



УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ДЕТСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ЗУБРЕНОК»

**ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ВОСПИТАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА
В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ**

Коллектив авторов под общей редакцией Н.Г. Онуфриевой

Данное издание включает практические материалы из опыта работы НДЦ «Зубренок» по воспитанию культуры быта и досуга в процессе реализации программы смены (примеры использования педагогических технологий, модульные проекты, информационные и сценарные материалы к различным формам работы и т.п.).

Адресуется педагогам, занимающимся организацией воспитательной работы в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЛЕКСИВНЫЕ МЕТОДИКИ

МЕТОДЫ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ	4
МЕТОДЫ ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧНОЙ АНАЛОГИИ	18

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ И СЦЕНАРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА

ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ	67
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО, СПЛОЧЕНИЕ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ВО ВРЕМЯ ПРОГУЛОК И ДР	79
ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ	97
ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ И КОНКУРСЫ	109
СЦЕНАРИЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ ОТРЯДОВ, ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ СМЕНЫ «ЮНЫЕ КНИГОЛЮБЫ ПОКОРЯЮТ «ЗУБРЕНОК»	114
ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ БЕРЕЖЛИВОСТИ»	121
ИНТЕРАКТИВНОЕ ЗАНЯТИЕ «ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНОСТЬ К ЛЮДЯМ С ОСОБЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ»	125
ДИСКОТЕКИ	128
ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЧАС «ДОРОГА ДЛИННОЮ ЖИЗНЬ...»	136
ТУРНИР ИГР «ИГРЫ РАЗНЫХ ПОКОЛЕНИЙ»	142
ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ	148

РЕФЛЕКСИВНЫЕ МЕТОДИКИ

МЕТОДЫ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МЕНЯ И НЕ ТОЛЬКО»

Задачи:

получить первичную информацию о воспитанниках отряда для дальнейшего планирования жизнедеятельности временного детского объединения;

способствовать знакомству ребят в отряде.

Материалы: рабочие карты на каждого воспитанника, сводная таблица, ручки, цветные карандаши или фломастеры.

Алгоритм реализации метода

1. Введение в метод

Всем нам в отряде важно знать, кто и с чем приехал на данную смену. Эту информацию можно использовать в дальнейшей организации взаимодействия в отряде: ребята смогут продемонстрировать свой опыт и поделиться с другими своими знаниями. И зачастую знание друг друга помогает наладить плодотворную и дружескую атмосферу в коллективе.

2. Реализация метода

Методика реализуется в 2 этапа.

1 этап. Каждому участнику вручается рабочая карточка. За минимальное время (3 минуты) ребята заполняют информационные поля и сдают свои карты воспитателю. На протяжении дня воспитатель делает анализ полученной информации и заполняет сводную таблицу в алфавитном порядке имен, где последние строки заполняются информацией о воспитателях отряда.

2 этап. К реализации предложенной методики отряд возвращается во время проведения ДИ «Перспектива». Воспитанникам предлагается сделать рассадку в алфавитном порядке имен. Первому предоставляется слово воспитателю, который, пользуясь сводной таблицей методики, сообщает всем присутствующим: «Моего соседа слева зовут ..., но он предпочитает, чтобы его называли.... И что самое интересное (выбирает самый интересное сведение о своем соседе слева)». Таким образом он дает пример остальным, которые по кругу получают информацию обо всех воспитанниках.

Примерная рабочая карта

ФИ	
Я предпочитаю, чтобы меня называли...	
Я приехал на смену «Фестивальная мозаика» чтобы...	
Я хочу в будущем стать...(профессия, род занятия)	

У меня получается лучше всего ...	
Я могу быть полезен для отряда тем, что	
Я хочу от этой смены ...	
Я желаю всем участникам смены ...	

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ»

Цель: формирование понятия «ценность», создание условий для анализа жизненной позиции воспитанников.

Материалы: «Шкала жизненного пути», ручки, полоски бумаги (желательно маленькие стикеры).

Механизм реализации

Сегодня мы поговорим о вас, о вашем жизненном пути. Мы узнаем, к чему вы стремитесь и о чем мечтаете, какие проблемы встают перед вами и какие решения вам приходится принимать.

У каждого из вас, наверное, есть в жизни цель – то, чего вы желаете достичь: сделать своими руками, купить, построить. Во многих случаях вы можете влиять на ход событий, делать осознанный выбор, а, оценив ситуацию, способны предвидеть вероятные последствия своих действий.

Представьте себе собственную жизнь в виде уходящей вдаль дороги... Пусть каждый из вас попробует пройти свой планируемый жизненный путь, принимая наиболее правильные решения, позволяющие, на ваш, взгляд достигнуть поставленных целей.

Каждому воспитаннику раздается «Шкала жизненного пути».

Перед вами шкала жизненного пути. Там, где пересекаются две линии, то, где вы находитесь сейчас, ваш возраст. Напротив каждой из строк напишите ваш возраст через каждые 5 лет. (Например, если вам сейчас 15 лет, то вы должны написать 20, 25, 30, 35 лет.)

В течение 5 минут на шкале жизненного пути напротив определенного возрастного периода напишите 5 главных для вас жизненных целей (ценностей), которые вы хотите достичь на отмеченном возрастном этапе.

Затем возьмите пять полосок бумаги и перепишите написанные вами цели на пять полосок бумаги и положите (прикрепите) их напротив записанных.

Посмотрите, пожалуйста, на написанные вами цели и отдайте мне ту цель, которая нужна, но без которой можно обойтись. *(Воспитатель собирает у детей их листочки.)*

С этим заданием вы справились. А теперь вы должны одну из оставшихся целей пожертвовать в благотворительный фонд. *(Воспитатель собирает у детей их листочки)*

У вас осталось три цели, те самые заветные, которые вы планируете осуществить в течение жизни. Подарите своему самому хорошему другу одну из оставшихся целей, ту, которую для него не жалко. *(Воспитатель собирает у детей их листочки.)*

Жизнь – сложная штука. И судьба-злодейка распоряжается порой совсем не так, как нам хочется. *(Воспитатель подходит к каждому ребенку и, не глядя, забирает любую из оставшихся целей.)*

В итоге у вас осталась одна цель.
 Вопросы для обсуждения.
 Легко ли было сделать выбор на каждом этапе игры? Почему?
 Какой этап оказался самым сложным? Почему?
 Какая цель у вас осталась и возможно ли ее достижение без тех четырех, которые были отложены в процессе игры?

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «1/2-АЯ, ИЛИ ПОЛОВИНА»

Задачи:

создавать ситуацию успеха;
 выявить уровень заинтересованности детей содержанием смены;
 развивать умение анализировать свою деятельность.

Материалы: листы бумаги, ручки.

Алгоритм реализации метода

Введение

Вопросы для беседы:

Что такое 1/2-ая?

Что такое половина?

Затем детям предлагается разделить свой лист чертой дроби на две равные части

Реализация метода

Дети должны написать в левой части все то, что они успели уже сделать за смену (участие в мероприятиях, спортивных соревнованиях, выполнение поручений – здесь можно обратиться к СИР), затем в правой части они отмечают то, что еще хотели бы сделать, учитывая анонс мероприятий смены.

Рефлексия

Педагог вместе с детьми анализирует, у кого больше пунктов в левой части, у кого в правой. Затем каждый ребенок выделяет по одному самому важному пункту в обеих частях. Желаящие зачитывают свои пункты, и для предложений из правой части весь отряд разрабатывает советы, как это можно осуществить. Также можно выбрать самые оригинальные фразы.

Методические рекомендации: анализ «зачитанных» пунктов проходит только по желанию детей.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ПИСЬМО В РЕДАКЦИЮ»

Цель: создание условий для анализа смены и преодоления психологического барьера, связанного со сменой обстановки.

Условия проведения. Воспитанникам предлагается попробовать себя в качестве рядового читателя, обратившегося со своей историей о пребывании в НДЦ «Зубренок» либо о своем внутреннем состоянии и просьбой о помощи в редакцию своей школьной газеты. Участники МЛР оформляют свои письма и по желанию зачитывают друг другу. Данные письма ребята увозят с собой.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «КОЛЕСО ОБОЗРЕНИЯ ИГР»

Педагог рисует большое колесо обозрения, где каждая кабинка отражает предпочтения ребёнка по мероприятиям, проведённым в смене. Для начала, педагог анализирует вместе с детьми, какие мероприятия прошли (по план – сетке: на отрядном уровне, по корпусной игре и т.д.) и на каждом уровне выделяют, что понравилось больше всего. Каждый ребёнок оформляет свою кабинку и вписывает на неё мероприятия, которые ему понравились.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ВСЕ ДОРОГИ НАЧИНАЮТСЯ С ПОРОГА»

Задачи метода:

выяснить профессиональные предпочтения воспитанников;
способствовать дальнейшему определению с профессиональным выбором воспитанников.

Материалы:

лестничный пролет, мяч, три листа бумаги формата А4, на которых изображены контуры дороги с дорожными знаками «рекомендованная скорость движения 100», «ухабы», «кирпич».

Алгоритм реализации метода

Введение в метод

Участники собираются около лестницы, олицетворяющей собой дорогу, которую каждый выбирает для себя в будущем. По какой дороге идти? Что может встретиться на твоём пути? Как ты поступишь, если на пути возникнет преграда? Как избежать неопределённости профессии? Ребятам предлагается подумать и ответить на один из вопросов:

Какой профессиональный путь я выберу для себя?

Что я смогу делать, когда получу профессиональное образование?

Сопоставимы ли мои ожидания от этой профессии и реальный мир?

Хочу ли я для себя эту участь?

Что бы ты посоветовал «будущему себе»?

Реализация метода

Отвечая, ребята делают шаги по ступеням лестницы, при этом перебрасывая ещё и мяч разным участникам.

Рефлексия

На трех листах формата А4 нарисованы изображения дорог: 1) прямая, на которой стоит указатель «рекомендованная скорость движения 100»; 2) кривая дорога, на которой расположен указатель «ухабы»; 3) тупиковая дорога, на которой расположен знак «кирпич». Воспитанникам предлагается выбрать свою дорогу и написать на одном из предложенных вариантов свое имя.

Методические рекомендации.

