

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ПАНАЕВСКАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор Муниципального казённого
общеобразовательного учреждения
«Панаевская школа-интернат»
приказ от 11.03.2020 г. №182



Е.В. Дубникова

Дополнительная общеобразовательная программа «МЫ ВМЕСТЕ»

Возраст детей: 13-15 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

Большакова Светлана Юрьевна,
педагог дополнительного
образования

Паспорт программы

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа «Мы вместе»
Направленность программы	Социально-педагогическая
Уровень освоения программы	Основное общее образование
Форма обучения	Групповая, индивидуальная, парная
Срок реализации программы	Один год (данная программа корректируется, ежегодно реализуется в школе-интернате)
Возраст обучающихся	13-15 лет
Цель программы	Вооружить слушателей системой научно-практических знаний в области обеспечения безопасности, соблюдения прав и законных интересов детей, организации досуга, развития детей и детских коллективов; сформировать необходимые умения и навыки работы с детским коллективом; развить профессионально-важные личностные качества вожатого.
Краткое содержание	Программа актуальна для подростков и направлена на развитие коммуникативных, организаторских способностей, лидерских качеств. Обучающимся предоставляется возможность самореализоваться в различных видах деятельности: игровой, трудовой, общественно-полезной, социально-значимой, художественно-эстетической, в общении, что способствует развитию личностного роста обучающегося. Программа способствует формированию вожатского отряда для работы в лагерях дневного пребывания, что является выполнением социального заказа учреждения на качественную организацию каникулярного отдыха детей.
Предполагаемые результаты реализации программы	<p>При прохождении полного курса программы «Мы вместе» школьники должны обладать определённым набором знаний, умений и компетентностей.</p> <p>Вожатый должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Обязанности вожатого; - Возрастные психологические особенности детей; - Особенности временного детского коллектива; - Способы профилактики конфликтов; - Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания; - Как разработать, подготовить и провести отрядное мероприятие. <p>Вожатый должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Организовывать подвижные и интеллектуальные игры; - Участвовать в активной творческой деятельности отряда; - Разрешать конфликтные ситуации; - Оформлять отрядный уголок.

Пояснительная записка

Совсем скоро наступят долгожданные летние каникулы. Родители будут вновь озадачены тем, как продуктивно организовать досуговую деятельность школьников. Неоспорим тот факт, что в организации отдыха детей важная роль отводится пришкольным лагерям дневного пребывания. Следует отметить, что в Панаевской школе-интернате» в течение 18 лет работает пришкольный лагерь «Дружба», который школьники посещают с большим удовольствием. Преимущества пришкольного лагеря заключаются в том, что ребёнок находится недалеко от родных и близких ему людей, в любой момент может пойти домой, если в этом есть необходимость. Родители не несут никаких затрат на содержание своего чада. Дети всегда находятся под присмотром воспитателей и вожатых. Для школьников организуются познавательные-развлекательные мероприятия. Ребята своевременно посещают столовую.

Одной из основных задач любого детского лагеря является организация сотрудничества детей и взрослых, проведение совместных мероприятий с целью создания благоприятного микроклимата среди участников. Необходимо, чтобы каждый ребёнок почувствовал себя личностью, способной к созиданию, открыл в себе новые возможности. Очень важно, чтобы дети развивали творческие способности, открыто выражали свою точку зрения. Над этим активно работают в пришкольном лагере квалифицированные специалисты. Следует отметить, что в лагере «Дружба» один творческий вид деятельности сменяет другой: «Художественный образ», «Сценическое искусство», «Вокальная студия», «Хореографическое искусство», «Декоративно-прикладное творчество». Пришкольный лагерь предоставляет возможность свободного выбора способов самореализации. Именно поэтому отдых школьников насыщен и интересен.

В пришкольном лагере в качестве помощников воспитателей работают вожатые – школьники в возрасте 14-16 лет. Конечно, вожатые в первые дни работы в лагере сталкиваются с массой проблем, примеряют новые социальные роли. Они несут ответственность за здоровье своих подопечных. Это совершенно новая и в то же время интересная жизнь организатора. Возникает много вопросов: как же лучше организовать досуговую деятельность школьников? Как их заинтересовать?

Вожатый – это, прежде всего, творческий человек, которому интересен процесс организации и проведения мероприятий. Поэтому такому человеку будет комфортно работать с детской публикой, которая видит в лице вожатого взрослого человека, доверяет ему самое сокровенное.

На вожатого возлагаются большие надежды, поэтому ему необходимо иметь широкий кругозор, владеть большим количеством информации, уметь легко перестраиваться в непредвиденной ситуации.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что важным аспектом организации досуговой деятельности обучающихся в пришкольном лагере является подготовка вожатых старшего школьного возраста. В качестве перспективы мы можем рассматривать этих вожатых как кадровый резерв (профессиональные вожатые, воспитатели, педагоги). В связи с этим, появилась идея создания на базе Панаевской школы-интерната творческого объединения «Мы вместе». С целью создания объединения была разработана соответствующая общеобразовательная программа «Мы вместе».

Отличительной особенностью данной программы является то, что она позволяет детям понять, какой огромный вклад в дело воспитания подрастающего поколения вносят вожатые, как важно развивать лидерские качества через познание духовных и нравственных человеческих ценностей. Программа «Мы вместе» носит практико-ориентированный характер.

Новизна данной программы в том, что она нацелена на создание комфортной среды, оказывающей благотворное воздействие на ребёнка, включённого в следующие формы

деятельности: учебную, игровую, традиционные праздники, совместную деятельность детей и взрослых.

Актуальность программы: в современных условиях востребован молодой человек, обладающий интеллектом, способный активно участвовать в жизни своей страны, готовый взять на себя ответственность, умеющий работать в команде. Невозможно ожидать, а, тем более, требовать от человека серьёзной работы без соответствующей подготовки. Для того, чтобы правильно действовать, нужно иметь знания и представления о том, как это делать. Поэтому актуальна организация обучения, способствующего становлению активной жизненной позиции ребят, развитию их творческих, коммуникативных навыков и дающего возможность попробовать себя в педагогической деятельности. Этому способствует проведение уроков мастерства, в основу которых положены как традиционные формы работы, так и инновационные технологии воспитательной работы, лидерские тренинги.

Главной задачей курса являются обобщение, систематизация знаний вожатого об организации педагогического процесса в смене и эффективное применение полученных знаний на практике.

Не так важно, будут ли ребята из объединения «Мы вместе» работать вожатыми в дальнейшем, потому что вожатый – это профессия, навыки которой пригодятся в любом возрасте и при любом социальном статусе: общение со своими будущими детьми, работа в команде, публичные выступления и т.д. Эта профессия заставляет оставаться детьми, жить с широко открытыми глазами, распахнутым сердцем и мечтающей душой. Работа вожатого – это способ саморазвития и самопознания. Она помогает раскрыться и стать искренним с людьми, приобрести навыки, умения, которые станут незаменимы в дальнейшей жизни.

Принципы деятельности программы:

- использование системного подхода в предъявлении единых педагогических требований к членам творческого объединения и в организации обучающего процесса;
- преобладание практико-ориентированных форм и методов обучения над теоретическими;
- реализация индивидуального и личностно-ориентированного подходов в процессе профессиональной подготовки;
- использование творческого подхода в организации образовательного процесса;
- принцип проблемного обучения через постановку проблемных задач и создание ситуаций, побуждающих слушателя к самостоятельному поиску наиболее эффективных путей для их решения;
- принцип технологичности профессиональной подготовки (т.е. овладение конкретными алгоритмами деятельности);
- принцип воспитывающего взаимодействия;
- принцип единства воспитания и самовоспитания в подготовке слушателей школы-интерната.

Цель программы: вооружить слушателей системой научно-практических знаний в области обеспечения безопасности, соблюдения прав и законных интересов детей, организации досуга, развития детей и детских коллективов; сформировать необходимые умения и навыки работы с детским коллективом; развить профессионально-важные личностные качества вожатого.

Основные задачи:

- познакомить с нормативно-правовыми основами работы вожатого;
- обеспечить усвоение слушателями необходимых знаний в области педагогики и психологии временного детского коллектива, логики развития смены, организации досуга, возрастного воспитания и развития детей в пришкольном лагере;
- обеспечить овладение слушателями умениями и навыками по формированию и организации деятельности временного детского коллектива, методики организации коллективно-творческих дел и мотивации деятельности участников смены;
- сформировать навыки планирования деятельности и разработки программ;

- развить аналитико-рефлексивные, коммуникативные, организаторские, проектные, диагностические и прикладные умения;
- научить способам творческого решения проблемных педагогических ситуаций в процессе межличностного взаимодействия как основы мастерства вожатого;
- познакомить слушателей с технологиями организации досуга детей и подростков на основе их возрастных особенностей.

Общеобразовательная программа «Мы вместе» составлена на 1 год. Занятия проводятся 2 раза в неделю. Всего программой предусмотрено 36 занятий, включающих 36 академических часов. Группа обучающихся формируется из 12 человек. Возрастной состав школьников – 14-16 лет.

При обучении вожатых используются эффективные образовательные технологии, которые позволяют в кратчайшие сроки качественно подготовить учащихся к ведению вожатской деятельности.

Следует отметить, что в течение всего учебного курса основной формой работы на занятиях является изучение теоретического материала, применение изученного материала на практике. Вожатые разрабатывают сценарии, участвуют в проведении мероприятий, организуют игры, необходимые для различных периодов смены, составляют план мероприятий на смену, участвуют в проведении хореографических зарисовок, пишут девизы, речёвки, отрядные песни.

В творческом объединении «Мы вместе» взаимодействие учащихся и педагогов строится на доверии и взаимоподдержке участников, свободном общении, проявлении творческой активности. Учебный план строится на проведении как теоретических, так и практических занятий. Важным элементом в обучении является ведение своеобразного личного дневника вожатого, ребята записывают важную, на их взгляд, информацию. Следует отметить, что у каждого школьника есть в наличии «Методическая копилка вожатого». Ребята с удовольствием делятся друг с другом интересным методическим материалом, создают «банк подвижных игр».

Практическая значимость программы заключается в том, что учителя, педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования могут использовать элементы программы при проведении различных мероприятий. Вожатые вооружатся определённым багажом знаний, умений и навыков, которые в дальнейшем будут продуктивно использовать в учебной деятельности.

