 для детей подготовительной и специальной групп.
* Продолжительность купания в первый день не более 5-7 минут. Время пребывания в воде увеличивается ежедневно и может достигать 25-30 минут.
* До купания врач проводит осмотр детей, определяет время пребывания в воде и продолжительность солнечных ванн.
* Не разрешается купание натощак, вскоре после еды и физических упражнений с большой физической нагрузкой.
* Купание проводится в присутствии начальника лагеря или старшего воспитателя, вожатых отряда, медицинских работников, инструкторов по плаванию.
* Разрешается присутствие в воде одновременно не более 10 детей.
* Один из вожатых должен находиться в воде, другой наблюдает с берега.

Правила пользование плавательными средствами.

Прогулки на катерах (лодках) допускаются только с разрешения начальника лагеря в тихую, безветренную погоду.

Запрещается:

* Перегружать лодку.
* Вставать в лодке.
* Сидеть на борту.
* Свешивать ноги за борт.
* Доставать воду.

Туристические походы.

1. Инструктаж по охране собственного здоровья.
* Что необходимо взять с собой.
* Как одеться (особое внимание уделите обуви).
* К кому обратиться, если в дороге стало плохо.
* Можно ли пить воду в лесных речках.
* Можно ли есть грибы, ягоды.
* Что делать с ветками на лесной тропинке.
* Что делать, если вдруг потерялся.
* Незнакомцы, костры и т.д.
1. Передвижение вдоль дороги.
* Распределение вожатых – один в начале колонны, второй в конце, третий в середине. В случае если вожатый по каким-то причинам идет с детьми один, он всегда идет в конце колонны!
* Движение парами друг за другом. При особо интенсивном движении транспорта – в колонне по одному.
1. Переход дороги.

Для перехода необходимо трое вожатых,

* первый и второй вожатый расходятся направо и налево по дороге на расстояние не менее 20 метров,
* третий переводит группу строго перпендикулярно направлению движения автомобилей.
	+ Даже если вы ведете детей один, то при подходе к дороге вам нужно собрать детей, которые наверняка растянулись, в плотную группу и переходить дорогу всем вместе и организованно.
1. Пересечение водных преград.

Переправа через водные преграды возможна только вброд, или по навесному мосту.

1. Движение по полю (пересеченной местности).

В колонне друг за другом.

Проведение спортивных мероприятий игр.

На всех спортивных мероприятиях необходимо присутствие медицинского работника лагеря.

Пожарная безопасность.

* Помещения, в которых проводятся массовые мероприятия, должны иметь не менее двух выходов.
* В спальных помещениях, комнатах и палатах кровати устанавливать с таким расчетом, чтобы они не препятствовали выходу из этих помещений.
* Лестничные клетки, проходы и коридоры необходимо содержать постоянно свободными, ничем не загромождать.
* Запрещается пользоваться любыми электроприборами в спальнях и игровых комнатах.
* В корпусе должен находиться исправный (с правильной датой) огнетушитель.
* Ночью в корпусе с детьми может находиться один бодрствующий человек. Жить вожатым и персоналу в одном помещении с детьми запрещено.

Выход за территорию лагеря.

Как вы помните, детям выход за территорию лагеря без воспитателя строго запрещен. Они могут выходить за территорию лагеря только организованно в сопровождении взрослых. Вожатый не может, без ведома начальства, выводить детей за территорию. Он должен написать заявку, к которой прилагается список детей. Эта заявка должна быть подписана у начальника лагеря.

Заявка:

1. Цель.
2. Маршрут.
3. Время выхода и возвращения.
4. Списочный состав участников.
5. Ответственные за выход.

Столовая.

Дети не имеют права участвовать в приготовлении и разносе пищи.

Сладкая комната.

Продукты, разрешенные для передачи родителями детям

* Овощи, фрукты (мытые) – Да.
* Консервы – Нет.
* Кисломолочные продукты – Нет.
* Вода (в любом виде) – Нет.
* Конфеты (карамель) – Да.
* Конфеты (шоколад) – Нет.
* Колбаса, жареное – Нет.

## **2**

## Законы, по которым мы живем

**Конвенция о правах ребенка**

*Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года. Вступила в силу 2 сентября 1990 года.*

###### Статья 1

Для целей настоящей Конвенции ребенком является каждое человеческое существо до достижения 18-летнего возраста, если по закону, применимому к данному ребенку, он не достигает совершеннолетия ранее.

###### Статья 8

1. Государства-участники обязуются уважать право ребенка на сохранение своей индивидуальности, включая гражданство, имя и семейные связи, как предусматривается законом, не допуская противозаконного вмешательства.

2. Если ребенок незаконно лишается части или всех элементов своей индивидуальности, государства-участники обеспечивают ему необходимую помощь и защиту для скорейшего восстановления его индивидуальности.

###### Статья 12

1. Государства-участники обеспечивают ребенку, способному сформулировать свои собственные взгляды, право свободно выражать эти взгляды по всем вопросам, затрагивающим ребенка, причем взглядам ребенка уделяется должное внимание в соответствии с возрастом и зрелостью ребенка.

2. С этой целью ребенку, в частности, предоставляется возможность быть заслушанным в ходе любого судебного или административного разбирательства, затрагивающего ребенка, либо непосредственно, либо через представителя или соответствующий орган, в порядке, предусмотренном процессуальными нормами национального законодательства.

###### Статья 13

1. Ребенок имеет право свободно выражать свое мнение; это право включает свободу искать, получать и передавать информацию и идеи любого рода, независимо от границ, в устной, письменной или печатной форме, в форме произведений искусства или с помощью других средств по выбору ребенка.

2. Осуществление этого права может подвергаться некоторым ограничениям, однако этими ограничениями могут быть только те ограничения, которые предусмотрены законом и которые необходимы:

*a*) для уважения прав и репутации других лиц; или

*b*) для охраны государственной безопасности или общественного порядка (ordre public), или здоровья или нравственности населения.

###### Статья 14

1. Государства-участники уважают право ребенка на свободу мысли, совести и религии.

2. Государства-участники уважают права и обязанности родителей и в соответствующих случаях законных опекунов руководить ребенком в осуществлении его права методом, согласующимся с развивающимися способностями ребенка.

3. Свобода исповедовать свою религию или веру может подвергаться только таким ограничениям, которые установлены законом и необходимы для охраны государственной безопасности, общественного порядка, нравственности и здоровья населения или защиты основных прав и свобод других лиц.

###### Статья 16

1. Ни один ребенок не может быть объектом произвольного или незаконного вмешательства в осуществление его права на личную жизнь, семейную жизнь, неприкосновенность жилища или тайну корреспонденции, или незаконного посягательства на его честь и репутацию.

2. Ребенок имеет право на защиту закона от такого вмешательства или посягательства.

###### Статья 19

1. Государства-участники принимают все необходимые законодательные, административные, социальные и просветительные меры с целью защиты ребенка от всех форм физического или психологического насилия, оскорбления или злоупотребления, отсутствия заботы или небрежного обращения, грубого обращения или эксплуатации, включая сексуальное злоупотребление, со стороны родителей, законных опекунов или любого другого лица, заботящегося о ребенке.

2. Такие меры защиты, в случае необходимости, включают эффективные процедуры для разработки социальных программ с целью предоставления необходимой поддержки ребенку и лицам, которые о нем заботятся, а также для осуществления других форм предупреждения и выявления, сообщения, передачи на рассмотрение, расследования, лечения и последующих мер в связи со случаями жестокого обращения с ребенком, указанными выше, а также, в случае необходимости, для возбуждения судебной процедуры.

###### Статья 27

1. Государства-участники признают право каждого ребенка на уровень жизни, необходимый для физического, умственного, духовного, нравственного и социального развития ребенка.

2. Родитель(и) или другие лица, воспитывающие ребенка, несут основную ответственность за обеспечение в пределах своих способностей и финансовых возможностей условий жизни, необходимых для развития ребенка.

3. Государства-участники в соответствии с национальными условиями и в пределах своих возможностей принимают необходимые меры по оказанию помощи родителям и другим лицам, воспитывающим детей, в осуществлении этого права и, в случае необходимости, оказывают материальную помощь и поддерживают программы, особенно в отношении обеспечения питанием, одеждой и жильем.

4. Государства-участники принимают все необходимые меры для обеспечения восстановления содержания ребенка родителями или другими лицами, несущими финансовую ответственность за ребенка, как внутри государства-участника, так и из-за рубежа. В частности, если лицо, несущее финансовую ответственность за ребенка, и ребенок проживают в разных государствах, государства-участники способствуют присоединению к международным соглашениям или заключению таких соглашений, а также достижению других соответствующих договоренностей.