Ведущий может задавать разный темп и ритм вопросов и ответов.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ПРИМЕРЬ ПРОФЕССИЮ НА СЕБЯ»

Задачи метода:

познакомить ребят с разнообразием профессий;
помочь воспитанникам определиться с будущей профессией.

Материалы: сделанные из скрепок вешалки, на которых располагается одежда различных профессий (учитель, медицинский работник, слесарь, работник завода, пилот, моряк, военный, пожарный-спасатель, вожатый в «Зубренке», работник офиса, судья и др.). Для того чтобы детям было проще определить профессию, предлагается нарисовать на костюме и атрибуты профессии (например, фоноскоп, книги, огнетушитель и др.)

Алгоритм реализации метода

Введение в метод

Ребята, представьте на мгновение, что еще до вашей сознательной жизни у вас была бы возможность примерить на себя профессию и предположить, как бы развивалась ваша судьба, как бы вы работали, чем занимались, сколько зарабатывали, каким образом организовывали себя для работы.

Реализация метода

Перед выполнением задания педагогу стоит провести с воспитанниками беседу о важности всех профессий. Ребенок выбирает для себя наряд и придумывает, используя реальные факты профессии свою историю.

Рефлексия

Если ребенку понравилась та профессия, которую он на себя примерил, то ребенок забирает себе костюм, если не понравилась – оставляет висеть его на вешалке.

Методические рекомендации

Педагогу стоит обратить внимание на соотношение реальных профессий и реальных условий их существования.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ПИСЬМО САМОМУ СЕБЕ»

Цель: создание условий для подведения итогов смены на индивидуальном уровне.

Задачи метода:

актуализация эмоционального опыта;
развитие у подростков способности к самоанализу;
развитие творческого мышления;
воспитание уважительного отношения друг к другу.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод

Педагог обсуждает с воспитанниками, что произошло с ними в течение смены. Предлагаемые вопросы: «Что хорошего было в смене?», «Что особенно запомнилось? Почему?», «Нашли ли вы себе друзей? Кого?», «Понравилось ли вам в «Зубренке?» «Почему?».

Реализация метода

Педагог предлагает воспитанникам написать письмо самому себе об отдыхе в «Зубренке». Воспитанники пишут письмо, оформляют его,

а затем запечатывают в конверт. На конверте пишут свой адрес. Спустя месяц после того как дети разъедутся по домам, педагог высылает им письма.

Методические рекомендации: в письмах предложите воспитанникам отразить все самые лучшие и теплые переживания о «Зубренке», о ребятах отряда и воспитателях.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «АССОЦИАЦИИ»

Задачи метода:

развивать образное мышление;
выявлять личностные черты характера детей;
создавать условия для сплочения ВДО.

Материалы: листы бумаги, фломастеры.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод

Беседа об ассоциациях (дети сравнивают себя с различными представителями мира природы и природными явлениями).

Педагог приводит возможные примеры (стройна, как берёзка; шумный, как гроза; сильный, как лев). Обсуждают, почему люди периодически приводят такие сравнения.

Реализация метода

Детям предлагается придумать и обозначить на листочке бумаги ассоциацию на себя. Затем идёт обсуждение, почему именно эту ассоциацию выбрал ребёнок. Какие качества этого представителя мира природы, явления природы стали основой для выбора?

Затем педагог предлагает придумать ассоциации друг для друга. Кто из ребят отряда, кого или что напоминает. Данные ассоциации с пояснениями записываются на бумагу и вручаются людям, о которых там написано.

Педагог предлагает сравнить работы: свою ассоциацию и ассоциации других детей. Насколько совпало мнение ребёнка о себе с мнением других ребят о нём.

Из всех картинок составляется коллективная картина.

Рефлексия

Анализируется, почему некоторые мнения не совпали? На какие ассоциации следует обратить особое внимание?

Почему? Чем полезен метод ассоциаций? Что он помогает нам увидеть?

Методические рекомендации. Все ассоциации в обязательном порядке должны раскрываться. Например, «Миша похож на филина. Он такой же умный и серьёзный», так как у каждого ребёнка животные, растения и явления природы могут вызывать ассоциации различного рода, с различной эмоциональной окраской.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ОКЕАН ЖЕЛАНИЙ»

Задачи метода:

узнать мнение участников смены о пребывании в центре;

выявить направленность отряда (что воспитанникам интереснее: взаимоотношения в отряде, между отрядом и воспитателями, в центре) своевременно узнать о конфликтах и проблемах, существующих в отряде.

Материалы: четыре листа бумаги формата А4, оформленные согласно морской тематике названия метода.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод.

Воспитатель проводит беседу. У каждого из нас есть свои желания и надежды? Кто о чем мечтает? (*Воспитанники делятся своими мечтами*). А есть ли у вас мечты, связанные с «Зубренком»? Назовите их. Представьте, что все ваши мечты слились в один большой океан желаний. Но среди всех этих желаний есть 4 особенных желания. От этих желаний зависит благополучие нашего отряда. А для того, чтобы они исполнились, нужно всего лишь загадать эти желания на 4 листочках. (*Воспитатель предлагает заполнить 4 листа со следующими фразами: «Хочу, чтобы наши вожатые...»; «Хочу, чтобы я...»; «Хочу, чтобы наш отряд...», «Хочу, чтобы «Зубренок»...»*).

Заполнение.

В течение ближайших 3 дней «Океан желаний» вывешивается на отрядном месте. Подростки могут вносить свои новые желания в соответствии с вышеперечисленными рубриками.

Анализ записей-желаний.

Воспитатель вместе с ребятами анализирует пожелания: Какого характера преобладают (позитивного/негативного)? Кому адресованы положительные пожелания? Почему? Кому адресованы негативные пожелания? В чем причина? Что мы все вместе можем сделать для того, чтобы жизнь в отряде стала лучше?

Методические рекомендации: особое внимание обратите на желания, отражающие негативное отношение детей к чему-либо. Такие желания необходимо проанализировать особенно тщательно. В чем причина негативных эмоций, как избавиться от них и т.д.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «МОЕ ПОСЛАНИЕ»

Задачи метода:

развивать умение кратко формулировать мысль после обсуждения;

совершенствовать коммуникативные умения и навыки;

обсудить проблемы экологии и представить возможные пути их решения.

Материалы: цветные карандаши, мелки или фломастеры, листы формата А4.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод.

Воспитатель спрашивает у ребят, что они понимают под словами «послание», «экологическая проблема». Затем он кратко рассказывает о том, что экологическая ситуация на территории Беларуси в последние годы оставалась относительно благополучной. Высокие темпы экономического роста не сопровождались усилением воздействия на

окружающую среду. Вместе с тем продолжали действовать факторы, вызывающие проблемные ситуации, связанные с загрязнением окружающей среды и деградацией природно-ресурсного потенциала. Они обусловлены, во-первых, функционированием национальной экономики и, в первую очередь, производственного комплекса, во-вторых, трансграничным переносом загрязняющих веществ, в-третьих, наличием на территории страны унаследованных проблем, не решенных в прошлом. Приоритетные экологические проблемы страны включают в себя радиоактивное загрязнение территории, загрязнение атмосферного воздуха, загрязнение поверхностных и подземных вод, загрязнение и деградацию почв, образование и накопление отходов.

Реализация метода.

Воспитанники объединяются в 6 групп и выбирают одну из тем: «Как можно сберечь воду?», «Как можно сохранить лес?», «Как можно защитить права животных?», «Как можно сохранить чистым атмосферный воздух?», «Как вторично использовать отходы?», «Как уберечь почву от загрязнения?» Затем участники все вместе готовят речь и рисуют плакат по выбранной теме. На подготовку дается 20 минут.

Презентация работ.

После того как ребята закончат свою деятельность, они презентуют работы.

Рефлексия.

Как протекала работа в твоей группе? Трудно ли было выражать свои мысли? Доволен ли ты результатами работы группы?

Методические рекомендации.

Воспитатель во время реализации метода выступает в роли консультанта, корректирует по мере необходимости выступления групп. После обсуждения все рисунки-послания размещают на отрядном месте.

МЕТОД ЛИЧНОСТНО РАЗВИТИЯ «ЗВЕЗДЫ НА ЛАДОШКЕ»

Задачи метода:

развивать умение кратко формулировать мысль после обсуждения;

совершенствовать коммуникативные умения и навыки;

осудить проблемы экологии и представить возможные пути их решения.

Материалы: листы бумаги, цветные карандаши и фломастеры, ножницы.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод.

На бумаге воспитанники заранее обрисовывают свою ладошку, вырезают ее и подписывают.

Реализация метода.

Воспитанники оставляют листочки на стульях, сами встают и, передвигаясь от одной ладошки к другой, пишут друг другу на них что-то хорошее. Каждое послание обязательно должно обозначаться звездочкой. Писать можно только хорошее или ничего не писать.

Презентация работ.

После того как ребята закончат заполнять ладошки, они знакомятся с информацией на своей ладошке, по желанию зачитывают ее всем.

Рефлексия.

Кому понравилось заполнять ладошки? О чем вы писали чаще всего? Кто каждому оставил хорошее послание? А кто хотел все-таки написать что-то плохое?

Методические рекомендации.

Воспитатель также принимает участие в реализации данного метода. Здесь важно воспитателю написать на каждой «ладошке» что-то положительное, потому что может сложиться так, что его запись будет единственной. После обсуждения воспитанники забирают себе «ладошки» на память.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ДИАЛОГ С САМИМ СОБОЙ»

Задачи метода:

подводить итоги смены;
выявлять проблемное поле оставшееся неразрешённым;
развивать у детей способность анализировать и находить решение проблемы.

Материалы: ручки, листы бумаги.

Алгоритм реализации метода:*Введение в метод*

Беседа «Что такое диалог?». Дети дают определение слову «диалог», приводят примеры диалога. Определяют некоторые правила диалога: внимательно слушать, не перебивать, стараться понять основную мысль собеседника и т.д.

Реализация метода

Детям предлагается задать несколько вопросов по итогам смены, которые волнуют их. Затем педагог предлагает самим же ребятам и ответить на эти вопросы. Дети зачитывают свои вопросы и вместе с другими детьми пытаются на них ответить.