Предполагаемые результаты реализации программы:

При прохождении полного курса программы «Мы вместе» школьники должны обладать определённым набором знаний, умений и компетентностей.

Вожатый должен знать:

- Обязанности вожатого;
- Возрастные психологические особенности детей;
- Особенности временного детского коллектива;
- Способы профилактики конфликтов;
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания;
- Как разработать, подготовить и провести отрядное мероприятие.

Вожатый должен уметь:

- Организовывать подвижные и интеллектуальные игры;
- Участвовать в активной творческой деятельности отряда;
- Разрешать конфликтные ситуации;
- Оформлять отрядный уголок.

Формы и критерии оценки эффективности реализации программы:

Для того, чтобы проверить, насколько школьники овладели практическим и теоретическим материалом программы, проводятся диагностики, беседы, опросы, анкетирования, тестирования. Ребята активно вовлекаются в практическую деятельность. На итоговом занятии организуется круглый стол, на котором школьники делятся впечатлениями, высказывают свои пожелания, составляют план мероприятий на период открытия пришкольного лагеря.

В результате обучения у обучающихся будут сформированы следующие компетенции:

	Требования к образовательному результату (ФГОС)	Характеристика результата (базовый уровень, повышенный уровень)	Способы оценки результата
Личностные	Формирование мотивации учения	Б – будут сформированы основы: - проявление и развитие творческих и организаторских способностей; - умение взять на себя ответственность и принимать правильное решение. П – получают возможность: - изучить свои личностные особенности, интересы и склонности; - определение варианта будущей профессиональной деятельности.	Психологическое тестирование с учетом индивидуальных особенностей слушателей: Методика изучения социализированности (социальной адаптированности, активности, автономности, нравственной воспитанности) личности учащихся. Методика изучения мотивов участия школьников в деятельности.
	Осознание возможностей самореализации	Б – стремление к самореализации и самообразованию с учетом своих особенностей, потребностей; П – освоение технологии Портфолио; - составление программы личностного роста; - анализ своей деятельности	Анкета учащимся по выявлению уровня самооценки.
	Уровень воспитанности	Б – будут сформированы: - усвоение элементарных норм, правил, принципов поведения в обществе; - чувство долга и ответственности; - отношение к общественному труду; - дисциплинированность; - чувство коллективизма; - доброта, отзывчивость; - честности и справедливости. П – получают возможность: - устойчивая и положительная самостоятельность в деятельности и поведении,	Анкета, направленная на определение уровня воспитанности; наблюдение.

		проявляется активная общественная и гражданская позиция	
Коммуникативные	Формирование коммуникативной компетенции	Б – будут сформированы основы коммуникативных компетенций (умение работать в команде, навыки самопрезентации, публичного выступления и защиты проекта) П – освоение опыта работы в разных группах; - умение доказывать и аргументировать свою позицию; - умение презентовать себя.	Предоставление электронной самопрезентации; участие в публичных выступлениях; статьи в школьной газете.
Регулятивные		Б – приобретение навыка планирования, подготовки и реализации проектов, презентаций; - планирование своего рабочего времени; П - навыки тайменеджмента; - опыт действия в нестандартных ситуациях; - опыт объективного оценивания своего поведения	Публичные выступления; статьи в школьной газете; результаты (рефлексия) ролевых и деловых игр; публичное выступление; презентация
Познавательные	Познавательные компетенции	Б – умение работать с разными источниками информации (научные, правовые, художественные); - оперирование терминами; - проявление интереса к социально значимым и общественно-полезным мероприятиям - развитие и формирование навыков проектирования и планирования - формирование ИКТ-компетенции П – приобретение основы продуктивной компетентности - умение работать, способность к созданию собственного продукта, умение принимать решения и нести ответственность за них; - систематизирование информации и применение ее на практике.	Защита проектов; выдвижение и работа с социальной инициативой.

Реализация программы осуществляется через:

- лекции, семинары, практикумы;
- дискуссионные формы работы;
- тренинги и деловые игры;
- клубные формы работы;
- творческие мастерские;
- работу по группам;
- демонстрацию образцов педагогического взаимодействия, культурно-нравственного поведения и отношений в педагогической системе;
- встречи и творческие гостиные с интересными людьми села Панаевск.

Формы проведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: Результатом работы творческого объединения является участие детей в социально-значимых мероприятиях, акциях, мастер-классах, обучающих играх, конкурсах, интерактивах, социальных проектах, флеш-мобах.

Возможности детей и уровень их подготовленности различен, поэтому наиболее продуктивным является дифференцированный подход, позволяющий каждому ребенку добиться положительного результата.

Методическое сопровождение программы:

Для успешной реализации программы необходимы следующие формы и методы работы в объединении:

Групповые:

- беседы,
- игровые программы,
- конкурсы,
- соревнования,
- творческая мастерская,
- круглый стол,
- творческий отчет.

Индивидуальные:

- творческие проекты.

Контроль:

- входящий,
- текущий,
- итоговый,
- мониторинги знаний, умений и навыков.

Типы занятий:

- комбинированный,
- первичного ознакомления материала,
- усвоение новых знаний,
- применение полученных знаний на практике (работа в классах и лагере),
- закрепления,
- повторения.

Для успешной реализации программы необходимо следующее оснащение:

- цифровой фотоаппарат;
- музыкальное оборудование;
- компакт-диски, флэш-карта;
- спортивно-игровой инвентарь;
- канцелярские товары;
- призовой фонд: сувенирная продукция, грамоты, дипломы;
- методическая литература: (игры, конкурсы, сценарии, викторины, праздники и т.д.).

Учебно-тематический план

Тема №	Перечень разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Введение «Ориентиры лета»	2	1	1
I Раздел	Планирование и организация деятельности вожатого	5	2	3
II Раздел	Развитие коллектива в условиях детского лагеря	4	2	2
III Раздел	Возрастные физиологические и психологические особенности детей	2	1	1
IV Раздел	Планирование воспитательной работы	5	2	3
V Раздел	Игровая деятельность в лагере	4	1	3
VI Раздел	Проектная деятельность	5	2	3
VII Раздел	Сценическая деятельность	5	2	3
	Конкурс вожатского мастерства	4	2	2
	Итого	36	15	21

Тематический план

Тема №	Перечень разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Введение «Ориентиры лета»	2	1	1
I Раздел	Планирование и организация деятельности вожатого	5	2	3
1	Организационный период лагерной смены	1	1	
2	Организация самоуправления в лагерной смене	2	1	1
3	Классификация игр	2		2
II Раздел	Развитие коллектива в условиях детского лагеря	4	2	2
1	Стадии развития коллектива	2	1	1
2	Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы	2	1	1
III Раздел	Возрастные физиологические и психологические особенности детей	2	1	1
1	Формы и методы работы с младшими школьниками	2	1	1
IV Раздел	Планирование воспитательной работы	5	2	3
1	КТД	2	1	2
2	Тематические дни	1	1	
3	Отрядный огонек	2		1
V Раздел	Игровая деятельность в лагере	4	1	3
1	Игротека	1		1
2	Ролевые игры	1		1
3	Разработка конкурсно-игровых программ	2	1	1
VI Раздел	Проектная деятельность	5	2	3
1	Отрядная программа	1		1
2	Разработка проекта тематического дня в лагере	2	1	1
3	Разработка тематического мероприятия	2	1	1

VII Раздел	Сценическая деятельность	5	2	3
1	Элементы танцевального искусства	1		1
2	Элементы актерского мастерства	2		2
3	Сценическая речь	1		1
4	Элементы вокального мастерства	1		1
	Конкурс вожатского мастерства	4	2	2
	Итого	36	15	21

Содержание программы:

Введение

Ориентиры лета. Что такое лагерь? Игра на знакомство «Ответственная Ольга». Особенности лагеря с дневным пребыванием детей. Особенности организации отдыха в Ямальском районе. Составление карты достопримечательностей. Кодекс поведения вожатого. Характеристика личностных качеств вожатого. Игра «Мой идеал». Обязанности вожатого.

I Раздел Планирование и организация деятельности вожатого

Программа и планирование смены. Конкурс «Ромашка». Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня.

Логика развития лагерной смены. Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое организационный период.

Специфика организационного периода смены лагеря. Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Игра «Снежный ком». Газета «Здравствуйте». «Огонек знакомства». Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены.

Специфика основного периода смены лагеря. Как провести творческий конкурс? «Шляпное сражение». Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? «Светский разговор». Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра «Муха». Что делать в жаркий день? Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Игра «Кто? С кем? Куда? Зачем?». Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня.

Специфика заключительного периода смены лагеря. Подведение итогов смены. Газета «Эх было дело...», «Мне бы хотелось вам сказать...». Закрытие смены. Награждение. Операция «Нас здесь не было».

Организация самоуправления в пришкольном лагере. Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работы центров и секторов.

Классификация игр. Игра как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады «Футбол». Создание «Банка подвижных игр», «Банка форм работы» вожатого. «Аукцион идей».

II Раздел Развитие коллектива в условиях детского лагеря

Стадии развития коллектива. Становление и развитие коллектива. Игра «От носа к носу». Воспитательные возможности коллектива. Понятие о временном детском коллективе.

Его психологические особенности: сборность, автономность, динамизм внутриколлективных отношений, интенсивность общения, особые темп и ритм жизни. Цикличность в формировании и развитии. Особенности формирования и работы с временным детским коллективом. Организация детского самоуправления и принципы взаимодействия органов самоуправления со взрослыми. Нестандартные, творческие формы организации детского самоуправления.

Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы. Лидер. Игра «Квадрат». Стили лидерства. Позиция вожатого.

III Раздел Возрастные физиологические и психологические особенности детей

Социально-педагогическая карта отряда. Как применять сведения о детях в воспитательном процессе. Выбор педагогически целесообразных форм и методов работы с детьми младшего, среднего подросткового и старшего школьного возраста. Учет психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков. Методические подходы к работе с детьми разного возраста. Психологические особенности детей младшего школьного возраста. Психологические особенности подростка. Особенности взаимоотношений детей и взрослых на разных этапах развития личности ребенка. Восприятие людьми друг друга.

IV Раздел Планирование воспитательной работы

Содержание работы оздоровительного лагеря в разнообразной коллективной творческой деятельности с учётом интересов и возможностей детей и подростков, во взаимодействии с социальным и природным окружением, в сочетании массовых, отрядных и индивидуальных форм работы. Создание и развитие традиций.