###### Статья 31

1. Государства-участники признают право ребенка на отдых и досуг, право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, и свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством.

2. Государства-участники уважают и поощряют право ребенка на всестороннее участие в культурной и творческой жизни и содействуют предоставлению соответствующих и равных возможностей для культурной и творческой деятельности, досуга и отдыха.

###### Статья 32

1. Государства-участники признают право ребенка на защиту от экономической эксплуатации и от выполнения любой работы, которая может представлять опасность для его здоровья или служить препятствием в получении им образования, либо наносить ущерб егоздоровью и физическому, умственному, духовному, моральному и социальному развитию.

2. Государства-участники принимают законодательные, административные и социальные меры, а также меры в области образования, с тем чтобы обеспечить осуществление настоящей статьи. В этих целях, руководствуясь соответствующими положениями других международных документов, государства-участники, в частности:

a) устанавливают минимальный возраст или минимальные возрасты для приема на работу;

b) определяют необходимые требования о продолжительности рабочего дня и условиях труда;

c) предусматривают соответствующие виды наказания или другие санкции для обеспечения эффективного осуществления настоящей статьи.

###### Статья 34

Государства-участники обязуются защищать ребенка от всех форм сексуальной эксплуатации и сексуального совращения. В этих целях государства-участники, в частности, принимают на национальном, двустороннем и многостороннем уровнях все необходимые меры для предотвращения:

a) склонения или принуждения ребенка к любой незаконной сексуальной деятельности;

b) использования в целях эксплуатации детей в проституции или в другой незаконной сексуальной практике;

c) использования в целях эксплуатации детей в порнографии и порнографических материалах.

###### Статья 36

Государства-участники защищают ребенка от всех других форм эксплуатации, наносящих ущерб любому аспекту благосостояния ребенка.

###### Статья 37

Государства-участники обеспечивают, чтобы:

a) ни один ребенок не был подвергнут пыткам или другим жестоким, бесчеловечным или унижающим достоинство видам обращения или наказания. Ни смертная казнь, ни пожизненное тюремное заключение, не предусматривающее возможности освобождения, не назначаются за преступления, совершенные лицами моложе 18 лет;

b) ни один ребенок не был лишен свободы незаконным или произвольным образом. Арест, задержание или тюремное заключение ребенка осуществляются согласно закону и используются лишь в качестве крайней меры и в течение как можно более короткого соответствующего периода времени;

c) каждый лишенный свободы ребенок пользовался гуманным обращением и уважением неотъемлемого достоинства его личности с учетом потребностей лиц его возраста. В частности, каждый лишенный свободы ребенок должен быть отделен от взрослых, если только не считается, что в наилучших интересах ребенка этого делать не следует, и иметь право поддерживать связь со своей семьей путем переписки и свиданий, за исключением особых обстоятельств;

d) каждый лишенный свободы ребенок имел право на незамедлительный доступ к правовой и другой соответствующей помощи, а также право оспаривать законность лишения его свободы перед судом или другим компетентным, независимым и беспристрастным органом и право на безотлагательное принятие ими решения в отношении любого такого процессуального действия.

**Кодекс законов о труде**

###### Статья 16. Гарантии при приеме на работу

Запрещается необоснованный отказ в приеме на работу. Какое бы то ни было прямое или косвенное ограничение прав или установление прямых или косвенных преимуществ при приеме на работу в зависимости от пола, расы, национальности, языка, социального происхождения, имущественного положения, места жительства, отношения к религии, убеждений, принадлежности к общественным объединениям, а также других обстоятельств, не связанных с деловыми качествами работников, не допускается.

 Не являются дискриминацией различия, исключения, предпочтения и ограничения при приеме на работу, которые определяются свойственными данному виду труда требованиями либо обусловлены особой заботой государства о лицах, нуждающихся в повышенной социальной и правовой защите.

###### Статья 17. Срок трудового договора (контракта)

Трудовые договоры (контракты) заключаются:

1) на неопределенный срок;

2) на определенный срок не более пяти лет;

3) на время выполнения определенной работы.

 Срочный трудовой договор (контракт) заключается в случаях, когда трудовые отношения не могут быть установлены на неопределенный срок с учетом характера предстоящей работы, или условий ее выполнения, или интересов работника, а также в случаях, непосредственно предусмотренных законом.

###### Статья 18. Заключение трудового договора (контракта)

Трудовой договор (контракт) заключается в письменной форме. Прием на работу оформляется приказом (распоряжением) администрации предприятия, учреждения, организации. Приказ (распоряжение) объявляется работнику под расписку.

Фактическое допущение к работе считается заключением трудового договора, независимо от того, был ли прием на работу надлежащим образом оформлен.

Работнику, приглашенному на работу в порядке перевода из другого предприятия, учреждения, организации по согласованию между руководителями предприятий, учреждений, организаций, не может быть отказано в заключение трудового договора.

###### Статья 32. Расторжение срочного трудового договора (контракта) по инициативе работника

Срочный трудовой договор (контракт) подлежит расторжению досрочно по требованию работника в случае его болезни или инвалидности, препятствующих выполнению работы по договору (контракту), нарушения администрацией законодательства о труде, коллективного или трудового договора (контракта) и по другим уважительным причинам.

###### Статья 33. Расторжение трудового договора (контракта) по инициативе администрации

Трудовой договор (контракт), заключенный на неопределенный срок, а также срочный трудовой договор до истечения срока его действия могут быть расторгнуты администрацией предприятия, учреждения, организации лишь в случаях:

1) ликвидации предприятия, учреждения, организации, сокращения численности или штата работников;

2) обнаружившегося несоответствия работника занимаемой должности или выполняемой работе вследствие недостаточной квалификации либо состояния здоровья, препятствующих продолжению данной работы;

3) систематического неисполнения работником без уважительных причин обязанностей, возложенных на него трудовым договором (контрактом) или правилами внутреннего трудового распорядка, если к работнику ранее применялись меры дисциплинарного или общественного взыскания;

4) прогула (в том числе отсутствия на работе более трех часов в течение рабочего дня) без уважительных причин;

5) неявки на работу в течение более четырех месяцев подряд вследствие временной нетрудоспособности, не считая отпуска по беременности и родам, если законодательством не установлен более длительный срок сохранения места работы (должности) при определенном заболевании. За работниками, утратившими трудоспособность в связи с трудовым увечьем или профессиональным заболеванием, место работы (должность) сохраняется до восстановления трудоспособности или установления инвалидности;

6) восстановления на работе работника, ранее выполнявшего эту работу;

7) появления на работе в нетрезвом состоянии, в состоянии наркотического или токсического опьянения;

8) совершение по месту работы хищения (в том числе мелкого) государственного или общественного имущества, установленного вступившим в законную силу приговором суда или постановлением органа, в компетенцию которого входит наложение административного взыскания или применение мер общественного воздействия.

Увольнение по основаниям, указанным в пунктах 1, 2 и 6 настоящей статьи, допускается, если невозможно перевести работника, с его согласия, на другую работу.

 Не допускается увольнение работника по инициативе администрации в период временной нетрудоспособности (кроме увольнения по пункту 5 настоящей статьи) и в период пребывания работника в ежегодном отпуске, - за исключением случаев полной ликвидации предприятия, учреждения, организации.

###### Статья 39. Трудовая книжка

Трудовая книжка является основным документом о трудовой деятельности работника.

Трудовые книжки ведутся на всех работников, работающих на предприятии, в учреждении, организации свыше пяти дней.

В трудовую книжку вносятся сведения о работнике, о выполняемой им работе, а также о поощрениях и награждениях за успехи в работе на предприятии, в учреждении, организации. Взыскания в трудовую книжку не записываются.

Записи о причинах увольнения в трудовую книжку должны производиться в точном соответствии с формулировками действующего законодательства и со ссылкой на соответствующую статью, пункт закона. При расторжении трудового договора (контракта) по инициативе работника в связи с болезнью, инвалидностью, уходом на пенсию по старости, с зачислением в высшее или среднее специальное учебное заведение либо в аспирантуру и по другим причинам, с которыми законодательство связывает предоставление определенных льгот и преимуществ, запись об увольнении в трудовую книжку вносится с указанием этих причин.

При увольнении трудовая книжка выдается работнику в день увольнения.

###### Статья 42. Нормальная продолжительность рабочего времени

Нормальная продолжительность рабочего времени работников на предприятиях, в учреждениях, организациях не может превышать 40 часов в неделю. По мере создания экономических и других необходимых условий будет осуществляться переход к более сокращенной рабочей неделе.