Рефлексия

Дети анализируют, какие вопросы звучали чаще всего. Что волнует ребят? Удалось ли найти решение большинства вопросов? Узнали ли дети что-либо новое? Помогли ли им сегодня чем-либо?

Методические рекомендации: при обсуждении вопросов делайте отбор. Некоторые вопросы требуют коллективного обсуждения, а некоторые индивидуального и конфиденциального.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «КОРЗИНКА С ОВОЩАМИ»

Задачи метода:

выявлять мнение детей о своём стиле жизни;
определять черты характера, свойственные детям;
развивать умение анализировать себя.

Материалы: изображения овощей: томат, картофель, капуста, морковь, тыква, лук (вырезанные из бумаги).

Алгоритм реализации метода

Введение в метод

Педагог обсуждает с детьми, можно ли по вкусовым качествам человека определить его характер?

Какими качествами обладает человек, предпочитающий тот или иной овощ?

Томат – энергия, движение, скорость, активность.

Картофель – трудолюбие, уверенность, толерантность, независимость.

Морковь – стиль, красота, строгость, требовательность.

Лук – свобода, независимость, отсутствие комплексов.

Капуста – комфорт, уют, удобство.

Тыква – сила, упорство, твёрдость духа.

Реализация метода

Детям предлагается выбрать себе любой овощ таким образом, чтобы он подходил стилю жизни ребёнка. Отобранные овощи крепятся на стенде рядом с именем ребёнка (на его рабочем поле).

Рефлексия

Какие овощи преобладают в отряде? О чём это говорит? Каким образом это может отразиться на деятельности отряда? Что можно сделать, чтобы деятельность отряда была успешной?

Методические рекомендации: к оформлению данного метода можно подойти творчески. Например, оформить результаты в виде корзинки овощей.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ

«Я ПРИВЕЗ С СОБОЙ БАГАЖ»

Задачи метода:

определение сферы ожиданий детей;

определение сферы интересов детей;

развитие образного мышления.

Материалы: вырезанные из бумаги чемоданчики по количеству детей, ручки, цветные карандаши.

Алгоритм реализации метода

Введение (беседа «Мой багаж»)

Приводится ряд вопросов для беседы: Что такое «багаж»? Какие значения этого понятия вы знаете ещё (в переносном смысле – багаж знаний, груз ответственности и т.д.)? Если предположить, что каждый из вас привёз с собой определённый багаж знаний, умений и навыков, то что привезли с собой вы?

Задание «Я привёз с собой багаж»

Детям предлагается записать на бумажных чемоданах, что из багажа они привезли с собой (знания, умения, навыки). Педагог предлагает записать лишь самое важное, что действительно может пригодиться для жизни в лагере.

Анализ результатов деятельности

Педагог вместе с детьми анализирует: Что «взяли» с собой ребята в «Зубрёнок»? Что из того, что ребята взяли с собой действительно пригодится для жизни отряда и самому ребёнку в частности?

Рефлексия

Дети рефлектируют: Что бы они хотели взять с собой из того, чего у них нет. Каким образом это можно приобрести? Отмечают, что полезного взял каждый из них, а что является лишним в «багаже»?

Методические рекомендации. Если ребенок затрудняется ответить для чего он взял с собой тот или иной багаж, вместе с другими детьми помогите ему найти ответ.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «#ЗЕРКАЛО_ПРИРОДЫ»

Цель. Создание благоприятной атмосферы, установление коммуникации в коллективе, оперативное включение детей в деятельность, рефлексия экологических знаний, опыта экологического поведения.

Требования к реализации метода

1. Оптимальное количество участников – до 30 человек.
2. Время реализации метода – до 5 мин.
3. Предлагаемый метод можно включить в программу утреннего или вечернего разговора.

Порядок реализации метода

1. Все участники взаимодействия садятся в круг.
2. Педагог предлагает участникам быстро меняться местами, отвечая на вопросы и выражая свое отношение к каким-либо предметам, событиям, явлениям. Оптимальное количество вопросов - 10-15.

Пусть поменяются местами те, кто:

- любит природу;
- охраняет природу;
- занимается экологической деятельностью;
- хоть раз сажал дерево;
- осознает себя частью природы;
- не загрязняет природу, когда бывает у нее в гостях;
- знает, что такое Красная книга;
- знает, как себя вести в лесу;
- имеет домашних животных;
- разводит комнатные растения;
- хочет общаться с природой чаще и т. д.

3. Те участники, которые отвечают на вопрос утвердительно, должны быстро подняться со своего места и пересесть на какое-либо освободившееся; если участники отвечают на вопрос отрицательно, то они остаются на своих местах, не вставая с них.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «МОЙ ТАЛАНТ: КАКОЙ ОН?...»

Инструкция

используя различные материалы, изобрази свой талант. Можно использовать разные материалы, придумать оригинальную форму, отражающую твой внутренний мир.

Анализ результатов

Педагог спрашивает у ребят, какие из талантов, которыми они обладают, наиболее ценны для них, для окружающих их людей; какими бы способностями и талантами ребята хотели бы обладать, и в целях

чего они бы их использовали; какими бы своими талантами ребята охотно поделились с другими.

Рефлексия

Воспитатель узнаёт у ребят, узнали ли они что-нибудь новое, собираются ли предпринять что-либо для самосовершенствования.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «КЕКС С ИЗЮМОМ»

Задачи метода:

познакомить подростков друг с другом;
способствовать анализу личностных качеств и своей позиции в коллективе;

стимулировать активный и позитивный образ жизни участников смены.

Материалы: бумага, ручки, цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод.

Воспитатель спрашивает у ребят, что они понимают под словом «изюминка». Затем предлагает описать, что они чувствуют, когда «встречаются с изюмом» и ответить на вопрос: чем отличается изюм от изюминки? Данная беседа должна свестись к тому, что изюминка чаще всего определяется как уникальность, специфическая черта.

Реализация метода.

Воспитатель предлагает всем представить себя «кексами» и подумать, сколько и каких «изюминок» может быть внутри них. Затем каждый рисует «кекс» и размещает в нем свои «изюминки», обязательно подписывая, например: умею петь, играю на домре и т.д. Перед заполнением «кекса» воспитатель говорит о том, что «изюминки» могут быть разного размера, в зависимости от степени проявления той или иной черты.

Презентация работ

После того как ребята закончат свою деятельность, они презентуют работы.

Рефлексия

Чей кекс вам понравился больше всего? Почему? Какие «изюминки» друзей вас удивили? Сложно ли искать в себе «изюминку»?

Методические рекомендации.

Воспитатель также рисует свой «кекс». После обсуждения все «кексы» размещают на отрядном месте.

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «МИР МОЕЙ ДУШИ»

Задачи метода:

выявить внутреннее эмоциональное состояние ребенка;
анализировать некоторые черты характера ребенка;
учить детей анализировать свое эмоциональное состояние.

Материалы: четверть эстетично оформленного листа А4, цветные карандаши.

Алгоритм реализации метода «Мир моей души».

Педагог обсуждает с детьми понятие «мир». (Что собой представляет «мир»? Что есть в нашем мире? Какие миры вы знаете, кроме нашего? Как вы себе представляете свой собственный мир: из чего он сделан, кто там живет, какие растения растут, какой цвет преобладает в этом мире и т.д.).

Рисование

Анализ цветовой гаммы детских рисунков.

Синий. Ограждение и покой взаимоусиливаются в продолжительную паузу, которая должна быть свободной от возбуждающих влияний.

Зеленый. Подчеркивает социальную дистанцию и сдержанность, показывает, что это поведение избирают для самоутверждения.

Красный. Импульсивность, раздражительность, агрессия.

Желтый. Лишенная цели и направления возбудимость.

Фиолетовый. Осторожная чуткость соединяется с эмоциональностью.

Коричневый. Тусклая неопределенность. Уход от интеллектуальных напряжений в пользу физического отдыха.

Черный. Изолирующая дистанция.

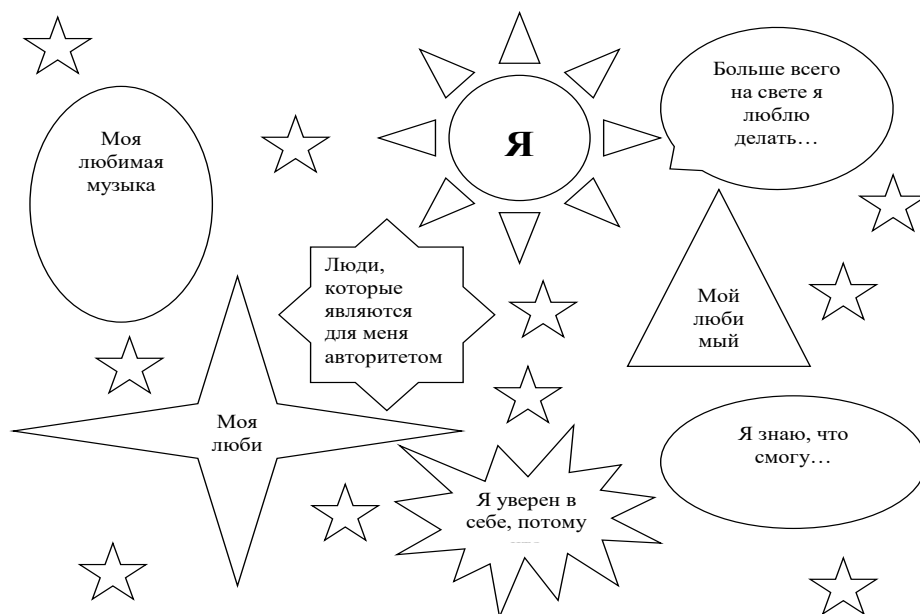
Рефлексия

Педагог узнает, насколько дети согласны с цветовой оценкой своего состояния. Опрашивает, как можно улучшить свое эмоциональное состояние.

Методические рекомендации. Цветовая схема, приведенная здесь, не является абсолютным ориентиром при анализе. Сочетание тех или иных цветов дает новое более широкое значение (см. Драгунский В.В. Цветовой личностный тест. – М.: АСТ, Мн.: Харвест, 2005. – 448с.).