Коллективная организация дел в отряде, взаимодействие отрядов. Роль органов самоуправления (постоянных и временных) в организации жизни лагеря. Коллективно-организаторская деятельность. Содержание, формы и методы основных видов воспитательной деятельности лагеря, их взаимодействие. Социальная деятельность.

Познавательная деятельность по расширению кругозора детей, изучение исторических, трудовых и художественных памятников, культурно-исторических традиций своего региона.

Физкультурно-оздоровительная, туристско-краеведческая деятельность.

Художественно-эстетическая деятельность. Создание условий для художественного творчества детей, эстетики быта, развития эстетического вкуса, культуры поведения и взаимоотношений.

Деятельность кружков, секций по развитию интересов, способностей к творчеству у ребят.

Организация деятельности отрядов и лагеря по подведению итогов жизни и работы за смену. Использование творческих форм отчета, смотров знаний, умений. Прощальные костры, «огоньки». Формы поощрения.

V Раздел Игровая деятельность в лагере

Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Технология развивающей кооперации. Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр. Игротека в лагере. Её величество - игра (по материалам книг С. Шмакова).

Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры. Практики и тренинги.

VI Раздел Проектная деятельность

Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогического состава.

Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руководителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.

Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клубов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, трудовой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр, работа туристской базы.

VII Раздел Сценическая деятельность

Актёрское мастерство вожатого. Принципы разработки сценария и проведения массовых мероприятий с детьми в условиях детского лагеря. Режиссура массовых мероприятий. Советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов. Нетрадиционные праздники в лагере.

Материально-техническое обеспечение:

- тренинговый зал;
- учебная аудитория;
- аудитория, оснащенная мультимедиа;
- спортивный зал;
- канцелярские принадлежности.

Вожатские песни

Совершите чудо

(сл. – М. Пляцковский, муз. – Е. Птичкин)

- 1) Землю обмотали тоненькие нити,
Нити параллелей и зеленых рек...
Совершите чудо: руку протяните -
Надо, чтобы в дружбу верил каждый человек!
- 2) Обогрейте словом, обласкайте взглядом –
От хорошей шутки тает даже снег.
Это так чудесно, если с вами рядом
Станет добрым и веселым хмурый человек!
- 3) Мы не зря мечтали о волшебном чуде,
Хоть планету кружат всемогущий век.
Совершите чудо: пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит в люди человек!
- 4) Повторение 1-го куплета.

Доброе утро!

(сл. и муз. – Ю. Таран)

- 1) Заглянуло солнышко
Утром к нам в окошко.
Прыгнул зайчик солнечный.
К нам с тобой в ладошки.

Припев:

*Доброе утро! Здравствуйте!
Добрый день! Добрый вечер!
Нам с тобой совсем не лень.
Говорить при каждой встрече.*

- 2) Пусть погода хмурится –
Не испортит радости.
Дождь оставит лужицы,
Но подарит радугу.

Припев:

Голубые паруса
(сл. и муз. - В. Смирнов)

- 1) Голубые паруса,
Вы хозяева морей.
Голубые паруса,
Вы надежда кораблей.
Это с вами моряки
Океаны обошли,
Открывая маяки,
Неизведанной земли.

Припев:

*Торопитесь, торопитесь к причалу -
Вам надо ночью отдохнуть.
А на рассвете, когда чайки проснутся,
Ударят волны и снова в путь.*

- 1) Голубые паруса,
Вас туманы не собьют,
Голубые паруса,
Вас в порту невесты ждут,
И летят вдогонку вам,
Чаек белых голоса,
Так спешите по волнам,
Голубые паруса.

Припев:

- 2) Голубые паруса,
Цвета вы мечты моей,
Голубые паруса,
Мне б увидеть вас скорей.
Если тучи заслонят
За собою небеса,
Станут небом для меня,
Голубые паруса.

Припев:

Стояла плохая погода

(муз. - С. Никитин)

- 1) Стояла плохая погода,
И солнце закрыли вдруг тучи.
Шел человек по городу,
И это был друг мой лучший!

- 2) Стояла плохая погода
- Не первый уж день это длится.
Шел человек по городу -
Он очень хотел влюбиться!

- 2) Стояла плохая погода.
Зачем нам такие напасти?
Шел человек по городу -
Ему улыбнулось вдруг счастье!

- 3) Стояла плохая погода.
Вы классно поете, замечу.
Шел человек по городу,
А счастье - ему навстречу!

- 4) Стояла плохая погода,
Неплохо у вас получилось.
Шел человек по городу,
И сердце его вдруг забилось!

- 5) Стояла плохая погода,
Летели часы за часами.
Шел человек по городу,
С ним счастье с большими глазами!

- 6) Стояла плохая погода,
А также поднялся вдруг ветер.
Шел человек по городу,
Был самым счастливым на свете!

Кудряшки

(сл. – А. Ахундова, муз. – А. Баранов)

1) Отчего на голове не растут цветочки,
А растут они в траве и на каждой кочке?
Если волосы растут, значит, их сажают.
Отчего сажать цветы мне не разрешают?

Припев:

*Хорошо бы сделать так – «вжик!» -
Срезать все кудряшки.
На макушке красный мак,
А вокруг ромашки.*

2) А сестрёнке посажу я, конечно, розы,
Нет цветов прекрасней роз, а сестрёнка в слёзы:
«Я всё маме расскажу, расскажу и спрячусь!»
Вот возьму и посажу ей за это кактус.

Припев:

3) А себе я посажу ландыш и гвоздику,
Научиться бы ещё сеять землянику.
Вот была бы голова - голова что надо:
Лес, цветы, дрова, трава, тишина, прохлада.

Припев:

4) Вот представь себе - идёт по дорожке мальчик,
А на круглой голове - круглый одуванчик.
Если волосы растут, значит, их сажают.
Отчего сажать цветы мне не разрешают?

Припев:

Зонтики

(Польская эстрадная песня)

- 1) Город этот выдумал один художник,
Люди в нем не знали, что такое дождик,
Даже не слышали, что такое зонтик,
Вот какие люди жили в городе том.
Лишь чудак какой-то, в старый плащ одетый,
Продавал там зонтики зимой и летом,
Людам всем казалось очень странным это,
И со стариком тем был никто не знаком.

Припев:

*Господа-пода, купите зонтик -
Синий зонтик, красный зонтик,
Белый зонтик, желтый зонтик
Может, пригодится вам.*

- 2) Домики там были все из пластилина,
Из пустых коробочек автомобиля,
И, не опасаясь никакой ангины,
Маленькие люди жили в городе том.
Маленькие были у людей заботы,
Шли они в театры и в кино с работы,
Вечером в подъезде целовался кто-то
И смеялись люди часто в городе том.

Припев.

- 3) Маленькое небо как-то раз промокло,
В маленьких окошках задрожали стёкла,
И огромный дождь пошел стучать по крышам
И схватили насморк люди в городе том.
Вспомнили тут люди о торговце старом,
Бросились искать его по всем базарам.
Но исчез торговец со своим товаром,
И осталась только эта песня о нём.

Припев.

Маленький ёжик

(сл. – В. Москвин, муз. – Н. Масленникова)

- 1) Маленький ежик, четверо ножек,
На себе листок несёт, песенку поет:
Фуф-ты, фуф-ты, фуф-ты-фу,
На себе листок несу,
Самый сильный я в лесу,
Но боюсь одну лису.

- 2) Маленький ежик, четверо ножек,
На себе грибок несёт, песенку поет:
Фуф-ты, фуф-ты, фуф-ты-фу,
На себе грибок несу,
Самый сильный я в лесу,
Но боюсь одну лису.

- 3) Маленький ежик, четверо ножек,
На себе лису несёт, песенку поет:
Фуф-ты, фуф-ты, фуф-ты-фу,
На себе лису несу,
Самый сильный я в лесу,
Но боюсь не донесу.

- 4) Маленький ежик, четверо ножек,
До сих пор в лесу живет, песенку поет:
Фуф-ты, фуф-ты, фуф-ты-фу,
До сих пор в лесу живу,
Самый сильный я в лесу -
Победил саму лису.

Парус

(сл. и муз. - В. Кабанов)

- 1) Парус на ветру трещит крылом.
Побежим за парусом берегом.
Эй, капитан!
Мы - по пятам
К берегам:
Где дадут и нам паруса,
Будет глубина - радуйся!
Черная спина,
Добрые глаза -
Чу-де-са!

- 2) Я себе тельняшку сам скрою,
Сяду в скорлупу ореховую.
Эй, капитан!
Я по пятам
Е-ха-ю.
Есть и у меня паруса,
Рядом глубина - радуйся!
Черная спина,
Добрые глаза -
Чу-де-са!

- 3) Доплывет корабль к берегу,
Где растёт платан-дерево.
В карман без прорех
Спрячу орех.
Сбе-ре-гу.
Я еще найду паруса,
Будет глубина - радуйся!
Черная спина,
Добрые глаза -
Чу-де-са!

Снежная баба

(из репертуара трио «Мультики»)

1) - Я возьму ведро!

- Ну, а я – совок.

- И пойдем во двор,

- Во дворе снежок!

И пусть Дед Мороз

Ущипнет за нос,

Но, пока светло,

В шубе нам тепло!

Припев:

Бабу! Мы будем строить снежную бабу!

Пусть удивятся мама и папа,

Когда увидят, что будет выше

Самой высокой в городе крыши

Та снежная баба!

Та снежная баба!

Та снежная баба!

2) Мне не повезло!

Снега больше нет,

А морковку брат

Съел еще в обед.

А метлу опять

Дворник отобрал,

Но не будет так,

Чтобы я скучал!

Припев:

Деду! Мы будем строить снежную деду!

Пусть удивятся все домоседы,

Когда увидят, что будет выше

Самой высокой в городе крыши

Та снежная деда!

Та снежная деда!

Поганка

(из репертуара трио «Мультики»)

- 1) На лесной полянке
Выросла поганка,
И лисичке рядом говорила:
«Ты промежду прочим
Выросла не очень,
Да и к тому же некрасива!
Я поганка бледная,
И к тому же вредная,
Бахрома и шляпка на месте,
Моя ножка стройная,
Я собой довольная,
И вообще в лесу всех прелестней!».