###### Статья 48. Работа в ночное время

При работе в ночное время установленная продолжительность работы (смены) сокращается на один час. Это правило не распространяется на работников, для которых уже предусмотрено сокращение рабочего времени (статьи 44 и 45).

Продолжительность ночной работы уравнивается с дневной в тех случаях, когда это необходимо по условиям производства, в частности в непрерывных производствах, а также на сменных работах при шестидневной рабочей неделе с одним выходным днем.

К работе в ночное время не допускаются: беременные женщины и женщины, имеющие детей в возрасте до трех лет; работники моложе восемнадцати лет; другие категории работников, в соответствии с законодательством. Инвалиды могут привлекаться к работе в ночное время только с их согласия и при условии, если такая работа не запрещена им медицинскими рекомендациями.

Ночным считается время с 10 часов вечера до 6 часов утра.

###### Статья 58. Выходные дни

При пятидневной рабочей неделе работникам предоставляются два выходных дня в неделю, а при шестидневной рабочей неделе - один выходной день.

###### Статья 64. Компенсация за работу в выходной день

Работа в выходной день компенсируется предоставлением другого дня отдыха или, по соглашению сторон, в денежной форме, но не менее чем в двойном размере.

Оплата за работу в выходной день исчисляется по правилам статьи 89 настоящего Кодекса.

###### Статья 68. Дополнительные отпуска

Ежегодные дополнительные отпуска предоставляются:

1) работникам, занятым на работах с вредными условиями труда;

2) работникам, занятым в отдельных отраслях народного хозяйства и имеющим продолжительный стаж работы на одном предприятии, в организации;

3) работникам с ненормированным рабочим днем;

4) работникам, работающим в районах Крайнего Севера и в приравненных к ним местностях;

5) в других случаях, предусмотренных законодательством и коллективными договорами или иными локальными нормативными актами.

###### Статья 77. Оплата по труду

Оплата труда каждого работника зависит от его личного трудового вклада и качества труда и максимальным размером не ограничивается.

Запрещается, какое бы то ни было, понижение размеров оплат труда работника в зависимости от пола, возраста, расы, национальности, отношения к религии, принадлежности к общественным объединениям.

###### Статья 85.1. Оплата при отклонении от нормальных условий труда

При выполнении работ в условиях труда, отклоняющихся от нормальных (при выполнении работ различной квалификации, при совмещении профессий, при работе в сверхурочное время, в ночное время, в праздничные дни и других), предприятия, учреждения, организации обязаны производить работникам соответствующие доплаты. Размеры доплат и условия их выплаты устанавливаются предприятиями, учреждениями, организациями самостоятельно и фиксируются в коллективных договорах (положениях об оплате труда). При этом размеры доплат не могут быть ниже установленных законодательством.

###### Статья 88. Оплата работы в сверхурочное время

Работа в сверхурочное время оплачивается за первые два часа не менее чем в полуторном размере, а за последующие часы - не менее чем в двойном размере. Компенсация сверхурочных работ отгулом не допускается.

###### Статья 90. Оплата работы в ночное время

Работа в ночное время (статья 48) оплачивается в повышенном размере, устанавливаемом коллективным договором (положением об оплате труда) предприятия, учреждения, организации, но не ниже, чем предусмотрено законодательством.

###### Статья 96. Сроки выплаты заработной платы

Заработная плата выплачивается не реже чем каждые полмесяца.

Для отдельных категорий работников законодательством могут быть установлены другие сроки выплаты заработной платы. Заработная плата за все время отпуска выплачивается не позднее, чем за один день до начала отпуска.

###### Статья 98. Сроки расчета при увольнении

При увольнении работника выплата всех сумм, причитающихся ему от предприятия, учреждения, организации, производится в день увольнения. Если работник в день увольнения не работал, то соответствующие суммы должны быть выплачены не позднее следующего дня после предъявления уволенным работником требования о расчете.

В случае спора о размерах сумм, причитающихся работнику при увольнении, администрация, во всяком случае, обязана в указанный в настоящей статье срок выплатить не оспариваемую ею сумму.

###### Статья 118.1. Добровольное возмещение работниками ущерба, причиненного предприятию, учреждению, организации

Работник, причинивший ущерб, может добровольно возместить его полностью или частично. С согласия администрации предприятия, учреждения, организации работник может передать для возмещения причиненного ущерба равноценное имущество или исправить поврежденное.

###### Статья 121. Случаи полной материальной ответственности работников

Работники в соответствии с законодательством несут материальную ответственность в полном размере ущерба, причиненного по их вине предприятию, учреждению, организации, в следующих случаях:

1) когда ущерб причинен преступными действиями работника, установленными приговором суда;

2) когда в соответствии с законодательством на работника возложена полная материальная ответственность за ущерб, причиненный предприятию, учреждению, организации при исполнении трудовых обязанностей;

3) когда между работником и предприятием, учреждением, организацией в соответствии со статьей 121.1 настоящего Кодекса заключен письменный договор о принятии на себя работником полной материальной ответственности за не обеспечение сохранности имущества и других ценностей, переданных ему для хранения или для других целей;

4) когда ущерб причинен не при исполнении трудовых обязанностей;

5) когда имущество и другие ценности были получены работником под отчет по разовой доверенности или по другим разовым документам;

6) когда ущерб причинен недостачей, умышленным уничтожением или умышленной порчей материалов, полуфабрикатов, изделий (продукции), в том числе при их изготовлении, а также инструментов, измерительных приборов, специальной одежды и других предметов, выданных предприятием, учреждением, организацией работнику в пользование;

7) когда ущерб причинен работником, находившимся в нетрезвом состоянии.

###### Статья 121.3. Определение размера ущерба, причиненного предприятию, учреждению, организации

Размер причиненного предприятию, учреждению, организации ущерба определяется по фактическим потерям, на основании данных бухгалтерского учета, исходя из балансовой стоимости (себестоимости) материальных ценностей за вычетом износа по установленным нормам.

При хищении, недостаче, умышленном уничтожении или умышленной

порче материальных ценностей ущерб определяется по ценам, действующим в данной местности на день причинения ущерба.

На предприятиях общественного питания (на производстве и в буфетах) и в комиссионной торговле размер ущерба, причиненного хищением или недостачей продукции и товаров, определяется по ценам, установленным для продажи (реализации) этой продукции и товаров.

Размер возмещаемого ущерба, причиненного по вине нескольких работников, определяется для каждого из них с учетом степени вины, вида и предела материальной ответственности, по ценам, установленным для продажи (реализации) этой продукции и товаров.

Размер возмещаемого ущерба, причиненного по вине нескольких работников, определяется для каждого из них с учетом степени вины, вида и предела материальной ответственности.

###### Статья 122. Порядок возмещения ущерба, причиненного предприятию, учреждению, организации

Возмещение ущерба работниками в размере, не превышающем среднего месячного заработка, производится по распоряжению администрации предприятия, учреждения, организации, а руководителями предприятий, учреждений, организаций и их заместителями - по распоряжению вышестоящего в порядке подчиненности органа путем удержания из заработной платы работника.

Распоряжение администрации или вышестоящего в порядке подчиненности органа должно быть сделано не позднее двух недель со дня обнаружения причиненного работником ущерба и обращено к исполнению не ранее семи дней со дня сообщения об этом работнику.

Если работник не согласен с вычетом или его размером, трудовой спор по его заявлению рассматривается в порядке, предусмотренном законодательством.

В остальных случаях возмещение ущерба производится путем предъявления администрацией иска в районный (городской) народный суд.

Если администрация в нарушение порядка, установленного частями первой и второй настоящей статьи, произвела удержание из заработной платы работника, то орган по рассмотрению трудовых споров принимает, по жалобе работника, решение о возврате незаконно удержанной суммы.

Взыскание с руководителей государственных и муниципальных предприятий, учреждений, организаций и их заместителей материального ущерба в судебном порядке производится по иску вышестоящего в порядке подчиненности органа или по заявлению прокурора.

Возмещение ущерба производится независимо от привлечения работника к дисциплинарной, административной или уголовной ответственности за действие (бездействие), которым причинен ущерб предприятию, учреждению, организации.

###### Статья 139. Обеспечение здоровых и безопасных условий труда

На всех предприятиях, в учреждениях, организациях создаются здоровые и безопасные условия труда.

Обеспечение здоровых и безопасных условий труда возлагается на администрацию предприятий, учреждений, организаций.