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ**«МОЯ ВСЕЛЕННАЯ»**

Воспитатель рассказывает ребятам о том, что «звездная карта» каждого показывает, что у нас много возможностей – много того, что делает человека уникальным, и того, что всех объединяет. Участники заполняют готовую «звездную карту». Предлагается по желанию добавить звезды и планеты с собственными характеристиками. Так же можно оформить одну карту на весь отряд. В таком случае она будет называться «Наша вселенная». (Пример карты смотрите далее)



МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «МОИ ДОБРЫЕ ПОСТУПКИ»

Вначале вспомните с воспитанниками «Сказку о Золотой рыбке». А сейчас вам с ребятами предстоит сделать обратное. Метод заключается в том, чтобы каждый из ребят подумал, какие три добрых поступка он совершил бы ради Золотой рыбки. Все варианты необходимо записать на лист и красиво оформить.

Потом озвучить, проанализировать вместе с детьми, выбрать самые популярные (повторяющиеся).

МЕТОД ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

Задачи метода:

- рефлексировать деятельность детей за прошедшую смену;
- выявлять мнение детей друг о друге;
- создавать ситуацию успеха.

Материалы: изготовленный из цветной бумаги обычным способом цветок из семи лепестков, каждый из которых имеет конкретный смысл. Цветок в течение дня изготавливает каждый ребенок.

Алгоритм реализации метода

Введение в метод (легенда)

Педагог рассказывает детям небольшую легенду о цветике-семицветике. В ходе этого рассказа дети узнают значение каждого лепестка.

- красный лепесток – лепесток творчества;
- оранжевый – лепесток аккуратности;
- желтый – лепесток эрудиции;
- зеленый – лепесток трудолюбия;
- голубой – лепесток добродетели;
- синий – лепесток фантазии и выдумки;

фиолетовый – педагог не предлагает обозначения этого лепестка, ребенок должен сам решить, что будет он обозначать.

Реализация метода

Педагог предлагает детям вручить лепестки своего цветика-семи цветика тому, кто, по их мнению, заслуживает такой отметки. Ребенок, которому вручили тот или иной лепесток (лепестки), крепит его на стенд рядом со своим именем.

Анализ метода

Вопросы для обсуждения.

Какие цвета преобладают в новом варианте цветка? У кого цветок оказался разнообразным? О чем это говорит?

Методические рекомендации. Педагог также изготавливает цветик-семицветик. Лепестки своего цветка он вручает тем, кому не досталось лепестков, а также тем, кто заслужил поощрение своей активной позицией. У педагога лепестков может быть больше.

МЕТОДЫ ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧНОЙ АНАЛОГИИ

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «КОМПАС НАСТРОЕНИЯ»

Цель: создание условий для развития у воспитанников навыков рефлексии.

Задачи:

отражение динамики настроения у воспитанников в течение смены;

формирование навыков самоанализа у воспитанников;

анализ настроения участников смены и причин, повлиявших на него.

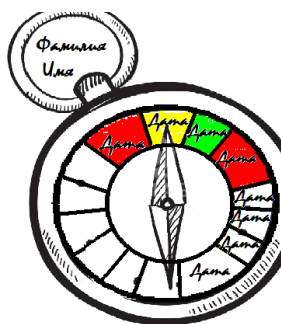
Механизм реализации

Предлагаемая методика помогает наглядно представить настроение отряда на протяжении смены, а также самочувствие и картину взаимоотношений в отряде и каждого ребенка в отдельности. Для того чтобы узнать, чем живет отряд, какие состояния переживают участники смены, как и под влиянием чего формируется и изменяется настроение детей, можно воспользоваться приемом цветописи.

В данной смене воспитанникам предлагается метод эмоционально-символической аналогии «Компас настроения».

Игровое поле представляет собой изображение компаса, на котором размещены ячейки. Данный компас будет расположен в самом начале дневника. Одна ячейка соответствует одному дню смены. В ячейках ставятся соответствующие даты. Ежедневно каждый ребенок на своем игровом поле, в соответствующей дню ячейке, при помощи различных цветов фиксирует свое настроение. Для каждого ребенка игровое поле является индивидуальным.

Соответствие цвета настроению (эмоциональному состоянию) детей:



красный – классное настроение;
 оранжевый – дружелюбное настроение;
 желтый – влюбленное настроение;
 зеленый – веселое настроение;
 голубой – переменчивое настроение;
 синий – грустное настроение;
 фиолетовый – обиженное настроение;
 розовый – чемоданное настроение.

В первые два дня смены воспитатель презентует метод эмоционально-символической аналогии: демонстрирует игровые поля, приводит примеры заполнения, рассказывает о соответствии цвета эмоциональному состоянию и др. На протяжении последующих дней смены дети регулярно, предпочтительно в вечернее время, заполняют игровые поля. После того как дети отметят при помощи цвета свое эмоциональное состояние, преобладавшее на протяжении прожитого дня, воспитатель приступает к анализу цветоматрицы. При этом необходимо обратить внимание на то, как эмоционально откликаются ребята на ту или иную ситуацию, на какое-то событие в отряде, выявить причины позитивного и негативного настроения, провести работу с детьми, чье настроение отмечено как «грустное», «обиженное» и т.п. Результаты проведенной работы отражаются в педагогическом дневнике отрядного воспитателя.

В конце смены у каждого ребенка будет свой «Компас настроения», на котором будет видно, какие эмоции у него преобладали в смене. «Компас настроения» юные исследователи увозят с собой домой на память о смене.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «СНЕГОВИК НАСТРОЕНИЯ»

Цель: определение настроения и причин, повлиявших на настроение через цвет.

Задача воспитателя: стимулировать творчество детей, заинтересовывать происходящим.

Условия реализации. Из бумаги вырезается снеговик, в руках которого метла. Снеговик вывешивается на информационном стенде отряда. Шляпка снеговика раскрашена в разные цвета:

красный цвет соответствует восторженному, очень радостному настроению;

жёлтый соответствует спокойному, светлому;

зелёный соответствует уравновешенному;

синий соответствует грустному, печальному, тоскливому;

фиолетовый соответствует тревожному.

Туловище снеговика разделено на пронумерованные ячейки, согласно количеству детей в отряде. Каждая ячейка разделена на секторы, количество которых соответствует количеству дней в смене. В верхнем правом углу сектора поставлена дата. У каждого ребёнка есть своя ячейка настроения.



На метле размещается список отряда, где номер ячейки соответствует имени и фамилии ребёнка в списке.

Механизм реализации. Ежедневно, в конце дня, каждый ребёнок для себя решает, какой цвет соответствует и наиболее полно раскрывает его настроение в течение прожитого дня. Далее сектора в ячейках закрашиваются выбранным цветом. Важную роль играет аккуратное заполнение секторов.

Таким образом, перед педагогом – своеобразная оценка, которую поставили дети прожитому дню.

P.S. Для детей *старшей возрастной группы* можно усложнить задачу. Помимо определения настроения можно также, чтобы каждый ребёнок для себя установил причину, повлиявшую на его настроения. Для этого на голове снеговика пишутся примерные причины настроения:

1. Очень личное
2. Мероприятие
3. Кружки, секции
4. Отношения с взрослыми.
5. Успехи.
6. Неуспехи.
7. Не было свободы действий.
8. Просто устал.
9. Недовольство собой.
10. Мне здесь интересно.
11. Узнал новое, чему-то научился.
12. Нашёл друзей,
13. Плохо кормили.
14. Не нашёл поддержки.
15. Поссорился.

Анализируя своё настроение и причины, повлиявшие на него, ребёнок для себя определяет тот цвет, который соответствует его настроению и вписывает туда только цифры причин.

Рефлексия:

преобладающий цвет карточек определяет общее настроение отряда;

цифры в секторах объясняют причины этого настроения;

дает возможность выявить индивидуальность в настроении участников.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «БУТЕРБРОДНОЕ НАСТРОЕНИЕ»

Цель: выявление общего эмоционального фона в отряде.

Задачи:

изучать настроение подростков на протяжении смены;
выявлять подростков, дискомфортно чувствующих себя в отряде;
анализировать изменения эмоционального фона участников проекта на протяжении смены.

Оборудование. Игровые поля, на которых нарисованы бутерброды с обозначением дат, цветные карандаши.

Игровая идея. Индивидуальные игровые поля разделяются на сектора горизонтальными делениями: слои бутерброда. Один сектор – это один день.

При помощи цветных карандашей или фломастеров подросток закрашивает сектора разными цветами – в соответствии со своим настроением.

В один день можно закрашивать сектор несколькими цветами (смотри рисунок выше). Для этого сделайте сектора достаточно большими, чтобы их можно было разделить на более мелкие деления и закрасить несколькими цветами.

Для обозначения настроения подросткам предлагается варианты цвета для слоев бутерброда.

Условные обозначения метода эмоционально-символической аналогии «Бутербродное настроение»	
Красный	Я чувствую себя счастливым
Оранжевый	Я чувствую себя способным на многое
Желтый	Я уверен в себе
Зеленый	Я спокоен
Голубой	Я не уверен в себе
Синий	Я чувствую упадок сил
Фиолетовый	Я чувствую, что мне грустно, скучно

Метод эмоционально-символической аналогии «Бутербродное настроение» заполняется ежедневно.

В конце смены педагог анализирует индивидуальные игровые поля каждого подростка. Например, у Васи в результате получился веселый бутерброд, у Юли уверенный, а у Пети спокойный и т.д. Анализ строится на преобладании какого-либо цвета на индивидуальном поле подростка.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «РАЗНОЦВЕТНАЯ СНЕЖИНКА»

Цель: рефлексия настроения каждого ребенка в отряде.

Необходимые атрибуты: цветные полоски бумаги (ширина – 1 см, длина – 10 см.); клей для бумаги, нитки (можно использовать скрепки и т.д.). Полоски бумаги должны быть разного цвета. Каждый цвет будет соответствовать определенному эмоциональному состоянию ребенка на протяжении одного дня смены. Например, красный – отличное настроение, желтый – «заводное» настроение, оранжевый – хорошее настроение, зеленый – оптимистичное настроение, синий – грустное настроение, и т.д.