- 2) Прибежал тут зайныка,
Сел на пень трухлявенький,
И ответил зайныка поганке:
«Хоть ты и пригожая,
Только не хорошая,
Вот теперь сиди, как болванка!
Парень я приличный,
И люблю лисички,
Соберу лисички в лукошко,
А моим зайчоночкам
Будет днем похлебочка!»
И пошел своею дорожкой.

- 3) На лесной полянке
Плакала поганка,
И стояла она неумытая.
Только нам поганку
Ну совсем не жалко,
Потому что она ядовитая!

Маленький гном

(сл. - Ш. Силверстайн, муз. - А. Колмыков)

1) Если я был бы маленький-маленький гном,
Я б умывался каплей одной дождя,
Я бы на божьей коровке ездил верхом,
Удочку прятал бы в дырочку от гвоздя.
Я б под деревьями запросто проходил.
Мне бы комар казался большим орлом,
Блюдце - широким озером, если б я был,
Если я был бы маленький-маленький гном.

2) Я бы ни маму, ни папу обнять не мог -
Только мизинчик, и то не наверняка.
Я бы в испуге шарахался из-под ног
Даже полуторамесячного щенка.
Если бы мне подарила конфету «Полет»
Тётя, которая очень любит меня,
Я бы конфету эту ел целый год,
Фантик один разворачивал бы полдня.

3) Чтоб написать короткое слово «Привет!»,
Я бы неделю ворочал вечным пером.
Эти стихи я писал четырнадцать лет -
Я ведь и есть маленький-маленький гном.

На далекой Амазонке

(сл. - Р. Киплинг, перевод - С. Маршак, муз. - В. Берковский, М. Синельников)

- 1) На далекой Амазонке не бывал я никогда.
Никогда туда не ходят иностранные суда.
Только «Дон» и «Магдалина» - быстроходные суда,
Только «Дон» и «Магдалина» ходят по морю туда.

Припев:

*Из Ливерпульской гавани, всегда по четвергам,
Суда уходят в плаванье к далеким берегам.
Плывут они в Бразилию, Бразилию, Бразилию.
И я хочу в Бразилию - к далеким берегам.
Только «Дон» и «Магдалина»,
Только «Дон» и «Магдалина»,
Только «Дон» и «Магдалина» ходят по морю туда.*

- 2) Никогда вы не найдете в наших северных лесах
Длиннохвостых ягуаров, броненосных черепах.
Но в солнечной Бразилии, Бразилии моей
Такое изобилие невиданных зверей.

Припев.

- 3) А в солнечной Бразилии, Бразилии моей
Такое изобилие невиданных зверей!
Увижу ли Бразилию, Бразилию, Бразилию,
Увижу ли Бразилию до старости моей?

Припев.

Школа, тренировка...

(сл. и муз. – Т. Шаов)

- 1) Жизнь разнообразна! Кто посмеет спорить с нами.
Жизнь прекрасна тем, что можно многое свершить.
Но один знакомый мой, вполне приличный парень,
Жаловался мне, что он устал уже так жить.

Припев:

Школа, тренировка, дискотека, легкий ужин.

Сон, зарядка, школа, тренировка, дискотека.

Легкий ужин, сон, зарядка, школа, тренировка.

Дискотека, легкий ужин, сон и снова (2 раза).

- 2) Делит жизнь проблемы на вопросы и ответы.
Знаю я, как дома сделать синхрофазотрон,
Что я мог сказать ему, какие дать советы,
Если сам живу такой же жизнью, как и он!

Припев:

- 3) Наблюдая проявления современной жизни,
Для себя открыл, что большинство, если не все,
Вот уже, который год в таком шальном режиме.
Вертятся и скачут, словно белка в колесе.

Припев:

Вожатские игры Игры в кругу с мячом

(быстрота мышления + эрудированность + юмор)

Характеристика формы:

За основу взята форма известной детской игры «Звери, птицы, рыбы, насекомые» (см. ниже). Участники игры располагаются в кругу. В руках у ведущего – небольшой мячик. Ведущий бросает мяч одному из участников, задавая при этом какой-либо вопрос или называя какую-либо тематическую область. Участник игры, которому был брошен мяч, должен, поймав мяч, в течение 2-3-х секунд ответить на вопрос или назвать что-либо, относящееся к тематической области, обозначенной педагогом. Варианты ответов нельзя дублировать. Если он, поймав мяч, отвечает неправильно, думает слишком долго или повторяет уже названный кем-то вариант, то он:

а) выходит из игры (тогда игра продолжается до последнего игрока, который и будет считаться победителем);

б) получает штрафной бал (тогда участники игры, получившие больше всего штрафных баллов, в конце выполняют все вместе какое-либо творческое задание), либо, наоборот, правильно и быстро ответивший получает поощрительные баллы (выбор здесь, опять же, зависит от конкретной педагогической ситуации);

в) отдаёт какую-либо из своих вещей, а в конце игра проходит в форме известной игры в «фанты».

Разумеется, возможны и другие варианты развития событий в игре.

Педагог при этом может быть:

а) единственным ведущим игры, то есть только он каждый раз задаёт новый вопрос, бросая мяч любому из участников (соответственно, участники, ответив на вопрос, возвращают мяч ведущему);

б) одним из участников игры с соответствующей правилам сменой ведущего (то есть каждый ответивший на вопрос, задаёт свой вопрос и бросает мяч тому, кого он выберет).

Вариант «а» более предпочтителен, так как в этом случае может быть меньше игровых конфликтов, связанных с неправильно заданными вопросами, да и сам педагог может специально заранее подготовить различные вопросы, контролировать процесс прохождения игры и т.п.

Разным может быть также и порядок включения участников в игру:

а) в определённом порядке, например, по кругу – ведущий бросает мячик, начиная с ближайшего к нему (слева) участника и далее по часовой стрелке (в этом случае игра может считаться завершённой, например, тогда, когда будет пройден весь круг, и каждый хотя бы раз поймает мячик);

б) в произвольном порядке – ведущий может бросить мячик любому из участников, в том числе несколько раз подряд одному и тому же участнику.

Вариант «а» целесообразен в том смысле, что все участники будут задействованы, а недостаток его заключается в том, что теряется элемент неожиданности и остроты внимания. Вариант «б», наоборот, ценен тем, что каждый участник находится (во всяком случае, должен находиться) в определённом напряжении внимания, так как ведущий может в любой момент бросить ему мячик и задать вопрос. Очевидный же недостаток второго варианта в том, что в этом случае, возможно, кому-то из участников будет задано больше вопросов, кому-то меньше, что, в свою очередь, может создать ощущение несправедливости, нечестности игры ведущего и т.п. (при проведении данной игры с определённой категорией детей данное обстоятельство приходится порою учитывать).

Цели игры:

Игра развивает:

а) внимание и память,

б) быстроту, точность и оригинальность мышления,

в) эрудированность и широту кругозора.

Также игра может использоваться как одно из средств осуществления постоянного и динамичного исследования уровня развития интеллектуальных способностей и объёма знаний (как общих, так и предметных).

Игра хорошо проходит на различных досугово-развивающих занятиях, тренингах, в походах, на семейных и других праздниках. Игра не требует специального инвентаря (вместо мячика ведущий может использовать какой-либо другой предмет, подходящий для этих целей или просто указывать рукой на выбранного игрока), специальной подготовки к ней и может проводиться практически в любом месте (на пляже, в автобусе или поезде, в классе, в спортзале, на игровой площадке во дворе и пр.).

Количество участников:

Игра может проводиться в группе примерно от трёх до тридцати человек (хотя автор-составитель сборника неоднократно проводил эту игру с большой аудиторией – 200-300 человек, когда она проводилась как часть конкурсно-игровой программы, правда, в этих случаях это уже была игра не в кругу).

Возраст участников:

Возможный возраст участников – примерно от 7-10 лет (в зависимости от варианта игры). Верхняя граница возраста отсутствует, так как в эту игру с большим удовольствием играют дети, подростки, молодёжь и взрослые.

Таким образом, на примере данной игры мы видим, что достаточно большое количество нюансов и возможных обстоятельств необходимо учитывать, ориентируясь на педагогическую целесообразность игры и другие условия.

Варианты игры:

Птица, рыба, зверь, насекомое

Ведущий бросает кому-либо из участников мячик, говоря при этом, например, «Зверь!». Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать какое-либо животное (заяц, слон, муравьед и др.). Соответственно, если ведущий кричит «Птица!» или «Рыба!», то тот, кому был брошен мячик, быстро называет какую-либо птицу или рыбу.

Можно делать и наоборот: ведущий называет какую-либо рыбу, насекомое, птицу или животное, а игроки быстро определяют и называют категорию, к которой они относятся. В этом случае игроки (независимо от возраста) часто затрудняются с быстрым правильным определением категории пингвина, кита, дельфина, утконоса, муравьеда, крокодила, выхухоли и т.п.

Игра может проводиться, в том числе, и будучи более детализированной. В этих случаях её можно наполнять различным содержанием, соответствующим образом меняя её название, например: «Деревья, кусты, травы, грибы», «Хищники, травоядные», «Морская рыба, речная рыба».

Соответственно, игра может проводиться и по другим темам, например, по географии: «Европа, Азия, Америка, Африка» - игроки должны называть страны (реки, горы, столицы стран и т.п.), расположенные на этих континентах.

Круглое, твердое, кислое

Ведущий, бросая мячик, называет какое-либо качество предмета, а участники в ответ должны называть сами предметы, которым присущи эти качества. Например: круглое – мяч, твердое – камень, кислое – яблоко и т.д. В данном случае педагог может поощрять оригинальные ответы, например, кислое – лицо, твердое – сердце (у кого-то из знакомых) и т.п.

При этом ведущий может несколько раз подряд повторять одно и то же качество. Игроки, соответственно, должны давать разные варианты ответов, например, кислое – яблоко, настроение, молоко, лимон и др.

Можно также использовать и такую хитрость – ведущий называет качество, близкое тому слову, которое перед этим было названо одним из игроков, например, «кислое – яблоко, зелёное ...» или «зелёное – ёлка, колючее ...» и др. В таких случаях игроки часто не могут сразу переключиться с предыдущего образа. Поэтому, когда им называют качество, подходящее к только что названному образу, им бывает сложно назвать какой-либо другой

образ. В этом варианте игра особенно развивает абстрактное мышление и способность концентрировать своё внимание.