Администрация обязана внедрять современные средства техники безопасности, предупреждающие производственный травматизм, и обеспечивать санитарно - гигиенические условия, предотвращающие возникновение профессиональных заболеваний работников.

Трудовые коллективы обсуждают и одобряют комплексные планы улучшения условий, охраны труда и санитарно - оздоровительных мероприятий и контролируют выполнение этих планов.

###### Статья 143. Правила по охране труда, обязательные для администрации

Администрация предприятий, учреждений, организаций обязана обеспечивать надлежащее техническое оборудование всех рабочих мест и создавать на них условия работы, соответствующие единым межотраслевым и отраслевым правилам по охране труда, санитарным правилам и нормам, разрабатываемым и утверждаемым в порядке, установленном законодательством.

При отсутствии в правилах требований, соблюдение которых при производстве работ необходимо для обеспечения безопасных условий труда, администрация предприятия, учреждения, организации по согласованию с соответствующим выборным профсоюзным органом предприятия, учреждения, организации принимает меры, обеспечивающие безопасные условия труда.

###### Статья 144. Инструктаж работников по технике безопасности и производственной санитарии

На администрацию предприятия, учреждения, организации возлагается проведение инструктажа работников по технике безопасности, производственной санитарии, противопожарной охране и другим правилам охраны труда.

###### Статья 145. Инструкции по охране труда, обязательные для работников

Работники обязаны соблюдать инструкции по охране труда, устанавливающие правила выполнения работ и поведения в производственных помещениях и на строительных площадках. Такие инструкции разрабатываются и утверждаются администрацией предприятия, учреждения, организации совместно с соответствующим выборным профсоюзным органом предприятия, учреждения, организации.

Министерствами, государственными комитетами и ведомствами по согласованию с соответствующими профсоюзными органами, а в необходимых случаях и с соответствующими органами государственного надзора (статья 244) могут утверждаться типовые инструкции по охране труда для рабочих основных профессий.

Работники обязаны также соблюдать установленные требования обращения с машинами и механизмами, пользоваться выдаваемыми им средствами индивидуальной защиты.

Трудовые коллективы контролируют соблюдение всеми работниками правил и инструкций по охране труда на предприятиях, в учреждениях, организациях.

###### Статья 146. Контроль за соблюдением требований инструкций по охране труда

Постоянный контроль за соблюдением работниками всех требований инструкций по охране труда возлагается на администрацию предприятий, учреждений, организаций.

## Скорее врача!



Работа вожатого начинается еще до начала смены. Вы уже продумали программу, собрали нужные материалы и везете за спиной большой рюкзак, но надо еще сделать одно маленькое, но очень важное дело – на медосмотре узнать у врача об особенностях здоровья детей: хронические заболевания, непереносимость определенных продуктов питания, индивидуальные особенности. В ближайшие три недели именно вы отвечаете за жизнь и здоровье детей в отряде.

В лагере всегда есть врач и именно его нужно вызвать к больному ребенку, а тем более, к месту происшествия, но вожатый должен уметь оказать первую помощь заболевшему или получившему травму, а при необходимости организовать и осуществить его транспортировку, что требует определенных знаний и умений. Вожатому необходимо знать назначение медикаментов, уметь сделать искусственное дыхание, обработать рану, сделать перевязку, овладеть навыками транспортировки пострадавшего подручными средствами (носилки из шестов и штормовок, волокуши из лыж и т.д.).

На пляже

В лагере купание проводят организованно. Дети купаются только под наблюдением взрослых. Вожатый обязан соблюдать следующие правила:

* в неизвестных местах предварительно обследовать место, выбранное для купания, и, по возможности, установить ограничительные знаки;
* объяснить детям правила поведения на воде;
* контролировать время купания;
* запретить ныряние в неизвестных местах;
* на организованных пляжах не заплывать дальше ограничительных знаков;
* не разрешать плавать в холодную и ветреную погоду.

Купание может разрешить только врач или директор лагеря. Вожатый не может сам решить, можно ли детям сегодня купаться.

На пляже опасность для детей и взрослых представляют не только вода, но и солнце.

Во избежание теплового и солнечного удара, а также ожогов ультрафиолетовыми лучами важно придерживаться следующих правил:

а) перед купанием необходимо остыть в тени;

б) прикрывать голову, особенно затылочно-теменную область, легким светлым головным убором не только детям, но и взрослым;

в) нельзя загорать на сытый или голодный желудок, a также спать на солнце.

Тепловой удар– наступает при перегревании тела.

Нарастающая слабость. Головокружение, затем внезапное повышение температуры, головная боль, тошнота, рвота, обморок, покраснение и одутловатость лица, учащение дыхания и пульса

**Нужно:** При появлении первых признаков теплового удара пострадавшего перенести в тень, освободить от стесняющей одежды, расстегнуть крючки, пуговицы, тесемки, голову приподнять, смочить тело водой, холод на голову, обильное питье, создать покой, вызвать врача.

Солнечный удар

Появляется головокружение, слабость, острая головная боль, мелькание в глазах. В более тяжелых случаях наступает потеря сознания, рвота, повышение температуры тела.

Ожог ультрафиолетовыми лучами.

При покраснении небольших участков кожи и при появлении пузырей – смочить их осторожно спиртом с помощью ватного тампона. Пузырей не вскрывать! На область пузырей наложить повязку стерильным бинтом.

При покраснении обширных участков кожи – смочить всю поверхность ожога слабым раствором марганцовокислого калия с помощью ватного тампона. При появлении озноба и общего плохого состояния – вызвать врача. При сильной боли принять внутрь анальгин и на ночь снотворное.

###### В поездке

Для предупреждения головокружения детям, плохо переносящим транспорт, перед поездкой на катере, в автотранспорте и т.д., надо принять таблетку аэрона. При поездках в машинах делать остановки по мере появления приступов головокружения (тошнота, бледность лица). Детей, подверженных головокружениям, усаживать в автотранспорте на переднее сидение. На водном транспорте отводить места в центре.

Травмы

Ссадины – повреждения только кожи (поверхностные), иногда обширные.

**Нужно:** Смазать йодом только вокруг ссадины и наложить асептическую повязку (с синтомиииновой мазью).

При резаных, колотых и ушибленных ранах смазать йодом кожу вокруг раны и наложить стерильную повязку. При венозном и капиллярном кровотечении из тканей (рану заливает кровью) наложить давящую повязку с помощью индивидуального пакета.

При артериальном (пульсирующем) кровотечении, помимо повязки, необходимо наложить жгут выше места ранения, обязательно подложив под него край рукава рубашки, чистый носовой платок или несколько слоев марли (непосредственно на кожу жгут накладывать нельзя). Жгут затягивают постепенно до прекращения кровотечения.

Отметьте время наложения жгута на записке, приколотой к одежде, так как жгут может находиться на конечности не более 1, 5 – 2 часов. Если по истечении указанного времени пострадавшему не оказана хирургическая помощь, жгут нужно снять на 10 мин, и, придав конечности возвышенное положение, попытаться прижатием кровоточащего сосуда остановить кровотечение до повторного наложение жгута. При продолжающемся все же кровотечении немедленно наложить жгут повторно.

При закрытом переломе верхней конечности – иммобилизация шиной, имеющейся в аптечке или из подручного материала. Шину наложить с таким расчетом, чтобы захватить два соседних сустава и прикрепить бинтами конечности в положении, согнутом в локтевом суставе, после чего конечность уложить на косынку или широкий бинт, подвязанный к шее. Шину наложить на одежду или подложить под нее вату.

При закрытом переломе нижней конечности – особенно бедра – изготовить шины из подручного материала и наложить их с наружной и внутренней стороны по всей длине вытянутой конечности (охватывая также не меньше двух суставов), закрепив их бинтами.

При открытом переломе, когда в области перелома имеется рана, а тем более видна кость, необходимо разрезать и снять одежду, покрывающую конечность, смазать йодом большую поверхность кожи вокруг раны, наложить повязку с помощью индивидуального пакета, после чего шинировать так же, как и при закрытом переломе. Внутрь давать анальгин и тетрациклин.

При переломе ребер– боль при дыхании и движении туловища.

**Нужно:** Тугое бинтование грудной клетки полотенцем на выдохе, с последующем зашиванием краев полотенца. Подшить лямки через оба плеча для предупреждения сползания полотенца. Внутрь анальгин или любое обезболивающее.

При переломе ключицы – деформация ключицы, боль при движении соответствующей руки.

**Нужно:** Под мышку этой же стороны подложить валик, скатанный из полотенца или из другого материала и прибинтовать плечо к туловищу. Предплечье подвесить на косынку, бинт.