В конце каждого дня дети (индивидуально) должны определить, какое настроение преобладало у них на протяжении прожитого дня. После того как настроение определено, каждый ребенок выбирает полоску бумаги, соответствующего цвета. Далее, у выбранной полоски, клеим для бумаги необходимо склеить между собой края, в результате чего должна получиться фигура, похожая на капельку. В первый день смены будет одна капелька, во второй день добавится еще одна, в третий – еще и т.д. Со второго дня смены полоски бумаги необходимо не

только склеивать за края, но и скреплять получившиеся «капельки» между собой. См. подсказку в рисунке.

Чтобы узнать, какая «капелька» какому дню смены соответствует, на сгибе, т.е. посередине полоски, необходимо подписывать дату, соответствующую дню. Таким образом, к концу смены у каждого ребенка появится своеобразная разноцветная снежинка, которую можно забрать с собой домой и использовать для украшения елки. Еще к первой «капельке» в первый день смены необходимо прикрепить «крепление» (скрепку, петлю из нитки и т.д.), чтобы можно было прикрепить «снежинки» на рабочее поле. Рабочее поле выполняется в виде рисунка елки, где у каждого ребенка будет своя веточка. На этой веточке пишутся фамилия и имя ребенка, а также прикрепляется его «снежинка». Таким образом, на отрядном стенде на протяжении смены будет размещаться елка, на которой постепенно будут появляться яркие снежинки.

Если детям (ввиду возрастных особенностей) будет сложно склеивать «капельки», то воспитатель может заранее приготовить заготовки и тогда ребенку будет необходимо только скрепить «капельки» между собой.

Также ежедневно воспитатель должен просматривать «снежинки» и анализировать эмоциональный фон отряда, а именно устанавливать, какое настроение преобладает у детей, определять причины, повлиявшие на него, каким образом оно изменилось исходя из произошедших на протяжении дня событий и т.д. В ходе анализа необходимо планировать индивидуальную работу с детьми. Обязательное требование для выполнения: результаты анализа отражаются в педагогическом дневнике.

В конце смены на прощальном вечернем огоньке необходимо вручить снежинки детям и вместе вспомнить самые яркие и радостные моменты проведенных дней в «Зубренке». А затем рассказать ребятам о том, что свои снежинки они могут увезти домой и повесить на новогоднюю елку, а также сохранить до следующего нового года, чтобы, наряжая елку в конце года, вспомнить каникулы в «Зубренке», зубрятских друзей, воспитателей и приехать еще раз за новыми яркими впечатлениями.



МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ВЕСЕЛАЯ УПРЯЖКА»

Цель: создание условий для развития своих знаний, умений и навыков на протяжении смены, а также определения настроения ребят в течение смены.

Задачи:

учить подростков самоанализу;
способствовать развитию мотивации самосовершенствования исходя их возрастных потребностей ребенка.

Механизм реализации

На игровом поле изображена оленья упряжка с санями по количеству ребят в отряде. Каждые сани разделены на сектора по количеству дней в смене. Каждый день на вечернем огоньке ребята закрашивают определенный сектор тем цветом, который соответствует их настроению.

Примеры цветов:

Красный – восторженное, радостное;

Желтый – спокойное, светлое;

Зеленый – уравновешенное;

Синий – грустное, печальное;

Фиолетовый – тревожное.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «НОВОГОДНЯЯ МЕЛОДИЯ НАСТРОЕНИЯ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками своего настроения.

Задачи:

развивать умение определять свое эмоциональное состояние, причины, повлиявшие на его изменения.

Игровая задача. На протяжении смены воспитаннику необходимо ежедневно анализировать и фиксировать перемену своего настроения.

Описание.

При упоминании слов «Новый год» в нашей голове чаще всего всплывает ассоциация с новогодней елкой, игрушками, подарками, мандаринами, салатом «Оливье» и, конечно же, новогодними песнями. Даже первые аккорды «Jingle bells» или «В лесу родилась елочка» в одночасье поднимут нам настроение, не говоря уже о целом сборнике новогодних хитов. А наши воспитанники за время, проведенное в «Зубренке», сумеют раскрасить любимый новогодний хит яркими цветами.

Механизм реализации. Индивидуальное игровое поле представляет собой нотный стан песни «В лесу родилась елочка» на котором располагаются полые изображения нот. Изнутри скрипичный ключ подписан именем и фамилией воспитанника. Под каждой нотой проставлена дата.



В ле - су ро - ди - лась ё - ло - чка, в ле - су о - на ро - сла...

Во время вечернего огонька воспитанники делятся своими впечатлениями о прошедшем дне и закрашивают ноту определённым цветом, который соответствует их настроению.

В цветописии каждая цветовая полоса – это условное обозначение того или иного настроения. Оценивая настроение и состояние

воспитанников, анализируя причины колебаний их самочувствия, педагог может сделать первые шаги к управлению чувствами и настроением ребят, сможет отследить взаимоотношения в коллективе и найти причины, влияющие на изменение настроения воспитанников. Педагогу рекомендуется ежедневно анализировать индивидуальные игровые поля каждого ребенка и отмечать анализ в педагогическом дневнике, а также планировать дальнейшую работу с отрядом, исходя из полученных данных. Анализ строится на преобладании какого-либо цвета на индивидуальном поле воспитанника.

Цвет	Настроение
Красный	Классное настроение
Желтый	Оптимистичное настроение
Зеленый	Хорошее настроение
Синий	Грустное настроение

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «РИТМ НАШИХ ЭМОЦИЙ»

Одним из типов ритмов человека является эмоциональный ритм. Эмоциональный ритм – это колебания нашего настроения. Кто-то из нас всегда находится в одном и том же настроении, для кого-то характерны перепады настроения.

В смене «В ритме Нового года» очень важно чтобы паузы между подъемами настроения были минимальны, а падения вообще не наблюдались. Для того чтобы этого достичь, каждому участнику смены предлагается следить за ритмом своих эмоций, а воспитателю вовремя анализировать эмоциональное состояние каждого из них и использовать результаты анализа при планировании своей работы.

Игровое поле метода эмоционально-символической аналогии «Ритм моих эмоций» представляет собой нотный стан с количеством нот равным количеству воспитанников в отряде. В нотном стане есть пять строк, расположение нот на которых символизирует различное эмоциональное состояние воспитанника.

Нижняя строка – «ноты недовольства»;

Вторая строка – «ноты грусти»;

Третья строка – «ноты довольства»;

Четвертая строка – «ноты радости»;

Самая высокая строка – «ноты восторга».

Механизм реализации

Каждый день отряд наполняет новый нотный стан своими «нотами эмоций», для этого им необходимо нарисовать нотку именно в той строке, значение которой соответствует его эмоциональному состоянию. Весь нотный стан делится на сектора, количество которых совпадает с количеством воспитанников, для того чтобы каждому воспитаннику предоставить игровое поле метода. Отражая нотки на игровом поле метода, каждый день отряду предстоит совместными усилиями создавать ритм своих эмоций.

РИТМЫ наших ЭМОЦИЙ														
Дни смены		Иванов	Петров	Сахаров	Кочкин	Маша	Петя	Николай	Иван	Егор	Дима	Саша	Таня	Ира
25 декабря														
26 декабря														

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «НОВОГОДНЯЯ ГИРЛЯНДА»

Цель для детей: развитие навыков рефлексии собственного настроения.

Задачи для детей:

- фиксирование собственного настроения в течение смены;
- формирование навыков самоанализа;
- анализ факторов, влияющих на изменение настроения.

Цель для педагога: создание условий для развития у детей навыков рефлексии собственного настроения.

Задачи для педагога:

- проанализировать динамику настроения у воспитанников в течение смены;
- формировать навыки самоанализа у воспитанников;
- анализировать факторы, влияющие на изменение настроения у воспитанников;
- анализировать причины отрицательного настроения у участников смены.



Необходимые атрибуты: цветные полоски бумаги (ширина – 1 см, длина – 10 см.); клей для бумаги.

В конце каждого дня дети (индивидуально) должны определить, какое настроение преобладало у них на протяжении прожитого дня. После того как настроение определено, каждый ребенок выбирает полоску бумаги соответствующего цвета. Далее у выбранной полоски клеим для бумаги необходимо склеить между собой края, в результате чего должна получиться фигура в форме «кольца». Каждый день необходимо новую фигуру прикреплять к предыдущим.

Чтобы узнать какая фигура дню смены соответствует, необходимо подписывать даты. Таким образом, к концу смены у каждого ребенка

появится своеобразная разноцветная гирлянда, которую можно забрать с собой домой и использовать для украшения елки.

Цвета полосок должны быть различны. Цвета символизируют эмоциональное состояние ребят:

Красный цвет – восторженное настроение;

Оранжевый цвет – радостное настроение;

Зеленый цвет – спокойное настроение;

Синий цвет – печальное настроение;

Фиолетовый цвет – тревожное настроение.

В конце смены на прощальном вечернем огоньке необходимо вручить гирлянды детям и вместе вспомнить самые яркие и радостные моменты проведенных дней в «Зубренке».

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «НОВОГОДНИЙ САЛЮТ»

Цель: выявление общего эмоционального фона в отряде.

Задачи:

изучать настроение детей на протяжении смены;

выявлять ребят, дискомфортно чувствующих себя в отряде;

анализировать изменения эмоционального фона участников смены.

Игровая идея. Игровое поле представляет собой чёрно-белый салют. Количество звёзд равняется количеству дней пребывания в НДЦ «Зубрёнок». Ежедневно ребёнок анализирует своё настроение за прожитый день и закрашивает в определённый цвет одну звёздочку.

Красный – классное, великолепное, отличное.

Оранжевый – оптимистичное, боевое, задорное.

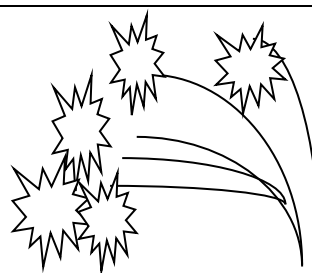
Желтый – жизнерадостное, хорошее, бодрое.

Зеленый – замечательное, веселое, общительное.

Голубой – грустное, но ненадолго, переменчивое.

Синий – спокойное, ровное, позитивное.

Петрокевич Вика



МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ВАРЕЖКА ТЕПЛОГО НАСТРОЕНИЯ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками своего настроения.