Можно сделать и наоборот, то есть ведущий называет какой-либо предмет, а поймавший мячик называет его качество.

Гении

В данной игре возможны три варианта:

1) Ведущий, бросая мячик, называет фамилию какого-нибудь известного человека. В ответ на это участники, ловящие мяч, должны называть область, в которой этот человек стал гением. Например: Пушкин – поэт, Менделеев – химик, Шаляпин – певец и т.п.

2) Ведущий называет какую-либо область (наука, кино, спорт и др.), а участники называют фамилии людей, прославившихся в этой области, например, кино – Чарли Чаплин, физика – Эйнштейн, живопись – Репин и т.д.

3) Ведущий называет какое-либо известное литературное или музыкальное произведение, фильм, закон или изобретение, а игрок, поймавший мячик, называет людей, непосредственно с этим связанных (писателей, поэтов, композиторов, актеров, режиссеров, ученых, изобретателей и т.п.).

Желательно, чтобы ведущий заранее подготовился к данной игре, почитав соответствующую литературу.

Наш дом

Игра состоит из трех этапов:

1) Ведущий бросает мячик каждому участнику по одному разу. Поймав мячик, игроки должны назвать какое-либо членство в семье (мама, папа, сын, дочь, тетя, бабушка и др.). То, что они назовут, является их шуточной ролью в течение игры. Названия не должны повторяться, т.е. не может быть двух «мам» или трех «тетей». Все роли называются по отношению к игроку, первым назвавшим свою роль.

2) Ведущий, бросая мячик, задает какой-либо конкретный вопрос (Зарплата? Возраст? Увлечения? и т.п.), на который участники должны отвечать соответственно своей роли. Так как отвечать нужно очень быстро, то ответы участников зачастую не соответствуют друг другу (например, возраст сына – 10 лет и он зарабатывает 10000 рублей в день, а возраст отца – 11 лет), что обычно вызывает смех со стороны других участников.

3) Ведущий, бросая мячик, задает вопросы относительно дома, в котором проживает «семья»: количество этажей (бывает смешно, когда в стоэтажном доме отсутствует лифт, туалет располагается на улице, но на каждом этаже есть бассейн), комнат, окон и т.п.

Игра, кроме всего выше обозначенного, развивает также способность быстро и адекватно оценивать возможность соотношения разных вещей и элементов информации, когда они рассматриваются в едином контексте.

Запрещенная буква

Ведущий, бросая мячик, задает любые вопросы. Участники, ловя мяч, должны дать соответствующий вопросу ответ, но с одним условием – в ответе должна отсутствовать какая-то определенная буква (две, три и т.д.), о чем участники игры договариваются заранее.

Рифма

Бросая мячик, ведущий называет какое-либо слово. Участник игры, поймавший мячик, должен сказать рифму на названное ведущим слово: стол - пол, глаз - алмаз, волос - голос и др. Желательно, чтобы ведущий учитывал уровень развития ребят, участвующих в игре и называл не сложные слова. Хотя, если ведущему необходимо сделать так, чтобы кто-то из ребят выполнил фант, не справившись с заданием, то он может использовать и достаточно сложные слова. Например, очень трудно (почти что невозможно) найти рифмы к словам «окунь» и «аист».

Слог

Ведущий, бросая мячик, называет первый слог какого-либо слова. Участник игры, поймавший мячик, должен продолжить слово. Например: ко... - ...рова (...роль, ...рабль, ...пилка, ...мар), ча... - ...сы (...ша, ...ры, ...бан), ма... - ...шина (...фия, ...ма, ...кияж) и др.

Данный вариант применим также к занятиям на уроках русского языка. Здесь проигравшим (получившим штрафной балл или фант) может быть также и тот, кто совершает ошибки, например, ка... - ...рова, ком... - ...андир, ма... - ...роз, ча... - ...шка и др.

Три одинаковые буквы

В этом варианте ведущий называет какую-либо букву. Игрок, поймавший мячик, должен назвать слово, в котором есть три буквы, названные ведущим: о – молоко, н – намеренно, а – авангард и т.п.

Но очевидно, что быстро вспомнить соответствующее слово в таком варианте очень сложно. Кроме того, на многие буквы просто невозможно подобрать слова, так как они просто отсутствуют в русском языке. Например, нет слов, в которых было бы три буквы «ю», «з», «ф», «ё» и др. Следовательно, в этих случаях слова нужно ... придумать. При этом слово необходимо не только придумать, но и «перевести» его с какого-либо языка (тоже придумать) на русский язык, объяснив его значение. Например: «ю» - члундюркюст – воинское звание у какого-нибудь сказочного народа.

В этом варианте игра проходит, как правило, очень весело и, кстати, как показывает практический опыт автора, детям в неё играть бывает значительно проще, чем взрослым.

Также можно придумать еще десятки вариантов игр подобной формы, например, «**Профессии**» (ведущий называет какую-либо профессию, а участник, поймавший мячик, инструменты и т.п., связанные с ней), «**Страны**» (ведущий называет страну, а участник - столицу страны, континент или любое слово, ассоциирующееся у него с этой страной) и т.п.

Игры с буквами и словами (логика + внимание + память + эрудиция)

Отгадай букву

Один игрок задумывает какую-нибудь букву, а второй должен эту букву отгадать.

В процессе отгадывания второй игрок называет различные слова, по одному слову за один ход.

Если задуманная буква есть в названном слове, первый игрок говорит «Есть», если задуманной буквы в слове нет, следует ответ «Нет».

В любой момент игры второй игрок может назвать не слово, а букву, что также считается за один ход.

После того, как слово отгадано, игроки меняются ролями.

Возможен вариант, когда оба игрока одновременно отгадывают буквы.

Победителем считается игрок, сумевший отгадать букву соперника за меньшее число ходов.

Например, задумана буква «И»:

1. *Вертолет - нет.*
2. *Барабан - нет.*
3. *Самурай - нет.*
4. *Зонтик - есть.*
5. *Кино - есть.*
6. *Окно - нет.*
7. *Буква «И» - Да.*

Буква отгадана за 7 ходов.

Гости

Участники игры договариваются о том, слова какой длины они будут загадывать, задумывают соответствующие слова и записывают их на своих листах.

Задача - отгадать слово соперника. «Ходы» делаются поочередно.

Сделать ход - значит назвать какое-либо слово и спросить, есть ли в его составе та или иная по порядковому номеру буква задуманного слова.

Например, загадано слово из четырех букв:

1. *Есть ли первая буква задуманного слова в слове «Барон»? - Есть.*
2. *Есть ли первая в слове «Нора»? - Есть.*

3. *Есть ли первая в слове «Рука»? - Есть.*
4. *Есть ли вторая в слове «Коромысло»?*
5. *Есть ли третья в слове «Сорока»?*
6. *Есть ли четвертая в слове «Баклуша»?*
7. *Есть ли пятая в слове «Клюшка»?*
8. *Есть ли шестая в слове «Мак»?*
9. *Это слово «Рыба»? - Угадал!*

Победителем считается тот, кто отгадает слово соперника за меньшее число вопросов.

Привидения

Эта игра требует внимания и достаточно большого запаса слов.

Один из участников загадывает слово и называет его первую букву. Другие по очереди пытаются назвать следующие буквы слова (задуманного, как они считают, первым игроком), избегая при этом называть буквы, которые вместе с предыдущими составляли бы законченное слово. Тот, кто это сделает, теряет одну «жизнь» из трех, данных каждому игроку.

Предположим, первый игрок задумал слово «астра» и назвал букву «а». Следующий мысленно остановился на слове «актер» и назвал букву «к». Третий игрок мог назвать «т», но тогда получилось бы законченное слово «акт». Чтобы избежать этого, он называет букву «у». Четвертый может назвать «л». Если пятый игрок не придумает другого слова, начинающегося на «акул», он вынужден будет назвать букву «а». Составив таким образом слово «акула», он теряет одну «жизнь».

Игроки могут блефовать, называя букву выдуманного слова. Если кто-то из участников усомнится в его существовании, игрок, назвавший букву, теряет одну «жизнь». Если он сумеет оправдаться, назвав существующее слово, «жизнь» теряет его партнер.

Каждый игрок, потерявший одну «жизнь», на треть становится «привидением». Потеряв вторую «жизнь», он становится привидением на две трети. Потеря третьей «жизни» означает, что игрок полностью превратился в привидение и выбыл из игры.

Побеждает последний из сохранивших «жизнь» игроков.

Балда

Вариант предыдущей игры.

Игра рассчитана на два человека.

Первый участник игры пишет любую букву.

Второй добавляет к ней справа или слева любую другую букву, имея при этом в виду определенное слово, в составе которого есть такое же сочетание двух рядом стоящих букв.

Первый игрок пишет справа или слева от этой пары букв третью букву, также имея в виду определенное слово, в составе которого есть такое же сочетание трех рядом стоящих букв.

Участники игры продолжают таким же образом добавлять буквы до тех пор, пока кто-нибудь из них очередным ходом не закончит слова.

Игрок, закончивший слово, проигрывает кон и получает букву Б (первую букву в слове Балда). Проиграв пять конов, игрок получит все пять букв слова Балда, а с ними и само почетное звание Балды.

Очевидно, что если закончено слово, состоящее из нечетного числа букв, то проигрывает первый игрок, а если из четного - то второй.

Иногда игрок не может дописать очередную букву просто потому, что не находит слова, до которого можно достроить имеющееся сочетание букв. В этом случае можно задать сопернику вопрос о том, какое именно слово он имел в виду, добавляя последнюю букву.

Если соперник называет такое слово, то игрок, задавший вопрос, проигрывает, а если нет - то выигрывает.

Сказочная игротека (воображение + креативность + память + внимание + логика + быстрота мышления)

Характеристика содержания игры: Содержанием игры во всех приведённых примерах является определённый сюжет, чаще всего сказочный, но не во всех случаях это принципиально. По сути, во всех вариантах участники игрового действия занимаются тем, что быстро сочиняют и сразу же рассказывают (делая это по-разному) сказки, но во всех случаях это происходит в разных формах.