Ушибы сопровождаются болью и различной степени внутренним кровоизлиянием.

Ушиб черепа сопровождается, как правило, в той или иной степени сотрясением головного мозга.

Легкая степень сотрясения головного мозга может проявляться только головокружением, иногда тошнотой. Больной быстро приходит в нормальное состояние.

Средняя степень проявляется кратковременной потерей сознания, тошнотой, иногда однократной рвотой.

При тяжелой степени сотрясения головного мозга наблюдается длительная потеря сознания и неоднократная рвота.

**Нужно:** Во всех случаях пострадавшим необходимо создать полный покой и обязательно показать врачу. В остальном, мероприятия те же, что и при переломе черепа.

При ушибах других частей тела прикладывать холод к месту ушиба (лед, вода, холодные металлические предметы и т.п.) в течение 1-ого, 2-го часа для предупреждения внутреннего кровотечения. В дальнейшем для рассасывания кровоизлияния применять тепло: грелки, горячие ванны для конечностей и т.п. (только не солнечные ванны).

Вывих – изменение очертания сустава, острая боль, отсутствие движений в суставе.

**Не пытаться вправлять!**

**Нужно:** Мероприятия те же, что и при переломах – иммобилизация конечностей. Во всех случаях переломов и вывихов давать внутрь анальгин, направить к врачу для вправления вывиха.

Растяжения связок голеностопного сустава– припухлость сустава. Боль при попытке ходить.

**Нужно:** Тугое бинтование сустава, холод, покой, возвышенное положение конечностей.

Утопления

**Нужно:** После извлечения утопающего из воды, здесь же, на берегу, освободить от стесняющей одежды. При спазме челюсти разжать ее. Вытянуть наружу запавший язык языкодержателем из аптечки или пальцами через марлю, чистый носовой платок и т.п. и удерживать его в таком положении во время искусственного дыхания. Очистить пальцами полость рта от попавших туда инородных тел – ила, песка и т.д. Повернуть пострадавшего лицом вниз через подставленное колено и легким нажатием выдавить воду, попавшую в легкие и желудок. Подложить под голову одежду и приступить к искусственному дыханию, которое продолжать, сменяясь, до прибытия врача или появления самостоятельного дыхания. В последнем случае перенести пострадавшего в помещение, укутать одеялом, обложить грелками (бутылками), крепкий горячий сладкий чай или черный кофе.

Способ искусственного дыхания по Сильвестеру

Если искусственное дыхание выполняется одним человеком, то он становится на колени у изголовья пострадавшего, берется руками за верхние части предплечий и производит следующие движения: **вдох** – осуществляется отведением рук пострадавшего в стороны и кверху до скрещения их над головой; **выдох** – сильным, но плавным прижатнем локтей к нижней половине грудной клетки. (Резкое и сильное прижатие может привести к перелому ребер). Таких движений нужно делать 16-18 в минуту, то есть так же, как дышит нормальный человек.

Если искусственное дыхание проделывают вдвоем, то каждый из участников становится на колени с боков пострадавшего, левыми руками берутся за кисти, а правыми за предплечья. Действуют они одновременно по команде. Движения проделывают те же, что и один человек.

Поражение электротоком

**Нужно:** Если пострадавший связан с токонесущим проводом, его нужно оторвать от него. Взяв за ноги через одежду (за обувь), или палкой оттащить провод в сторону. При потере сознания и отсутствии дыхания освободить пострадавшего от стесняющей одежды и приступить к искусственному дыханию, которое продолжается до прибытия врача или до появления естественного дыхания. В последнем случае прекратить искусственное дыхание, дальнейшие мероприятия – по указанию врача.

Отравление продуктами питания

Появление боли в животе вскоре после еды, побледнение кожи лица, рвота.

**Нужно:** Промыть желудок путем приема нескольких стаканов теплой воды до появления обильной рвоты. Проделать это несколько раз, до тех пор, пока рвота не будет без каких-либо остатков пищи. Строжайшая диета. Только крепкий, горячий сладкий чай. Грелки на живот и к ногам.

При носовом кровотечении

**Нужно:** Покой. Возвышенное положение головы (можно сидя в удобном положении или лежа с приподнятым туловищем). В одну или в обе ноздри, в зависимости от кровотечения ввести ватные (марлевые) тампоны, смоченные предварительно перекисью водорода. На область носа холод. Не сморкаться. Не закидывать назад голову. При продолжающемся обильном кровотечении, особенно связанном с травмой, показать врачу.

При укусе ядовитой змеи **Нельзя:** прибегать к действиям, травмирующим укушенное место: разрезам в области укуса, прижиганиям, наложению жгута и т.д.

**Нужно:** Первая помощь заключается в немедленном отсасывании яда ртом в течение первых 5-7 мин после укуса. При этом место укуса захватывают большим и указательным пальцами и слегка сдавливают, отсасываемую кровянистую жидкость сразу сплевывают. При укусе в руку пострадавший может оказать себе эту помощь сам. Отсасывание яда не могут проводить люди, у которых во рту свежие язвы или ссадины. В этом случае ограничиваются отжиманием яда. Отсасывание яда ртом – метод оказания первой помощи исключительно эффективный и абсолютно безопасный для здорового человека.

Следующее важнейшее мероприятие – придание пораженной конечности полной неподвижности. Это задерживает развитие отравления и уменьшает боли, так как змеиный яд распространяется не по кровеносным, а по лимфатическим сосудам. Отток лимфы из неподвижной конечности замедлен, поэтому общие признаки отравления развиваются медленнее.

При укусе в руку, ее в согнутом положении подвешивают к шее и прибинтовывают к грудной клетке.

Ногу фиксируют при помощи тут же изготовленных шин, жердей или из того материала, который имеется под руками. В крайнем случае, укушенную ногу прибинтовывают к здоровой. Пострадавшего в лежачем положении возможно скорее доставляют в лечебное учреждение.

При укусе насекомого (пчелы, осы и др.)

**Нужно:** Тонким пинцетом удаляют жало, если оно застряло в коже. К месту поражения прикладывают холодные примочки. Холод снимает боль и уменьшает местную воспалительную реакцию. При обморочном состоянии, при головокружении – вдыхание нашатырного спирта.

Несчастные случаи могут произойти с вашими детьми и за территорией лагеря (например, в походе), поэтому необходимо также запомнить следующие правила:

1. Во всех случаях ранений, ссадин, наколов и потертостей во избежание заражения столбняком, при прибытии в населенный пункт немедленно обратиться в медучреждения для производства противостолбнячной прививки.

2. При укусе человека животным, также немедленно обратиться в ближайший медпункт для производства прививки от бешенства.

3. При удалении от населенных пунктов и отсутствии транспорта пострадавших необходимо доставить своими силами на импровизированных носилках или на руках. И в том и в другом случае нужно идти не в ногу, так как это обстоятельство усиливает тряску и ухудшает состояние больного.

**Примерное содержание аптечки**

|  |  |
| --- | --- |
| Стерильные бинты 5x5 | 3 шт. |
| Вата гигроскопическая | 3х100 гр. |
| Лейкопластырь | 1 шт. |
| Лейкопластырь бактерицидный | 15-20 шт. |
| Настойка йода | 1 п. |
| Раствор перекиси водорода | 1 п. |
| Нашатырный спирт | 1 п. |
| Аэрон (от тошноты) | 10 табл. |
| Цитрамон (от головной боли) | 10 табл. |
| Баралгин, темпалгин (от головной, зубной или иной боли) | 10 табл. |
| Парацетамол (жаропонижающее) | 10 табл. |
| Но-шпа (от боли в желудке) | 20 табл. |
| Фталазол или Смекта (от боли в животе) | 10 п. |
| Уголь активированный | 30 табл. |
| Тавегил или супрастин (от аллергии и укусов насекомых) | 20 табл. |
| Раствор сульфацила натрия (альбуцид) | 2 стерильных тюбика |
| Настойка валерианы или пустырника (успокоительное) | 1 п. |
| Жгут резиновый или матерчатый | 1 шт. |
| Ножницы, иголки и нитки |  |

## 11 copyВо что играть с детьми

Игры на знакомство и запоминание имен

###### Снежный ком.

Все сидят в кругу и первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее".

1 чел. Петя;

2 чел. Петя, Вася;

3 чел. Петя, Вася, Лена;

4 чел. Петя, Вася, Лена, Оля ...

Желательно чтобы вожатый оказался последним и правильно без ошибок назвал все имена ребят.

Варианты этой игры:

* назвать свое имя и сделать какое-нибудь движение;
* имя и слово, с которым ты ассоциируешься;
* имя и слово или предмет, который тебе нравится на ту же букву.