Задачи:

развивать умение определять свое эмоциональное состояние, причины, повлиявшие на перемену настроения.

Материалы и оборудование: шерстяная нить яркого цвета.

Механизм реализации: на отрядном месте воспитатель размещает нарисованные или созданные в объемной форме, варежки,

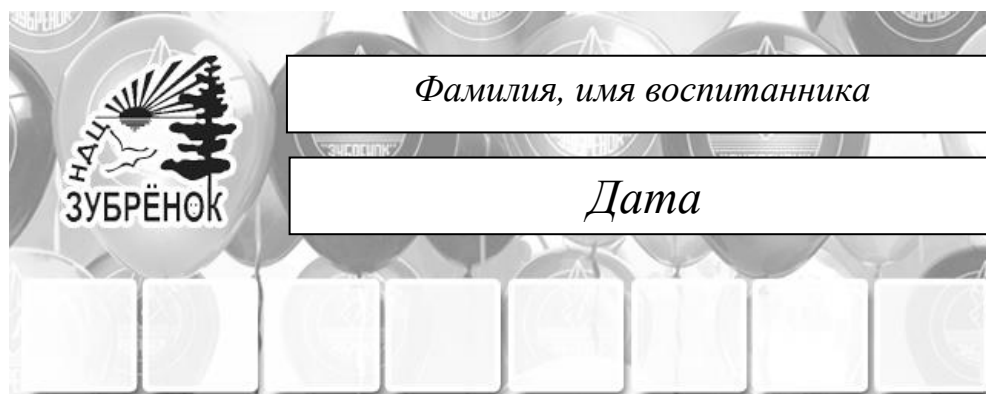
которые объединены одной нитью. У каждого ребенка есть своя варежка. На каждой варежке написаны имя и фамилия воспитанника. Варежка разделена на количество секторов (квадратов), равное дням пребывания воспитанника в центре. В каждом секторе проставлена дата. По итогам дня воспитанник закрашивает сектора разными цветами в соответствии со своим настроением. В один день сектор можно закрашивать разными цветами. Варежки имеют узор, который тоже можно закрашивать цветом, соответствующим настроению.



Цвет	Настроение
Красный	Я чувствую себя счастливым
Оранжевый	Я уверен, что способен на многое
Желтый	Я уверен в себе
Зеленый	Я спокоен
Голубой	Я сегодня очень мечтательный
Синий	Я чувствую упадок сил
Фиолетовый	Я чувствую, что мне грустно, скучно

На протяжении смены педагог анализирует индивидуальные игровые поля каждого ребенка и отмечает анализ в педагогическом дневнике. Анализ строится на преобладании какого-либо цвета на индивидуальном поле воспитанника. Самые активные ребята по итогам смены будут награждены дипломами НДЦ «Зубренок».

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ЛОТЕРЕЯ ЯРКИХ ЭМОЦИЙ»



Цель: создание условий для рефлексии эмоционального фона в отряде.

Задачи:

формировать навыки самоанализа воспитанников;
анализировать настроение каждого участника смены и отряда;
выявлять причины, повлиявшие на настроение отряда, воспитанников.

Данный метод направлен на создание условий для диагностики настроения в отряде, а также индивидуально каждого ребенка на протяжении всей смены.

Игровое поле представляет собой изображение лотерейного билета, количество клеточек-ячеек для заполнения соответствует тому количеству дней, сколько воспитанник находится в центре. Рабочее пространство для каждого ребенка является индивидуальным.

Ежедневно на вечернем огоньке каждый воспитанник заштриховывает одну ячейку тем цветом, которому соответствует его настроение и эмоциональное состояние (*не забудьте на каждой ячейке написать дату!*) Если на протяжении дня настроение воспитанника менялось, то рекомендуется закрашивать ячейку несколькими цветами.

Цветовое обозначение.

Красный – классное.

Оранжевый – оптимистичное.

Желтый – жизнерадостное.

Зеленый – замечательное, веселое, общительное.

Голубой – грустное, но недолго.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «СЧАСТЛИВЫЙ БИЛЕТ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками своего настроения.

Задачи:

развивать умение определять свое эмоциональное состояние, причины, повлиявшие на его изменения.

Описание метода

Удача оказаться в нужном месте, удача познакомиться с вдохновителем, удача увидеть то, что до этого момента не увидел никто.

Но еще говорят, что все лучшие моменты в жизни, лучшие события происходят тогда, когда человек счастлив. Тем самым он своим позитивным мышлением сам привлекает к себе удачу.

Будет ли билет в занимательное путешествие смены «Весенние каникулы. По следам зубрятской истории» для ее участников счастливым, зависит от них самих. А для того чтобы не потеряться на виражах событий и в своем эмоциональном мире, мы предлагаем ребятам принять участие в методе эмоционально-символической аналогии «Счастливый билет».

Механизм реализации. Игровое поле метода представляет собой билет на одно коллективное путешествие всего отряда в смену «Весенние каникулы. По следам зубрятской истории». В билете указано количество пассажиров (воспитанников отряда) и количество дней, на которое рассчитано путешествие (смена).

Во время вечернего огонька воспитанники делятся своими впечатлениями о прошедшем дне и закрашивают ячейку определённым цветом, который соответствует их настроению.

И возможно, по окончании смены случится так, что именно ваш билет станет выигрышным и принесет вашему отряду победу. Ведь хорошее настроение способствует достижению самых высоких результатов.

Цвет	Настроение
Красный	Классное настроение. Я чувствую себя счастливым
Желтый	Оптимистичное настроение. Я уверен в себе
Зеленый	Так себе, но завтра будет лучше. Я чувствую упадок сил
Синий	Грустное настроение. Я чувствую, что мне грустно, скучно

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ИНДИКАТОР НАСТРОЕНИЯ»

Цель: создание условий для развития у детей и подростков навыков рефлексии.

Задачи:

фиксирование динамики настроения у воспитанников в течение смены;

формирование навыков самоанализа у воспитанников;

анализ причин отрицательного настроения у воспитанников.

Игровая идея метода эмоционально-символической аналогии. Участникам смены предложен метод эмоционально-символической аналогии «Индикатор настроения».

Игровое поле представляет собой индикатор питания GPS-навигатора. Одна ячейка индикатора питания соответствует одному дню, проведенному в центре. Ежедневно каждый ребенок на своем GPS-навигаторе, в ячейках индикатора питания, при помощи различных цветов отмечает свое настроение. Для каждого ребенка игровое поле является индивидуальным.

Соответствие цвета настроению детей:
 красный – классное настроение;
 оранжевый – дружелюбное настроение;
 желтый – влюблённое настроение;
 зеленый – веселое настроение;
 голубой – переменчивое настроение;
 синий – грустное настроение;
 фиолетовый – обиженное настроение;
 розовый – чемоданное настроение.



В конце смены у каждого ребенка будет свой «Индикатор настроения», на котором будет видно, какими эмоциями была «заряжена» смена.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «РАДУЖНОЕ НАСТРОЕНИЕ»

Важно отслеживать на протяжении смены, как меняется настроение ребят. Поэтому предлагается методика «Радужное настроение».

У каждого ребёнка должна быть нарисована радуга в карандаше. Количество дуг на радуге равняется количеству дней пребывания в «Зубрёнке». Вечером, на вечернем разговоре, каждый ребёнок анализирует свой прожитый день и закрашивает определённым цветом искорку фейерверка.

Красный цвет – классное, великолепное, отличное.

Оранжевый цвет – оптимистическое, боевое, задорное.

Жёлтый цвет – жизнерадостное, хорошее, бодрое.

Зелёный цвет – замечательное, весёлое, общительное.

Голубой цвет – грустное, но не на долго, переменчивое.

Синий – спокойное, ровное, позитивное.

Фиолетовый – унылое.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «КНИЖНАЯ ПОЛКА»

Цель: создание условий для развития навыков рефлексии собственного настроения.

Задачи:

фиксирование собственного настроения в течение смены;

формирование навыков самоанализа;

анализ факторов, влияющих на изменение настроения.

Механизм реализации

Сколько раз в жизни каждый из нас слышал о том, что книга – это лучший подарок? Мы слышим эту фразу уже на протяжении многих лет. И это неспроста. Хорошая книга не только дает нам знания, но и учит доброте и сердечности. Если нам нужен какой-нибудь совет, к кому же мы обращаемся? Конечно, к книгам. Они никогда не откажут в помощи, и в них мы всегда найдём то, что нас интересует. А при переменчивом настроении всегда можно взяться за прочтение очередного произведения и отвлечься от проблем, углубиться в мир фантазии и приключений.

Игровое поле представляет собой изображение книжной полки (на каждого воспитанника свое индивидуальное). Количество книг на полках соответствует количеству дней в смене. Книги подписаны соответствующими датами смены.

Каждый день воспитанники в соответствии с цветовой гаммой (представлена ниже) отмечают свое настроение. Предлагаются следующие цветовые обозначения:



- красный – меня все радует;
- желтый – я уверен в себе;
- зеленый – я узнаю новое;
- синий – я спокоен;
- фиолетовый – чего-то не хватает.

В результате в конце смены у каждого воспитанника наберется своя книжная полка, по которой можно судить о настроении в течение смены.

В качестве образца можно использовать предложенный рисунок.

ТЭХНАЛОГІЯ ЭМАЦЫЙНАЙ-СІМВАЛІЧНАЙ АНАЛОГІІ «ПАЭМА ПОСПЕХУ»

Мэта: стварэнне ўмоў для самаацэнкі эмацыйнага стану выхаванцаў.

Задачы:

- развіваць навыкі самаацэнкі эмацыйнага стану;
- выхоўваць ўменне прымаць правільныя рашэнні па пераадоленні эмацыйных бар'ераў;
- развіваць здольнасці самааналізу эмацыйнага стану.

Механізм рэалізацыі

1. Кожнаму дзіцяці з атрада прапануецца ўрывац з верша ў 20 радкоў, літары дадзенага тэксту надрукаваныя або намалёваныя «патопленым» шрыфтам, для таго, каб іх можна было замалёўваць (гл. ніжэй).

2. Кожны радок паэмы - гэта адзін дзень знаходжання ў «Зубронку». У канцы кожнага радка прастаўляецца дата.