Конкретно сказки интересны и привлекательны для использования их в качестве игрового содержания тем, что дают большой простор для развития любой сюжетной линии, сказочные персонажи не ограничены в своих действиях рамками реальности, сказки почти всегда связаны с позитивными чувствами и пр.

Цели игры: Практически во всех приведенных вариантах можно говорить о том, что «сказочные» игры развивают:

- 1) фантазию и воображение,
- 2) внимание и память,
- 3) навыки активного слушания,
- 4) оригинальность, гибкость и быстроту мышления,
- 5) логику и навыки убедительного аргументирования,
- 6) актерские навыки,
- 7) навыки импровизации,
- 8) конструктивные отношения в коллективе.

Количество участников: От 2-3-х человек до 25-30-ти (при большем количестве участников возможно и желательно деление на подгруппы, иначе игра затягивается, теряя свою динамичность и интригу).

Возраст участников: Приведённые варианты целесообразно проводить с участниками, начиная с подросткового возраста.

Варианты игры:

Сказка по кругу

Участники игры сидят в кругу. Ведущий или любой из участников игры (по желанию, по выбору ведущего или остальных участников) начинает рассказывать сказку: «Однажды, много лет тому назад, в далёкой-далёкой стране ...», «Жили-были ...» и т.п. Сказав несколько фраз, он неожиданно останавливает рассказ (в том числе посреди фразы), и передаёт эстафету следующему (по кругу) участнику (можно передавать при этом какой-либо предмет, о котором, к примеру, и может сочиняться сказка). Участник, принявший эстафету, также говорит несколько фраз, после чего также передаёт эстафету дальше по кругу. Последний участник (им может быть тот, кто начинал сказку) логически завершает сказочное повествование.

При небольшом количестве участников можно сделать несколько кругов. Также, можно принять условие, по которому любой участник может закончить сказку (как вариант – тут же начав рассказывать другую). Можно также ограничить заранее сюжет какими-либо рамками, обозначив количество и состав персонажей, примерное содержание сказки и т.п.

Сказка по кругу со словом

Отличие от предыдущего варианта заключается в том, что всем участникам даются карточки (каждому по одной), на которых написаны различные слова. Желательно, чтобы эти слова с трудом встраивались в традиционный сказочный сюжет (синхрофазотрон, парадигма, функционал, орфография и т.п.). Игроки, рассказывая сказку, могут сказать только одну фразу и, самое главное при этом то, что в этой фразе обязательно должно быть то слово, которое написано на карточке. Задача остальных игроков – определить это самое слово. То есть это слово необходимо таким образом «встроить» в сюжет и в сказанную фразу, чтобы оно «смотрелось» там естественно.

Сказка наоборот

В данном варианте участники игры также рассказывают сказку, но ... наоборот (имеется в виду последовательность сюжетных действий): первый (в кругу) участник рассказывает окончание сказки (несколько завершающих сказку фраз); второй рассказывает то, что было незадолго до окончания сказки и т.д. Соответственно, последний рассказчик представляет самое начало сказки.

Желательно, чтобы кто-то из организаторов или участников игры вкратце записывал сказанное участниками. Это необходимо для того, что затем, по завершению игры, в обратной (то есть, в нормальной) последовательности прочитать то, что получилось, выявив таким образом тех, кто нарушил обратную логику сказочного повествования.

Результатом такого сказочного рассказа наоборот зачастую бывают довольно забавные сюжеты, связанные, как правило, с нарушением обратной логической последовательности.

Сказка в кругу

Игра проводится по форме «Мяч в кругу»: ведущий начинает сказку и, сказав несколько фраз, перебрасывает мяч какому-либо участнику игры, который продолжает. То есть рассказчики меняются не по кругу, а в произвольной последовательности, что делает развитие сюжета более неожиданным. От игроков здесь требуется максимум импровизации и быстроты воображения.

Пинг-понг-сказка

Игра проводится по форме «Пинг-понг». То есть принципиальное отличие от предыдущего варианта заключается в том, что игроков всего двое. Следовательно, требуется ещё больше импровизации и скорости «сказочного» мышления.

Коллективная сказка

Игра проводится в кругу. Каждому участнику даётся лист писчей бумаги и ручка. На своих листах участники пишут начало какой-либо сказки. Через какое-то время (например, 30 секунд), отмеряемое ведущим игры, игроки одновременно передают свои листы соседям слева, которые продолжают их истории. Ещё через какое-то время вновь передают, в свою очередь, принимая листы от соседей справа. И так до тех пор, пока листы со сказками не вернутся обратно (по кругу) к тем, кто писал начало сказок. Начинаящие сказки, дописывают их, после чего все сказки зачитываются.

Чаще всего в результате получаются крайне забавные тексты. Связано это с тем, что участники ограничены во времени и не успевают прочитать всё, написанное их предшественниками, ориентируясь только по последним нескольким словам. Кроме того, темп написания очень высокий, что также влияет на конечный результат. Важно оговаривать при этом определённые правила: в сказках не должно быть пошлости, грубых слов и т.п.

Комиксы

Участникам выдаются листы бумаги, заранее расчерченные на небольшие прямоугольники по количеству игроков. Данные листы – это заготовки для будущих комиксов с сюжетами различных сказок. Участникам задаётся какая-либо тема: «Современный Колобок», «Сказка про то, как Петров опоздал на урок», «Сказочный сон директора школы», «Козёл и семеро волчат» и т.п. После того, как тема задана, каждый участник в первом прямоугольнике рисует (как умеет) простую картинку (с соответствующими надписями), на которой показывается начало сказочной истории. Нарисовав картинку, каждый игрок передаёт (по соответствующей команде ведущего) свой листок соседу слева (участники сидят в кругу), взяв, в свою очередь, листок у соседа справа и т.д. (подобно тому, как это описано в предыдущем варианте). Время для «написания» каждой картинке ограничено. Когда листки с «комиксами» возвращаются обратно к тому, кто их начал, участники могут поделиться впечатлениями о том, что получилось, повесить все листы на какой-либо общий стенд и т.п.

До и после сказки

Участникам игры (группам или отдельным игрокам) даются (по жребию, на выбор или игроки выбирают сами) какие-либо известные сказки: «Красная шапочка», «Золушка»,

«Спящая красавица» и другие, имеющие довольно развёрнутое содержание. Затем им предлагается сочинить и представить (в устной, письменной или театрализованной форме) свои варианты того, что могло произойти с героями сказки до её «официального» начала и после «официального» завершения.

Участникам могут быть предложены как разные сказки, так и одинаковые. В последнем случае интересно будет сравнить получившиеся варианты (насколько они одинаковы или различны), а также проще будет оценить эти варианты (если игра предполагает соревнование).

Сказочные ассоциации

Проводится в форме известной игры «Ассоциации». Содержание игры ограничено «сказочными» рамками. То есть игроками в качестве образов могут использоваться только герои известных сказок и мультфильмов. При этом возможна дополнительная конкретизация: «Если это герой русских народных сказок, то какой?».

Именная сказка

Принципиальное отличие данного варианта от многих предыдущих вариантов («Сказка по кругу», «Сказка в кругу», «Пинг-понг-сказка») заключается в том, что здесь игроки, озвучивая «свою» сказочную фразу (или несколько), обязательно должны упомянуть какого-либо сказочного героя, которого зовут так же, как и игрока, придумывающего данный фрагмент.

Пример:

Лена – *Жила-была в тёмном лесу белочка Леночка, которая однажды, собирая орехи, вдруг ...* (передаёт игровую эстафету)

Серёжа - *... увидела волка Серёжу, который сидел у дерева и плакал.* и т.д.

Для педагога, организующего игру, и для самих участников будут интересны как образы, которые подбирают игроки под свои имена, как и то, каким образом эти образы, герои сказок взаимодействуют в ходе развёртывания сказочного сюжета.

В качестве вариации данной игры можно предложить участникам обмениваться именами (по жребию или сознательно). Тогда, сочиняя сказку, игроки будут рассказывать о героях, носящих имена своих товарищей, подруг, коллег, результат чего может быть самым разным, но, так или иначе, в немалой степени способным определять динамику развития межличностных отношений в группе.

Сказка про реальность

Участникам предлагается сочинять сказку про то, что их окружает в действительности: про себя, про знакомых, про свой город, школу, досуговый центр и т.п. Форма проведения такой игры может быть самая разная: «Сказка по кругу», «Сказка в кругу», «Пинг-понг-сказка», «Коллективная сказка», «Комиксы» и пр. Но, необходимо обратить внимание участников игры на то, что это всё-таки должна быть сказка, следовательно, в ней должны происходить чудеса, герои сказки могут обладать какими-либо сказочными способностями и т.д.

В этой игре довольно чётко проявляются фантазии и мечты участников (хотя, конечно же, необходимо при этом учитывать возраст участников, уровень развития группы, отношения в ней, нюансы конкретной околоигровой ситуации и пр.).

Подвижная сказка-повторялка

Каждый участник, рассказывая свой фрагмент сказки, должен показать какое-либо движение (или несколько движений), которыми он подкрепляет свой рассказ. Движения могут быть как фиксированными (то есть относиться к определённым ключевым словам, часто повторяющимся в сказке), так и свободными (то есть игроки сами решают, как они изобразят тот или иной фрагмент в сочиняемом тексте).

Ведущий игры (в том числе совместно с участниками) может заранее подобрать и предложить набор движений к определённым, часто повторяющимся словам. В этом случае все следят за тем, чтобы, при использовании в своём рассказе определённых слов, участники обязательно сопровождали их соответствующими движениями. Можно также вообще заменять слова этими движениями.

Можно также провести и сценический вариант этой игры, когда ведущий читает какой-либо текст, а участники (все вместе или по отдельности) показывают соответствующие движения. Либо сказка может рассказываться по принципу сказки «В доме, который построил Джек», тогда участникам придётся много раз повторять одни и те же движения при повторе определённых строчек текста.

В таком варианте игра проходит значительно динамичнее и веселее, развивая зрительную память, остроту внимания, актёрские и коммуникативные навыки, креативность и др.

Сказка из десяти слов

Участникам выдаются карточки, с написанными на них словами (желательно, чтобы эти слова трудно было встроить в сказочный сюжет). Далее могут быть различные варианты:

- Каждый пишет свой вариант короткой сказки с обязательным использованием данных слов (по правилам игры слова могут быть в произвольном порядке представлены в тексте или, наоборот, в строго определённой последовательности). Написав свои тексты, участники (или ведущий) зачитывают свои варианты. Побеждает сказка с самым оригинальным сюжетом.