###### Ветер дует на…

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга. Он произносит фразу, которая начинается словами: «Ветер дует на тех, кто…». Например, «Ветер дует на тех, кто любит яблоки», «Ветер дует на тех, у кого на обуви есть шнурки», «Ветер дует на тех, кто любит купаться» и т.д. Те, кто отвечает условию, должны пересесть на другое место. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула становится ведущим.

###### Флажки

Группа разбивается на две команды, выбираются капитаны. После этого капитаны убегают и прячутся на местности, задача команд найти капитана противоположной команды первыми.

###### Чайник-тормоз

Перед началом игры каждый сидящий в кругу напоминает всем свое имя. Все стараются друг друга запомнить. Затем все вместе начинают хлопать в ладоши, два раза - в ладоши, два раза - по коленкам, в ритм. Хлопки не должны останавливаться. Первый игрок должен назвать два имени - свое и любого сидящего в кругу - на хлопки в ладоши. Услышавший свое имя пропускает один или два интервала (по предварительной договоренности) и тоже на два хлопка в ладоши называет свое имя и другое. Так как в кругу может быть несколько человек с одним именем, договоритесь, чтобы играющие смотрели на того, чье имя называют. Главное - не сбить общий ритм хлопков и не остановиться. Затем можно усложнить игру, исключив интервалы. Например, раз-два, Света-Лена, раз-два, Лена-Миша, раз-два, Миша-Оля и т.д.

Если кто-то из участников ошибся и не успел вовремя вступить, его имя заменяют на прозвище. Обычно первый получает прозвище "тормоз" или "чайник". Таким образом, теперь этому человеку нужно называть не свое имя, а прозвище.

###### Я люблю своего соседа справа…

Группа рассаживается в кругу. Первый игрок узнает, как зовут соседа справа (например, Коля) и должен произнести четыре фразы, дополняя их словами, начинающимися с той же буквы, что и имя.

К примеру:

«Я люблю своего соседа… Колю»

«Я увезу его в… Калугу»

«Я подарю ему… карандаш»

«Я накормлю его… картошкой»

И так по кругу.

###### Мяч

Эта игра уже не только служит для знакомства, но и учит принимать коллективное решение. Участники встают в круг и поднимают одну руку над головой. Начать игру может любой ребенок. Он бросает мяч любому другому игроку, отчетливо называя свое имя, и опускает руку. Получивший мяч бросает его следующему (нужно стараться бросать мяч через круг, а не рядом стоящему), также называя свое имя, и опускает руку. Так продолжается до тех пор, пока мяч не побывает у всех игроков по одному разу (поднятые руки служат сигналом, что игрок еще не получал мяча). Когда мяч вернется к тому, кто начинал игру, огласите начало следующего раунда: предложите бросать мяч в том же порядке, только называть не свое имя, а имя того, кому бросаете. Обратите внимание, что не все ребята еще запомнили имена друг друга, поэтому нуждаются в подсказке со стороны вожатого.

###### Паровоз

Снова все стоят в кругу. Один участник выходит в центр и трижды выкрикивает свое имя, приседая на полусогнутых ногах, похлопывая себя ладонями по щекам. Затем игрок подходит к любому, стоящему в кругу, и, повторив свое имя, спрашивает: «Как тебя зовут?» Услышав ответ, снова подпрыгивает, машет руками и трижды выкрикивает названное имя. Затем тот, кого только что столь экстравагантно представили, встает впереди первого, тот кладет ему руки на плечи, и они паровозиком отправляются знакомиться с остальными.
Диалог повторяется, с той лишь разницей, что все «вагончики» паровозика выкрикивают вновь названное имя вместе. Игра продолжается до тех пор, пока в паровозик не будут включены все игроки.

Зарядки

###### Колобок

Перед началом каждому ребенку раздаются роли из сказки «Колобок»: дед, бабка, внучка, жучка, кошка или мышка. У каждого должна быть одна роль. Также каждому дается роль колобка. Теперь, каждой роли придумывается движение, например: дед – поднять и опустить руки, бабка – повернуться вокруг своей оси на 360 гр. и т.д. Роли колобка присваивается приседание.

Начинаем игру. Вожатый рассказывает сказку «Колобок» и, когда ребенок слышит свою роль, он повторяет то движение, которое было придумано. Когда произносится слово «Колобок», все приседают.

###### Саймон сказал

Ребята делают те движения, которые просит их сделать вожатый, но только в том случае, когда он добавляет кодовую фразу “Саймон сказал…”.

Например:

«Саймон сказал….подняли руки»– ребята должны сделать;

«Саймон сказал….опустили» – повторяем;

«Саймон сказал….присели» – сделано;

«А теперь, встали» – этого делать нельзя, нет кодовой фразы.

Командные

###### Крокодил

Группа разбивается на команды. Команда выбирает какую-нибудь крылатую фразу и записывает ее на листочек. Когда все готовы, каждая команда выбирает из любой другой одного человека, отдает ему записку и его задача жестами объяснить своей группе эту фразу.

###### Ромбы

Играют обычно 2-3 команды. Каждый ребенок в команде получает карточку с цифрой: 5, 10, или 15. У каждой команды карточки своего цвета. Какому-то игроку достается карточка с надписью «Босс», а кому-то «Киллер». «Босс» - самый сильный игрок, он может «уничтожить» любого. «Киллер», наоборот, слабее всех, но только он может вывести «Босса» из игры. Задача команд найти и «уничтожить» «Босса» соперников. По команде ведущего игроки начинают охоту за «Боссом». Когда игроки разных команд встречаются друг с другом, они сравнивают свои карточки, и если встретились, например, 5 и 15, то пятерка считается убитой, ее карточка переходит к игроку с цифрой 15. Если цифры одинаковые, то игроки разбегаются и продолжают охоту.

Дли того, чтобы выиграть, нужно сохранить своего «Киллера» и натравит его на «Босса» соперников. Если «Босс» противников убит, а ваш жив, - поздравляем, вы выиграли.

Игры на командное сплочение

###### Семафор

Все участники сидят в кругу. Ведущий просит их выбросить на правой руке определенное количество пальцев: от одного до пяти. Цель игры: на определенном ходу все должны показать одно и то же количество. Сговариваться нельзя.

###### Чертова дюжина

Группа должна по порядку посчитать до 13, причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто, что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Факультативное правило: Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

###### Гляделки

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий – водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.

###### Путанка

Число участников: 4-8 человек плюс один. Условия: Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок. Задача водящего распутать этот клубок, не разрывая рук.

###### ~AUT0002Бип

На полу рисуется поле из 49 клеток (7\*7), поля должны быть достаточно большими, чтобы на них можно было встать. Группа делится на две команды.

Начинает первая, все стоят у одного края сетки. Ведущий объясняет, что перед ними лабиринт, стенок не видно, но через них не пройти, когда человек касается стены, звучит сигнал: «Бип». Команды должны пройти по лабиринту на противоположный край. Задача усложняется тем, что стенки лабиринта заколдованы, если человек касается стены, он не может двигаться дальше, только назад и вместо него продолжать путь к выходу может другой член команды. Всей команде нужно пройти через лабиринт как можно быстрее так, как засекается время прохождения, а за ними пойдет другая команда.

План находится у ведущего, он и произносит сигнал «Бип» когда кто-то касается стенки.

###### Молекулы

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу».

Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», – взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

Игры на внимание

###### Чингисхан

Все вы знаете могущественного полководца Чингисхана, на протяжении своей жизни он вел много войн. Как в любой войне у обеих враждующих сторон были разведчики. Очень часто его разведчиков захватывали в плен, и тайные донесения доставались врагу. Тогда Чингисхан придумал зашифрованную систему передачи чисел от 1 до 10, так как чаще всего разведчики передавали именно количественные данные. Сейчас я, с помощью любых трех небольших предметов, буду вам показывать различные числа, а ваша задача догадаться, какая же система применялась великим полководцем?

Ведущий начинает на полу показывать определенные комбинации предметов и спрашивать какое число он показывает. Ребята отгадывают.

**Ключ к игре:** На самом деле, при любой комбинации предметов, показывается то число, каким количеством пальцев ведущий касается пола.

###### МПС

Игру можно провести для конкретного человека только один раз.

Несколько добровольцев, которые никогда не играли в эту игру, покидают зал на одну минуту. Все остальные договариваются о том, что отвечать будут про своего правого соседа (МПС = мой правый сосед). Водящему, по возвращении, говорят: "Сейчас мы все вместе выбрали и загадали человека из нашей группы. Тебе нужно отгадать, кто это и расшифровать его кодовое название МПС. Ты можешь задавать любому из нас вопросы про этого человека, только спрашивай нас по одному».