3. замалёваць радок можна рознымі колерамі (залежыць ад таго, які эмацыйны фон прысутнічаў у дзіцяці на працягу дня).

Далей з кожным днём на вярчэрнім агенчыку выхавальнік прапануе зафарбаваць радок сваёй паэмы, якая адпавядае настрою на дадзены дзень. (Колеравая гама - гл. ніжэй). Да канца змены ўвесь тэкст прапанаванай паэмы павінен быць замалёваны.

ЧЫРВОНЫ	УСЕ ВЫДАТНА
ЖОЎТЫ	УСЕ ВЫДАТНА, УСЁ ЗАДАВАЛЬНЯЕ
БЛАКІТНЫ	АПТЫМІСТЫЧНАЕ
ЗЯЛЕНЫ	СПАКОЙНАЕ, РОЎНАЕ

ФІЯЛЕТАВЫ	ЗАДУМЕННАЕ
-----------	------------

Кніга – з крыламі... Бы птушка,
што ў вышыні кліча нас;
кніга – нібы папялушка,
што вядзе нас па Парнас...
Вучыць – нібыта выкладчык,
настаўляе – як настаўніца,
кніга – лепшы наш дарадчык,
з кім не грэх парадзіцца
пра жыццёвыя праблемы,
іх уток і грук...
Розум голы, як калена,
толькі кнігу пусціш з рук.
Кніга – набытак... І ўнікальны,
вопыт духоўны, наш скарб на зямлі;
кніга – знак сакраментальны,
каб мы мову шанавалі,
край свой бераглі!
Кніга – пакліча і адгукнецца:
попелам стане – рэхам пральецца,
але з табой, чалавек, застанецца,
бо яна спраў тваіх годных вянец!

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «МОЗАИКА КРАСОК»

Цель: создание условий для рефлексии эмоционального фона в отряде.

Задачи:

формировать навыки самоанализа воспитанников;

анализировать настроение каждого участника смены и отряда;

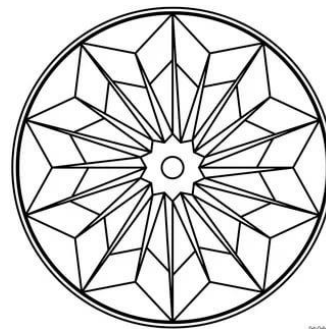
выявлять причины, повлиявшие на настроение отряда, воспитанников.

Данный метод направлен на создание условий для диагностики настроения в отряде, а также индивидуально каждого ребенка на протяжении всей смены.

Игровое поле представляет собой изображение рисунка калейдоскопа, количество ячеек для заполнения соответствует тому количеству дней, сколько воспитанник находится в центре. Рабочее пространство для каждого ребенка является индивидуальным.

Ежедневно на вечернем огоньке каждый воспитанник заштриховывает одну ячейку тем цветом, которому соответствует его настроение и эмоциональное состояние (*не забудьте на каждой ячейке написать дату!*) Если на протяжении дня настроение воспитанника менялось, то рекомендуется закрашивать ячейку несколькими цветами.

Цветовое обозначение.



Красный – классное.

Оранжевый – оптимистичное.

Желтый – жизнерадостное.

Зеленый – замечательное, веселое, общительное.

Голубой – грустное, но недолго.

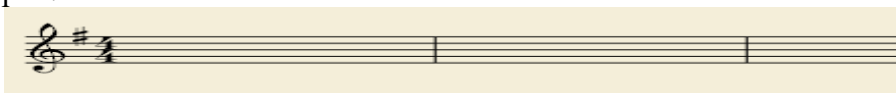
МЕТОДИКА ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «МЕЛОДИЯ МОЕГО НАСТРОЕНИЯ»

Цель: через способ самооценки фиксировать динамику настроения детей.

Во время реализации смены «М-АРТ» можно использовать методику «Мелодия моего настроения».

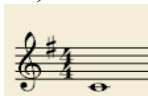
Содержательный компонент методики «Мелодия моего настроения»

Игровое поле индивидуальное для каждого ребенка и представляет собой нотный стан в тональности соль мажор на четыре четверти.

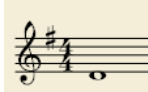


На каждый день выделен один такт нотного стана. Закрывает день тактовая черта

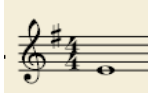
На этом нотном стане дети, по итогам рефлексии на вечернем огоньке, наклеивают (рисуют) нотки соответствующие их настроению.



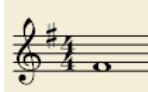
ДО – задумчивая нотка



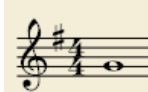
РЕ – хорошая нотка



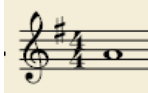
МИ – спокойная нотка



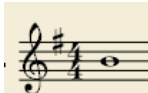
ФА – классная нотка (Супер-нотка)



СОЛЬ – влюблённая нотка



ЛЯ – отличная нотка



СИ – разноцветная нотка (Если ребёнок хочет выразить своё особое состояние: тревога, печаль и т.д.)

Даны длительности нот:

♪ шестнадцатая, ♪ восьмая, ♫ четвертная, ♪ половинная, ○ целая.

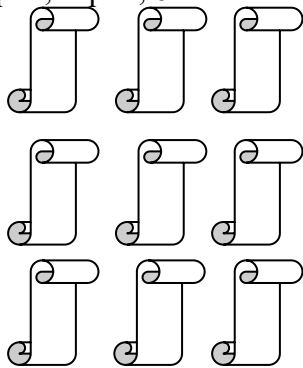
Нотки предлагается обозначить таким образом, как это делается в настоящих нотах, расставив их по продолжительности звучания, т.е. по продолжительности данной эмоции на протяжении дня, а также силе данной эмоции.

Примечание: данную систему можно дополнить (при наличии музыкального образования) таким образом, чтобы действительно в конце смены возможно было прослушать мелодию своего настроения.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «АМПЛУА»

Справочно. Ампула – тип актерских ролей: 1. КОМИК – артист, исполняющий комические роли, в переносном значении – человек весёлого нрава, заражающий других чувством юмора; 2. ТРАГИК – актёр, исполняющий трагические роли; 3. ГЕРОЙ – главное действующее лицо литературного произведения; 4. СТАТИСТ – актёр, исполняющий второстепенные роли без слов.

1. Рабочим пространством данной методики является контур (фон) какого-либо всемирно-известного театра. Желательно, чтобы данный театр соответствовал выбранному отрядом театральному жанру. К этому пространству каждый ребенок прикрепляет индивидуальный лист-ампула (свёрнутый по краям листок бумаги, размером 5х10см.). На данном листке необходимо изобразить таблицу с 18 клеточками, которые соответствуют дню смены. Каждый день участник смены отмечает своё настроение, т.е. пишет одну из следующих букв: К, Т, Л, Г, С. Данные буквы являются заглавными в словах **комик**, **трагик**, **лирик**, **герой**, **статист**.



2. Символика и расшифровка данных ампула представлена ниже:

комик – у меня веселое, оптимистичное и радостное настроение;

трагик – увы, но настроение у меня грустное и печальное;

лирик – настроение лирическое, возвышенное, спокойное;

герой – я сегодня победитель!;

статист – день как день, ничего особенного.

3. Не рекомендуем позиции настроения определять, как «Я хочу домой», «Настроение ужасное!», «Все надоело» и т.д.

4. Воспитатель ежедневно анализирует настроение учащихся в зависимости от полученных результатов, планирует и организывает с ними индивидуальную работу.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ОБЪЕКТИВ,НО»

В смене «Фотомарафон «Зубренок» в фокусе» к реализации предлагается метод эмоционально-символической аналогии «Объектив,но». В левой части слова предлагается ежедневно отмечать только положительные эмоции, зарисовывая соответствующую часть буквы цветом, символизирующим преобладающее сегодня настроение

воспитанника. В правой части слова предлагается ежедневно отмечать менее положительные эмоции. Если на протяжении дня у ребенка было только положительное настроение, части букв «но» не закрашиваются.

Цвет	Характеристика настроения
	Настроение очень веселое
	Настроение оптимистичное
	Радостное настроение
	Влюбленное настроение
	Настроение серьезное
	Настроение грустное, задумчивое
	Настроение плохое

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «ФЕСТИВАЛЬ ВОЗДУШНЫХ ШАРОВ»

Цель: рефлексия настроения каждого воспитанника отряда.

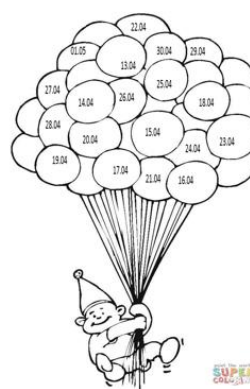
Задача воспитателя: ежедневный анализ настроения воспитанников и причин, повлиявших на него.

Задача воспитанников: ежедневное определение настроения и причин, повлиявших на него.

Механизм реализации

Для создания художественных произведений изобразительного искусства многие современные авторы применяют краски в качестве основного или дополнительного материала. Некоторые отдают предпочтение пастели или карандашам, акриловым краскам, углю. У каждого художника есть свой собственный набор для рисования, благодаря которому мастер создает свой шедевр. Участники смены смогут раскрасить яркими красками не только свои творческие работы, но каждый день пребывания в «Зубренке».

Воспитанники получают индивидуальное поле, представляющее собой заготовку из бумаги, на которой изображены 20 воздушных шаров. Каждый шар соответствует дню пребывания воспитанника в центре. На каждом воздушном шаре проставлена дата. Ежедневно на вечернем огоньке либо перед его проведением воспитанники рассказывают о своем настроении и закрашивают один из шаров согласно цветовой гамме настроения.



Цвет	Настроение
Красный	Классное настроение. Я чувствую себя счастливым
Оранжевый	«Заводное» настроение. Я уверен, что способен на многое
Желтый	Оптимистичное настроение. Я уверен в себе
Зеленый	Хорошее настроение. Я спокоен
Голубой	Лирическое настроение. Я сегодня очень мечтательный
Синий	Так себе, но завтра будет лучше. Я чувствую упадок сил
Фиолетовый	Грустное настроение. Я чувствую, что мне грустно, скучно

На протяжении смены педагог анализирует индивидуальные игровые поля каждого ребенка и отмечает в анализе в педагогическом дневнике. Анализ строится на преобладании какого-либо цвета на индивидуальном поле воспитанника и причинно-следственной связи того или иного настроения.