- Участники по очереди рассказывают сказки, обязательно используя данные им слова. Соответственно, каждый последующий рассказчик должен стараться, чтобы его текст отдельными фрагментами не повторял предыдущие рассказы.

Импровиз-сказка из десяти слов

Главное отличие данного варианта от предыдущего состоит в том, что слова (написанные большими буквами на листах, чтобы их видели другие участники или зрители) по порядку показываются игроку во время того, как он рассказывает сочиняемую им на ходу сказку. Здесь от участников требуется максимум остроумия и импровизации.

Импровиз-театрализация сказки

Участникам игры раздаются карточки, на которых написаны их роли. Ведущий зачитывает заранее подготовленный отрывок из какой-либо сказки или специально для этого написанный сказочный рассказ. Участники, импровизируя и на ходу ориентируясь в сюжете, обыгрывают свои роли.

Если группа большая и не всем хватает важных ролей, то можно разбить группу на несколько микрогрупп и прочесть разные сказки, или же всем микрогруппам зачитывать текст одной и той же сказки, сравнивая и оценивая оригинальность показанных импровиз-театрализаций.

Сказка через стекло

Одному или нескольким участникам ведущий говорит название сказки (так, чтобы не слышали остальные участники). Эту сказку (разумеется, она должна быть известна всем игрокам) они, не используя слов и звуков (только движения, жесты и мимика), должны показать остальным участникам, чтобы те смогли определить название сказки.

Чтобы внести в игру элемент соревновательности, можно разделить группу на две команды – в этом варианте ведущий фиксирует то, какая из команд быстрее определит сказку по показанной пантомиме.

Сказочный стоп-кадр

Участникам игры или микрогруппам даются карточки с написанными на них названиями сказок или описанием каких-либо ключевых моментов из известных всем сказок. Задача участников заключается в том, чтобы придумать и показать «кадр» из этой сказки так, чтобы остальные (или игровое жюри) смогли определить показанную сказку или фрагмент. То есть, в отличие от предыдущего варианта, участники не могут даже двигаться.

Можно заранее сфотографировать на цифровой фотоаппарат все стоп-кадры и показать эти кадры остальным (на экране компьютера или через проектор), чтобы они попытались определить.

Импровиз-озвучивание сказки

Группа делится на две команды. По числу игроков в каждой команде выдаются карточки с написанными на них ролями сказочных героев. Роли парные, то есть, если в одной

команде есть роль «Иван-Царевич», то и в другой команде такая роль должна быть. Одна команда – это те, кто показывает. Вторая команда – это те, кто озвучивает показываемое. При этом те, кто озвучивает, заранее не знают, что именно они увидят. То есть, «показывающим» даётся текст сказки (или они сами её сочиняют) и они в течение непродолжительного времени инсценируют эту сказку (без слов и звуков). Затем они показывают свою инсценировку, а участники второй команды сразу же, ориентируясь на показываемое, озвучивают сказку.

Команды могут по очереди показать и озвучить подготовленные инсценировки – в этом случае можно будет оценить их и определить (по соответствующим критериям) команду-победительницу.

Также участники могут на ходу озвучивать фрагменты из мультфильмов и художественных фильмов, отыгрывая при этом какие-либо роли, данные им ведущим игры. Например, мультфильм про Чебурашку необходимо озвучить, как мелодраму, боевик или триллер и т.п.

Игры, направленные на активизацию межличностных отношений Социологический опрос

Данное игровое упражнение состоит из трех взаимосвязанных этапов:

1-й этап: Каждый из ребят, «вооружившись» ручкой и бумагой, в течение определенного времени обходит всех членов своего отряда, задавая каждому один и тот же вопрос, записывая ответ, имя, фамилию и еще какие-либо данные (знак Зодиака, номер школы, город, возраст и т.п.) отвечающего.

Таким образом, если в отряде, к примеру, двадцать пять человек, то у каждого «социолога» должно быть двадцать четыре ответа. В опрос можно включить также и вожатых.

То есть у ребят в первые же часы нахождения в лагере появляется «официальный повод» для общения, знакомства и они получают первую информацию друг о друге, на основе которой начинают строиться их дальнейшие взаимоотношения.

Здесь, как и в любом другом игровом упражнении, возможны различные подходы:

1) педагог может заранее подготовить какие-то вопросы для ребят, ответы на которые могут пригодиться ему в дальнейшей работе с этими ребятами, например, «Умеете ли Вы плавать (танцевать, играть на гитаре, играть в волейбол и т.п.)?» или «Какие качества Вам нравятся (не нравятся) в людях?»;

2) сами ребята определяют вопрос, ответ на который они хотели бы узнать у всех (данный подход безусловно «силен» тем, что ребята могут проявить инициативу, заинтересованность и самостоятельность, но, с другой стороны, существуют здесь и различные «минусы», например, не исключено, что многие вопросы у разных ребят могут повторяться, а это может сделать сам процесс игры менее привлекательным, да и результативность ее значительно снизится.

2-й этап: Анализ полученных результатов, в ходе которого ребята готовят короткое выступление перед всеми по своему вопросу (вернее, по ответам на него), т.е. они могут подсчитать процентное соотношение ответов, просто количество одинаковых ответов; систематизировать ответы по возрастному, половому и прочим признакам; сделать какие-либо свои выводы, основанные на полученных данных и т.п.

3-й этап: Непосредственно выступление с докладом, т.е. у выступающих появляется возможность «показать себя», а у «зрителей» - посмотреть «кто на что горазд» и сформировать первое впечатление об отдельных ребятах и о коллективе, в котором предстоит находиться.

Кроме того, педагоги будут иметь возможность:

- отследить то, насколько уверенно каждый из ребят держится перед людьми, чтобы использовать затем это при подготовке к различным сценическим мероприятиям;
- сделать выводы об интеллектуальных способностях, чувстве юмора, интересах, степени активности и прочих особенностях каждого.

Данные «социологического опроса» педагоги могут оставить у себя, чтобы, при необходимости, всегда была возможность обратиться к ним. Также, полученный в результате игры материал педагоги вместе с ребятами могут использовать в подготовке различных стенгазет, информационных листов и т.п.

Моя «визитная карточка»

Это игровое упражнение по форме проведения напоминает всем известную игру «Снежный ком».

Участники игры садятся в круг. Один из них, например, говорит: «Меня зовут Миша, я люблю пельмени»; следующий говорит: «Меня зовут Андрей, пельмени я тоже люблю, особенно со сметаной, но еще я люблю играть на гитаре»; третий говорит: «Меня зовут Сергей, пельмени я не люблю, так как недавно съел их очень много; на гитаре играть не умею, хотя мечтаю научиться, но зато я хорошо играю в футбол» и т.д. То есть каждый из ребят, выступающих с «визиткой», сначала повторяет все вышесказанное, но по отношению к себе, а затем добавляет еще что-то свое. Таким образом, все имеют возможность сказать о себе и узнать о других.

Кроме того, данная игра хорошо развивает память и показывает то, насколько каждый из ребят умеет высказывать свои мысли и свое отношение к чему-либо, то есть дает возможность ребятам самовыразиться таким образом.

Варианты:

Компот.

Участники располагаются в кругу. Их задача – приготовить некий «компот». Сделать это можно следующим образом: первый участник называет какой-либо фрукт (или ягоду), который он кладет в «коллективный компот», при этом называемый им фрукт (или ягода) должен начинаться на ту же букву, что и его имя (или фамилия), например, Ира – ирга, Гена – груша, Лена – лимон и т.д. Каждый участник должен сначала назвать имена тех, кто уже положили в «компот» что-либо и что именно они туда положили, а потом уже назвать своё имя и тот фрукт (или ягоду), который он собирается положить, например: «Сергей положил смородину, Аня – абрикос, Кирилл – калину, Илья – изюм, меня зовут Антон и я положу в «компот» алычу».

Суп.

Участники называют компоненты, необходимые для приготовления «супа»: Михаил – мясо, Павел – перец, Владимир – воду, Люба – лавровый лист, Коля – крупу, Рита – рыбу, Оля – огурцы и т.д.

Кругосветное путешествие.

Участники называют страны, которые они хотели бы посетить: Игорь – Италия, Галя – Греция, Саша – Судан, Петр – Парагвай, Маша – Мексика, Лена – Люксембург, Яна – Япония и т.д. Можно дополнительно поставить условие, что участники должны называть только те страны, которые они действительно хотели бы посетить.

Профессиональное обучение.

Участники называют профессии (специальности), которым они хотели бы обучиться: Слава – сантехник, Полина – педагог, Андрей – актер, Женя – журналист, Оксана – окулист и т.д. Здесь также можно дополнительно поставить условие, согласно которому участники должны называть только те профессии, которым они действительно хотели бы обучиться.

Моя вещь

Проводить данную игру лучше с ребятами старшего школьного возраста. Также ее полезно будет провести внутри педагогического коллектива какого-либо детского или молодежного центра (летнего лагеря отдыха, подросткового клуба), если это коллектив только что сформированный и еще не приступивший или недавно приступивший к совместной работе.

Каждый из участников берет в руки какой-либо предмет, имеющийся при нем (ручка, блокнот, ключ, галстук, украшение и т.п.) – с этого момента участники игры высказываются только от имени той вещи, которую они держат в руках.

Затем играющие по очереди рассказывают о себе (характер, привычки, особенности, принципы, взгляды на различные вещи и события), но от имени своей вещи. Например, «Здравствуйте. Я – расческа. Мою хозяйку зовут Лена. Я знаю ее как человека, который умеет, но продолжает учиться радоваться жизни, любит общаться с интересными людьми и не любит проявлений хамства и невежества...».

После выступления одной из «вещей» остальные «вещи» могут задавать уточняющие вопросы по поводу «хозяина» («хозяйки») выступившей «вещи». Например, «Уважаемая расческа, меня - ключик - интересует вот какой вопрос: Как Вы считаете, у Вашей хозяйки есть шансы стать человеком, у которого все есть для полного счастья? Почему?» и т.п.

На проведение игры уходит довольно много времени, но, как показывает опыт (составитель сборника неоднократно проводил ее с различными группами подростков и молодых людей), она имеет большой эффект, так как позволяет разрешить многие проблемы, обычно возникающие в процессе межличностного общения еще на самых начальных этапах становления коллектива.