###### Черная магия

Для того чтобы сыграть в эту игру потребуется два ведущих. Один выходит за дверь. В это время участники игры загадывают любую вещь, которую можно увидеть в том помещении, где они находятся. Второй ведущий говорит, что он может, настроившись на волну своего партнера, передать ему информацию о той вещи, которую загадали. Естественно, ему мало кто верит. Входит первый ведущий, второй же начинает перечислять все предметы, которые находится в комнате, и если он называет ту вещь, которую загадали, первый останавливает его и говорит, что это именно она. Так может повторяться несколько раз, причем во время каждой попытки участники могут прелагать разные ограничения и запреты для ведущих (например, не показывать рукой на предметы, закрыть глаза, отвернуться к стене) но, что бы они ни требовали, первый ведущий всегда безошибочно угадывает именно ту вещь, которую загадали. В чем секрет? Все достаточно просто: Второй ведущий называет задуманный предмет после любой вещи черного цвета. Поэтому-то игра и названа черная магия. Детям додуматься до этого достаточно сложно, но вы не раскрывайте им секрет раньше времени, ведь игру можно продолжить и на следующей смене.

###### Искра

Все сидят в кругу. Первый хлопает в ладоши один раз, после него, сразу, хлопает его сосед справа, дальше третий и т.д. Надо пустить своеобразную искру по кругу. Цель: чтобы искра вернулась к первому игроку как можно быстрее.

###### Ритм

Все сидят в кругу. Ведущий задает хлопками какой-то ритм. Цель игры: группа должна повторить этот ритм. Каждый хлопок может делать только один ребенок, поэтому ритм из 7 хлопков может воспроизвести только группа из 7 ребят, хлопая по одному хлопку каждый с определенной скоростью, паузами и силой хлопка.

###### Ай-да я

Группа сидит в кругу. Начинают с того, что по кругу каждый друг за другом считают вслух. Каждый произносит одно число – это легко. Потом задача усложняется тем, что, в дальнейшем, если кому-то надо будет сказать число кратное 3 или содержащее в написании цифру 3, он должен заменить его на фразу «Ай-да я! », а если число кратно 4 или содержит в написании цифру 4, то «Ай-да ты!». Если же число кратно и 3 и 4, то произносятся обе эти фразы. Группа начинает считать по кругу, кто сбивается – выбывает.

Пример: 1, 2, Ай-да я, Ай-да ты, 5, Ай-да я, 7, Ай-да ты, Ай-да я…

###### Крест-параллель

Игроки, вместе с ведущим, сидят в кругу на стульях. Ведущий бросает мяч любому игроку и говорит одну из фраз Крест-Крест, Крест-Параллель, Параллель-Крест, Параллель-Параллель. Игрок, получивший мяч, тоже бросает его любому другому, и также должен сказать одну из фраз, ведущий говорит, правильно он сказал или нет. Так все перебрасывают мяч и говорят, задача догадаться по какому принципу ведущий определяет правильность фразы.

**Ключ к игре:** Если нога на ноге, то крест, если ноги не перекрещены, то параллель.

Первое слово относится к тому, кто кидает, второе – к тому, кому кидают.

###### Наоборот

Ведущий выбирает одного из ребят, говорит ему слово и предлагает произнести его наоборот. Игроку дается немного времени на раздумье и три попытки, и, начав говорить, он не должен останавливаться. После выполнения задания игрок выбирает, кто продолжит, и говорит ему слово. Если игрок все три раза ошибся, он выбывает.

Игры на каждый день

###### Ипподром

Ведущий: Приготовьте свои ладошки. Ладошки – это лошадка, а побежит она по коленкам. Давайте разучим, что умеет делать лошадка: бегать галопом (звонкие хлопки по коленям), скакать по камням (стучим кулачками по груди), скакать по песочку (трем ладошками друг о друга), брать барьеры (руки поднимают вверх и опускают, хлопая по коленям). Итак, мы на ипподроме. Начинаются скачки. На старт! Внимание! Марш!

###### Джойстик

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

###### Почта

Дети встают в круг, взявшись за руки. Ведущий – в середине круга. По его выбору, кто-то из детей произносит фразу: «Я передаю письмо … (называет имя одного из детей, стоящих в круге)». После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи и сказать: «Здесь». Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водящий становится на его место и получает право передать письмо. Игра продолжается.

###### Колобок

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль “колобка” и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: “Жили-были дедушка и бабушка (те, кто “дед” и “баба” должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегает) бабушку (обегает) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т.д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова “колобок” (“А лиса колобку и говорит: “Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...”) и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается.

(Можно рассказать для разнообразия сказку “Репка”, “Теремок”)

###### Блохи

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает.

Если участников больше 20, можно пустить трех блох.

###### Кошки-собаки

Играющие становятся в круг. У ведущего в руках два предмета (допустим шарф и шапка), изображающие "кошку" и "собаку". Когда все сосредоточатся, ведущий в одну сторону запускает "кошку", а в другую – "собаку", со словами "я дарю тебе кошку" и "я дарю тебе собаку". Соседи должны переспросить у него: "Что?" и ведущий отвечает "Кошку (собаку)". Затем предмет передается дальше по кругу по аналогичной схеме, причем вопрос "Что?" должен обязательно доходить до ведущего. Чей предмет быстрее придет обратно, та сторона круга победила!

###### Хорошо - плохо

Ребята садятся в круг, вожатый начинает. Он говорит любую фразу заканчивающуюся словами “… ,и это хорошо”. Например: “ Солнце светит, и это хорошо”. Следующий за ним ребенок должен его опровергнуть: “Солнце светит - это плохо потому, что не видно звезд”. Второй участник продолжает опровергать: “Не видно звезд – это хорошо потому, что не отвлекаешься от дел”. И так, все друг за другом, опровергая предыдущего. Следите за тем, чтобы ребята чередовали “…это хорошо потому, что…” и ”…это плохо потому, что…”

###### Контакт

Играть могут от трех человек и больше. Один участник загадывает любое слово и называет его первую букву. Другие участники, думают, что же может быть за слово на эту букву, предполагают и спрашивают о том, что предположили. Например, буква **В**. Спрашивают:  Это не  птица (предположили **в**орону)  не качество человека? (**в**ерность) не цветы, растущие во ржи (**в**асильки), не человек в белом халате (**в**рач) вопросы могут быть самые разнообразные, главное   чтобы ведущий не понял, что же имеется в виду, а поняли остальные участники. Если кто-то понял, что подразумевалось под ответом, то говорит КОНТАКТ и они вдвоем с тем, кто задал вопрос, начинают считать до 10. Если за это время ведущий не догадается, что они имеют в виду, то они вместе, после числа 10 называют то, что считают ответом на вопрос. Если участники назвали разные слова, то ведущий не говорит следующую букву. Если слово оказалось одинаковым, то есть если они правильно поняли друг друга, ведущий называет следующую букву (например, **Е**) получается **Ве** и игра продолжается, только участники придумывают слова на **Ве**. Так до тех пор, пока не угадают все слово. Интересно загадывать длинные необычные слова.

###### Слепой олень

Один участник стоит в центре игрового поля с завязанными глазами. Остальные располагаются вокруг него в круг на расстоянии около 4-5 метров. Ведущий указывает на одного из стоящих в кругу. Этот участник должен попытаться подойти к “оленю”. А он, в свою очередь, старается услышать приближение подкрадывающегося. Если “олень” слышит шаги, шорохи и т.п., то он указывает рукой направление, откуда слышится звук. Если он ошибся, то ведущий не подает сигнала и “охотник” продолжает приближаться к жертве. Если же “олень” правильно указал направление, то ведущий возвращает нападающего на место, а затем подает знак другому “охотнику”. Игра заканчивается, если кто-нибудь подошел к “оленю” и коснулся его. Тогда “олень” и “охотник” меняются местами. Если “оленю” удалось отразить 10 попыток то, тоже выбирается другой участник на его место. Запрещается преодолевать расстояние до “оленя” бегом или прыжком.

Подвижные игры

###### Зоопарк 2

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

###### Дракон

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» – поймать «хвост». А задача «хвоста» – убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

###### Воробьи-вороны

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

######

###### Сардинки

Игра подобна “Пряткам”, отличие в том, что один игрок прячется, а остальные поодиночке его ищут. Когда один из игроков находит спрятавшегося, он присоединяется к нему в его убежище. Постепенно все нашедшие игроки набиваются в потайном месте как сардинки в банке.

###### Загнать мамонта

В каменном веке наши далекие предки часто охотились. Ежедневно из стойбища выходила группа охотников за очередной добычей. Иногда им удавалось принести кабанчика, иногда довольствовались только зайцем. Очень редко, в случае крайней удачи, в деревню прибегал один из охотников с вестью, что в их краях появился мамонт. Тогда вся деревня поднималась на помощь, ведь мамонт очень крупное животное и поймать его можно усилиями только всего племени.

Один из вожатых берет на себя роль мамонта, он выходит из корпуса, и прячется где-нибудь на территории лагеря. Охотники дают ему 5 минут, а после чего начинают поиски. Мамонт может менять место своего убежища в случае необходимости. Если охотники заметили мамонта, он может убежать от них. Мамонта можно поймать усилиями только всего племени. Если его поймала только часть охотников, мамонт имеет право вырваться и скрыться. Мамонт считается пойманным, если его окружили все охотники, участвовавшие в загоне.

###### Штандер

Для игры все участники встают по кругу. Водящий становится в центр, бросает мяч над своей головой и называет имя любого, стоящего в кругу игрока. Задача того, кого назвали поймать мяч. Остальные в этот момент должны разбегаться в разные стороны, подальше от нового ведущего. Как только мяч оказался в руках водящего он должен закричать “стоп”, а остальные застыть на месте. Водящий должен попасть мячом в любого игрока. Если было попадание, то все встают опять в круг, а тот, в кого попали, становится ведущим, и идет в центр. Если же попадания не было то ведущий должен добежать до мяча и, снова, крикнув “стоп”, попытаться попасть в кого-либо.

Игры на выявление лидеров

###### Индикатор

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же".

Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды.

Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

###### Построить фигуру

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

###### Любимая зверушка

Эта игра является, своего рода, социометрией вашей группы. Она сходна по типу с «Индикатором», но, в данном случае мы раздаем ребятам листочки бумаги и просим написать на первой строчке название любимого животного. По написании, ребята читают по кругу то, что они написали. Вожатый объявляет что, всем необходимо на определенном ходе написать одно и тоже животное. При этом, договариваться о том, что писать, нельзя, можно только на каждом ходе зачитывать все варианты. Проводится второй ход, все опять пишут на бумаге животное, зачитывается, и т.д. до тех пор, пока группа не придет к единому мнению. Во время игры проследите за процессами в группе: кто быстро меняет свое мнение, кто долго сопротивляется и т.д.

 «Игры-шутки»

###### Бим-Бом

Несколько ребят выходят за дверь. Ведущий вызывает их по одному и спрашивает: «Бим или Бом?». Если участник отвечает «Бим», то он может щелкнуть по лбу всех присутствующих, если «Бом», то все щелкают по лбу именно его.

###### Кенгуру

Один игрок выходит за дверь и ведущий просит его изобразить какое-нибудь животное, например, слона, так чтобы остальные поняли, кого он показывает. В это время все сговариваются о том, что они ни за что не признаются, что угадали это животное. Игрок изображает слона, а остальные «угадывают»: «Лягушка», «Кенгуру», «Да это же крокодил!» и т.д.

###### Докладная записка

 Эту игру можно использовать, как один из конкурсов в КВН или КАМ. Условия очень просты. Каждая команда должна написать некую «Докладную записку» директору лагеря или руководителю программы. У команд есть начало и конец текста записки, соответственно, им нужно лишь дописать середину. Конец всех записок одинаков – « а глаза у него (них) были такие добрые-добрые…». Начало же может быть разным. Например, таким: «Сегодня вечером, проходя мимо комнаты инструкторов, я увидел, как Сергей и Дима…….». Когда записки написаны, представители команд по очереди зачитывают их.

**Египетский осел**

Кто-то из ребят выходит за дверь и получает задание три раза спросить «Кто Египетский осел?». Остальные выбирают кого-нибудь на роль осла. Он должен громче всех кричать «Я», когда первый игрок будет спрашивать «Кто осел?» Если «осел» угадан, то игроки меняются местами. Тот, кто выходил садится в круг, а тот, кого угадали, выходит за дверь. Игра повторяется:

* «Кто Египетский осел?». Все хором - «Я».
* «Кто Египетский осел?». Все, еще громче - «Я».
* «Кто Египетский осел?». В этот момент все вдруг замолкают, а тот, кто первым выходил за дверь, громко и неожиданно для себя кричит – «Я».

«Для мальчиков и девочек»

###### Статуя любви

Ведущий уходит в другую комнату и берет с собой партнера противоположного пола. Они становятся обнявшись, и зовут кого-нибудь еще (одного), например, парня и говорят ему: "Это статуя любви, можешь делать с ней все что хочешь, это глина из которой ты можешь вылепить все, что подскажет тебе твое воображение. Когда статуя будет готова, ведущий говорит: "А теперь займи место молодого человека в статуе!". Далее вызывается девушка, затем снова парень и все повторяется. Главное чередовать, чтобы люди не замучились изображать статую любви.

######  Паровозик любви

Пять-шесть игроков выходят из игровой комнаты, а затем их запускают по одному, в порядке мальчик-девочка. Все остальные изображают поезд: становятся друг за другом, руки - на талию впереди стоящего. Ведущий занимает место паровозика и командует: "Поехали!" И устремляется вперед со звуками: "Чух-чух-чух! Пых-пых-пых! У-у-у-у!". Некоторое время (секунд 10-15) все "едут", приговаривая «Мы паровозик любви, нам скучно, мы занимаемся любовью», а потом ведущий поворачивается к стоящей за ним девушке и целует ее в щеку, та, в свою очередь, целует следующего. Игрок, который вошел, стоит последним и с нетерпением ждет поцелуя; когда же очередь доходит до него, он подставляет щеку и получает... пощечину! И так до последнего игрока.

###### Апельсин

Все сидят или стоят в кругу. Нужно передать апельсин по цепочке от первого игрока до последнего без помощи рук, например, зажимая его между подбородком и плечом.

###### Коробок

Игроки делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу. Крайний игрок берет пустой спичечный коробок (без выдвижной части) и одевает себе на нос. Нужно передавать его по цепочке без помощи рук, с кончика своего носа на кончик носа своего соседа. Побеждает команда, которая сделала это быстрее всех.

###### Танец с бумажкой

Все разбиваются на пары. Между партнерами помещается лист бумаги. Танцуя под разную музыку, нужно прижиматься друг к другу как можно теснее, чтобы листок не выпал.

###### Сиамские близнецы

Пары танцующих под разную музыку изображают из себя сиамских близнецов. Срастаться можно: спинами, ушами, носами, коленками и другими частями тела.

###### Прищепки

Выбираются от 2 до 5 пар, мальчик – девочка. Одному из партнеров завязывают глаза, а другому в разные неожиданные места прикрепляют прищепки. Игрок с завязанными глазами должен снять их на ощупь. Побеждает та пара, которая сделала это быстрее всех.

## Список рекомендуемой литературы

1. Афанасьев С., Каморин С. *Сто отрядных дел. –* Кострома «МЦ Вариант», 2001
2. Афанасьев С., Каморин С. *Триста творческих конкурсов.* – Кострома «МЦ Вариант», 2001
3. Афанасьев С., Каморин С. *Что делать с детьми в загородном лагере*. - Кострома «МЦ Вариант», 2001
4. *Игры для детей от 2 до 6 лет* – М., из-во «Росмэн», 1990
5. Козлов Н.И., *Лучшие психологические игры и упражнения*. –Екатеринбург, Арт-Лтд, 1998
6. Корчак Я., *Как любить ребенка.* – М., 1990
7. Oсорина Н.В. *Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. –* СПб:, Питер. 2000, серия «Мастера психологии»
8. Смид Р., *Групповая работа с детьми и подростками*. – М.,2000
9. Успенский Э.Н., *Кошмарные ужасы (жуткие истории).* – из-во «Росмэн», 2001

Большое спасибо тем, кто оказывал помощь в создании этой книги:

Андрей Юшков, Надя Кронина, Катя Митковская, Лариса Богданова,

Юля Румянцева

1. Интересные люди – это Санта Клаус, сумасшедшая учительница начальных классов, пришедшая из Испании на лыжах, говорящий только по-фински Крокодил Гена, хиппи из Зауралья и т.д. Главное, чтобы они отвечали на вопросы, исходя из своей роли. [↑](#footnote-ref-1)
2. По мотивам рассказа Сергея Лукьяненко. [↑](#footnote-ref-2)