Кроме того, педагоги опять же получают материал для анализа и прогнозирования дальнейшей работы с данными ребятами.

Любопытная стрелка

Суть игры заключается в следующем:

- участники садятся в круг;
- в центр круга кладётся «стрелка» (пустая пластиковая бутылка, шариковая ручка);
- первый участник задаёт вслух какой-либо вопрос, на который мог бы ответить каждый из игроков (например: «Пусть тот, на кого укажет стрелка, скажет, какие три качества ему нравятся и какие (тоже три) не нравятся в людях?», « ... как он относится к самому себе?», « ... что бы он хотел изменить в себе?», « ... какое самое важное дело он планирует сделать в ближайшие несколько лет?» и пр.);

- задав вопрос, игрок раскручивает «стрелку»;

- тот, на кого направлена остановившаяся стрелка, отвечает на заданный вопрос.

Далее возможны два варианта развития игры:

1) следующий вопрос задаёт тот, кто сам только что отвечал;

2) следующий вопрос задаёт тот, кто сидит следующим в кругу (по часовой стрелке).

При первом варианте игра проходит более живо и естественно. При втором варианте есть риск, что кто-то так и не сможет сам задать интересующий его вопрос, если на него ни разу не укажет «стрелка».

Игра имеет ярко выраженную интригу и непредсказуемость, что делает ее более привлекательной для участников (в сравнении, например, с игрой «Пресс-конференция»),

- тот, кто крутит «стрелку», понимает, что она может указать, в том числе и на него, что само по себе является фактором обеспечивающим «защиту» игроков от некорректных и «злых» вопросов,

- участники учатся формулировать и правильно задавать вслух вопросы,

- видны личностные интересы и направленности участников и др.

Здесь возможны также и другие, многочисленные варианты. Например, к представленному варианту можно присоединить ещё и такую игровую форму, как «Фанты» (основная идея – даётся какое-либо творческое задание, которое выполняет тот, на кого падёт случайный выбор). В получившемся варианте («Любопытная стрелка-фант») тот, на кого указывает «стрелка» одним концом, отвечает на заданный перед этим вопрос. А тот, на кого укажет «стрелка» другим концом, выполняет творческое задание, которое также было дано перед тем, как закрутить «стрелку». В этом случае результатом игры, кроме всего прочего, может стать также и небольшой импровизированный концерт.

Цифровая биржа

Игра рассчитана на 10-15 человек. Каждому участнику выдается определенное количество (например, десять) небольших карточек (это могут быть просто мелко нарезанные бумажки), на каждой из которых проставлены или проставляются участниками цифры от 1 до 10.

Задача игроков заключается в том, чтобы собрать 10 карточек с одной какой-нибудь цифрой. Побеждает тот, кто сделает это самым первым.

Как показывает опыт, данная задача усложняется, в первую очередь, тем, что иногда несколько человек начинают собирать одну и ту же цифру, в результате чего обязательно проигрывают, если кто-то не уступит.

В процессе игры необходимо договариваться с людьми, у которых есть собираемая цифра, осуществляя своеобразный «бартер», т.е. меняя «ненужные» цифры на «нужные».

Игра развивает коммуникативные умения и навыки, способность концентрироваться, выполнять одновременно несколько задач. Также игра способствует установлению межличностных отношений в группе.

Варианты:

Коллекция.

Каждому участнику выдается по 10 небольших карточек, после чего ведущий называет 10 различных областей (фрукты, птицы, рыбы, страны, напитки и т.д.), из которых участники и выбирают то, что написать на карточках. Например, ведущий говорит «Овощи», следовательно, каждый участник может написать на одной из карточек название того или иного овоща. После того, как участники заполняют все 10 карточек, ведущий ставит перед ними задачу: собрать посредством обмена (так же, как и в предыдущем упражнении) какую-либо определенную область: 10 карточек с названиями фруктов, 10 карточек с названиями птиц, 10 карточек с названиями рыб и т.д.

При этом можно, в зависимости от количества и (или) потенциальных возможностей участников, ставить различные условия выполнения поставленной игровой задачи, например, собирать можно только неповторяющиеся названия (если участник собирает названия фруктов, то у него не должно быть нескольких карточек «яблоки» или «киви», а только неповторяющиеся названия) – в этом случае, конечно, выполнить задание будет значительно сложнее, но при этом участники должны стараться быть по возможности оригинальными, используя достаточно необычные варианты. Опыт проведения данной игры показывает, что если в первый раз, выбирая, к примеру, какое-либо дерево, многие из участников пишут на карточках преимущественно «береза», «дуб», «тополь», т.е. наиболее известные участникам деревья, то затем, в последующих играх, они стараются быть более оригинальными, выбирая менее привычные для них породы деревьев: бук, граб, ясень, баобаб и т.п.

Собери картинку (текст).

Для этой игры необходимо заранее приготовить несколько старых журналов и газет (так, чтобы на каждого участника приходилось по одному листу из какого-либо одного журнала). Каждый лист разрезается на 10 (можно больше или меньше) частей. Затем все получившиеся части перемешиваются и каждый участник вытягивает 10 частей из общей кучки. После того, как все части будут вытянуты, ведущий дает команду, по которой участники начинают собирать тот или иной из разрезанных журнальных листов, обмениваясь (как и в предыдущих упражнениях) по принципу «один на один».

Можно попросить ребят, чтобы они принесли листы из своих старых школьных тетрадей. В этом случае, после того, как листы будут разрезаны и розданы, каждый должен собрать именно свой лист или (что, конечно же, значительно сложнее и предполагает знание почерков друг друга) лист какого-либо определенного человека.

Побеждает тот, кто первым правильно сложит лист.

Нос к носу

Играть можно с любым количеством ребят. Все играющие произвольно располагаются на игровой площадке (в зале, в игровой комнате). Ведущий громко говорит (кричит) «Нос к носу!», после чего все игроки попарно (кто с кем успеет или кто с кем желает) встают нос к носу. Затем ведущий дает команду «Нос от носа!» и все играющие снова начинают произвольно перемещаться по игровой площадке до тех пор, пока не прозвучит следующая команда, например, «Локоть к локтю!», «Спина к спине!», «Ухо к уху!» и т.д.

Если количество участников нечетное, то оставшийся без пары может выполнить какое-либо творческое задание. Игра эта проходит, как правило, весело и способствует

созданию непринужденной обстановки. Ее можно проводить на дискотеках, в различных игровых и шоу-программах, на вечерах отдыха и др.

Вариант:

Игру можно проводить в начале или в конце какого-либо занятия (мероприятия, сбора и т.п.) и тогда она будет называться, соответственно, «**Нетрадиционное приветствие**» или «**Нетрадиционное прощание**», то есть ребята таким образом приветствуют друг друга или прощаются.

Атомы и молекулы

Участники произвольно двигаются по игровой площадке, изображая «броуновское движение». Они – «атомы». По команде ведущего «Молекулы по три!» все участники быстро разбиваются на группы по три человека в каждой. «Атомы», не успевшие стать частью «молекул», либо выходят из игры (в этом случае игра продолжается до тех пор, пока не останется два-три игрока), либо выполняют какие-то творческие задания.

Эту игру можно использовать и как составную часть или этап каких-либо более продолжительных игр и упражнений (см. игровое упражнение «Социальные роли») или мероприятий (например, когда на каком-либо вечере большое количество людей нужно быстро разбить на команды по 10 человек в каждой). Также целесообразно использование данной игры в ситуациях, когда необходима быстрая смена вида деятельности, в которую вовлекаются ребята либо в ситуациях, когда необходимо разрядить напряженную обстановку в группе и просто весело отдохнуть. Зимой, во время прогулок и различных зимних забав в эту игру можно играть для того, чтобы согреться.

Построение

Это еще одна из игровых форм активизации процесса эффективного взаимодействия между членами группы: класса, отряда, досугового объединения (особенно на начальных этапах становления и развития коллектива).

Суть данного упражнения заключается в том, что в течение как можно меньшего времени (можно разбить коллектив на две или несколько групп и выполнять данное упражнение на скорость, внося в него таким образом элемент соревновательности) ребята должны построиться в линию по разным признакам:

- по алфавиту имен: 1-й – Андрей, 2-й – Артем, 3-й – Борис и т.д. (в результате ребята в непринужденной, игровой обстановке знакомятся и запоминают имена других членов группы);

- по алфавиту фамилий;

- по датам рождения: 1-й – 5 января, 2-й – 20 января, 3-й – 11 марта и т.д., причем, при проведении этого упражнения со старшими ребятами, его можно усложнить, разрешив им общаться только с помощью жестов, не произнося слов и звуков (как правило, в этом случае выполнение упражнения становится практически невозможным, если кто-то не возьмет на себя роль лидера);

- по цвету глаз (от самых светлых до самых темных) – в этом случае ребятам придется неоднократно заглянуть друг другу в глаза, что позволит в значительной степени снять напряжение при дальнейшем общении и будет способствовать установлению доверительных отношений между ними; в данном случае, когда ребята построятся, можно предложить кому-либо из них (тому, кто вызовется сделать это добровольно) переставить тех участников, кто, по их мнению, стоит не на своем месте – это позволяет педагогу уже на начальных этапах развития коллектива выявить потенциальных лидеров;

- также можно строиться по каким-то личностным характеристикам (правда, данный вариант педагогически более целесообразен тогда, когда ребята уже достаточно хорошо знакомы друг с другом), например, начиная с самых веселых и заканчивая самыми серьезными; разумеется, при этом ни в коем случае нельзя предлагать ребятам виды построений, участие в которых может сильно обидеть некоторых из них: от самых умных до самых глупых, от самых смелых до самых трусливых и т.д., т.е. у педагога-организатора данного игрового упражнения должны быть развиты педагогический такт и чуткость.

При участии ребят в данном упражнении особенно ярко проявляются их организаторские качества: активность, инициативность и др., поэтому педагог должен внимательно следить за ходом игры, чтобы затем знать, на кого впоследствии можно будет опереться в работе.

Кроме того, форму проведения этого упражнения можно использовать при проведении различных сценических, конкурсных мероприятий и КТД, например, при проведении «Гиннес-шоу» (во время выявления самых высоких, самых длинноволосых и др.).