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «QR-КОД»

Фамилия, имя

26	26	26	26	26	26	26	12	12		12	5	5	5	5	5	5	5	
26					26		12	12	12		5						5	
26	1	1	1	26			12	12	12		5	11	11	11			5	
26	1	1	1	26							5	11	11	11			5	
26	1	1	1	26							5	11	11	11			5	
26				26							5						5	
26	26	26	26	26	26	26					5	5	5	5	5	5	5	
31	31	31									30	30	30	30			3	3
31		31	31												30	30		3
31			31								10	10	10					3
31	31										10	10					27	27
						29	29			29	29	29	10	10	10		27	27
							29	29	29				10					27
												8	8				4	4
												8	8	8	8			4
		2	2	2								8	8	8	8		28	28
		2	2	2						9	9			6				28
		2	2	2						9	9	9		6	6			28
										9				6	6		7	7
										9				6	6	6	7	

Цель: создание условий для рефлексии эмоционального фона в отряде.

Задачи:

- формировать навыки самоанализа воспитанников;
- анализировать настроение каждого участника смены и отряда;
- выявлять причины, повлиявшие на настроение отряда, воспитанников.

Данный метод направлен на создание условий для диагностики настроения в отряде, а также индивидуально каждого ребенка на протяжении всей смены.

Игровое поле представляет собой изображение рисунка QR-кода, ячейки для заполнения пронумерованы цифрами, соответствующими тому количеству дней, сколько воспитанник находится в центре. Рабочее пространство для каждого ребенка является индивидуальным. После заполнения всего поля, воспитанник с помощью мобильного телефона и приложения «Сканер» сможет прочитать слово «Зубренок».

Ежедневно на вечернем огоньке каждый воспитанник заштриховывает ячейки тем цветом, которому соответствует его настроение и эмоциональное состояние (*не забудьте на каждой ячейке написать дату!*) Если на протяжении дня настроение воспитанника менялось, то рекомендуется закрашивать клеточки несколькими цветами.

Цветовое обозначение.

Красный – классное настроение. Я чувствую себя счастливым

Оранжевый – оптимистичное настроение. Я уверен в себе

Желтый – жизнерадостное. Я много общаюсь

Зеленый – замечательное Лирическое настроение. Я сегодня очень мечтательный

Голубой – грустное, но ненадолго

**МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ
«#ЛАЙКИ_ДНЯ»**

Цель для детей: развитие навыков рефлексии собственного настроения.

Задачи для детей:

фиксирование собственного настроения в течение смены;

формирование навыков самоанализа;

анализ факторов, влияющих на изменение настроения.

Цель для педагога: создание условий для развития у детей навыков рефлексии собственного настроения.

Задачи для педагога:

проанализировать динамику настроения у воспитанников в течение смены;

формировать навыки самоанализа у воспитанников;

анализировать факторы, влияющие на изменение настроения у воспитанников.

анализировать причины отрицательного настроения у участников смены.

Механизм реализации. Игровое поле участника смены представлено в виде прямого эфира инстаграм-аккаунта.

В конце каждого дня дети (индивидуально) должны определить, какое настроение преобладало у них на протяжении прожитого дня. После того как настроение определено,



каждый ребенок выбирает определённый цвет и прикрепляет сердечек к своей истории.

Необходимо вписать даты в эфир заранее, начиная снизу вверх, чтобы узнать, какое настроение преобладало у воспитанников в тот или иной день.

Цвета лайков могут быть различными. Они символизируют эмоциональное состояние ребят.

Цвет	Настроение
Красный	Классное настроение. Я чувствую себя счастливым
Желтый	Оптимистичное настроение. Я уверен в себе
Зеленый	Хорошее настроение. Я спокоен
Голубой	Лирическое настроение. Я сегодня очень мечтательный
Синий	Так себе, но завтра будет лучше. Я чувствую упадок сил
Фиолетовый	Грустное настроение. Я чувствую, что мне грустно, скучно

В конце смены на прощальном вечернем огоньке необходимо вручить истории-открытки детям и вместе вспомнить самые яркие и радостные моменты проведенных дней в «Зубренке».

МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНО-СИМВОЛИЧЕСКОЙ АНАЛОГИИ «КИНОСЕАНС»

Для рефлексии эмоционального состояния детей в смене «Креатив-центр» предлагается использовать метод эмоционально-символической аналогии «Киносеанс».

Игровое поле. Оформляется в виде кинозала, где один ряд – это один из дней в смене, а кресла, расположенные друг за другом сверху

КИНОСЕАНС							
04.12.	04.12.	04.12.	04.12.	04.12.	04.12.	04.12.	Комедия
05.12.	05.12.	05.12.	05.12.	05.12.	05.12.	05.12.	Трагедия
06.12.	06.12.	06.12.	06.12.	06.12.	06.12.	06.12.	Драма
07.12.	07.12.	07.12.	07.12.	07.12.	07.12.	07.12.	Комедия
Катя	Оля	Зоя	Коля	Миша	Саша	Лена	■ веселое ■ грустное ■ задумчивое

вниз, – это поля для обозначения настроения одного ребенка на протяжении смены.

С правой стороны располагаются ячейки, каждая из которых соответствует одному из дней смены. В данные ячейки вписывается общее настроение отряда за день (комедия, трагедия, драма и т.д.).

Условные обозначения киножанров в методе ЭСА «Киносеанс»	
Комедия (преобладает красный)	Преобладающее настроение в отряде радостное, восторженное и т.д.
Мелодрама (преобладает оранжевый)	Преобладающее настроение в отряде спокойное, светлое и т.д.
Фантастика (преобладает желтый)	Преобладающее настроение в отряде вдохновенное, окрыленное.
Документальный фильм (преобладает зеленый)	Преобладающее настроение в отряде уравновешенное.
Трагедия (преобладает синий)	Преобладающее настроение в отряде грустное, печальное и т.д.

В правом нижнем углу отображаются условные обозначения, используемые при реализации метода.

Как работать с игровым полем

1. На второй день смены на утреннем разговоре отрядный воспитатель делает введение в метод ЭСА «Киносеанс»

2. Ежедневно дети закрашивают спинки кресел в один из предложенных ниже цветов, обозначающих, какое у ребят сегодня настроение.

Условные обозначения цветов метода ЭСА «Киносеанс»	
Красный	Радость, восторг, успех.
Оранжевый	Спокойное, светлое.
Желтый	Вдохновенное, окрыленное.
Зеленый	Уравновешенное.
Синий	Грустное, печальное.

3. Ежедневно представители отрядного самоуправления (отдел ЗОЖ) анализируют количественный состав цветовых обозначений за день и вписывают жанр кинофильма, который «смотрят» сегодня в нашем кинозале. Например, 7 декабря большинство детей раскрасили свои кресла в красный цвет (радость, восторг, успех) – это значит, что сегодня «в кинотеатре идет комедия» (в отряде преобладает хорошее позитивное настроение).

4. На двадцатый день смены отрядный воспитатель проводит рефлексию работы метода ЭСА «Киносеанс» подводит итоги

МЕТОД ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА

Участвуя в реализации досугового проекта «Новогодний переполох или пока часы двенадцать бьют», дети узнают и открывают в себе новое, взаимодействуют с взрослыми и другими детьми, отдыхают, занимаются различными видами деятельности, причём от личного участия, активности каждого ребёнка зависит успех выполнения всем отрядом коллективного задания. Таким образом, у каждого участника проекта происходит личностный рост.

Задачи для участников – ежедневно пополнять башмачок «подарками», а для этого необходимо:

оценивать собственную деятельность, отслеживать диапазон приобретённых навыков и умений, достижения в разных областях деятельности на протяжении дня, игрового периода, смены (результаты тестирования, личностных методик, участие в мероприятиях смены и т.д.);

отслеживать собственную позицию в отряде, корпусе, лагере на протяжении дня, периода, смены в целом: зритель → участник → помощник (исполнитель) → организатор (лидер).

Башмачок подарков

старшая возрастная группа

Легенда

Одним из основных атрибутов новогодних праздников являются подарки. В раннем детстве нам их приносил Дедушка Мороз или же, проснувшись поутру, мы находили их под ёлочкой. В европейских странах существует традиция вывешивать чулочек (можно просто ставить под ёлочку башмачок) куда Санта-Клаус кладёт подарки. Повзрослев, мы переставали верить в Дедушку Мороза, но, тем не менее, Новый год у нас ассоциируется не только с зелёной ёлочкой, маскарадными костюмами, ожиданием перемен и чудес, но также и с получением подарков. Покажите мне человека, который не любит получать подарки, по крайней мере, в моём окружении таких чудачков не найдётся.

А ты уже пробовал(а) сам(а) выбирать и дарить подарки своим родным, близким, друзьям. Если да – тогда согласись со мной, иногда дарить подарки бывает приятнее, чем получать самому, особенно, если ты даришь то, о чём адресат подарка давно мечтал.

Я предлагаю каждому из вас на протяжении смены для себя, своих родных и друзей собрать чулочки или башмачки с подарками. Вы согласны?! Тогда, пожалуй, не откладывая в долгий ящик, приступим к поиску подарков прямо с этой минуты.

Индивидуальное игровое поле участников представлено в виде вырезанного из бумаги или сшитого из материи новогоднего башмачка (форму, формат башмачка ребёнок выбирает по собственному усмотрению). В новогоднем башмачке на протяжении смены будет храниться индивидуальная коллекция работ ребёнка, содержащая многообразную информацию, демонстрирующую его усилия, успехи, прогресс или достижения в одной или более областях, на протяжении дня, игрового периода, смены.

Механизм реализации. Ежедневно в конце дня каждый ребёнок, определяя степень своего участия в прожитом дне, достижения, успехи, победы, прежде всего должен ответить на вопросы:

- что новое я узнал о себе?
- чему я научился?
- что у меня получилось?
- что не получилось, почему?
- чему я научил других?

Кроме этого, оценивая свою активность на протяжении дня, ребёнок должен определить для себя кем он был: организатором, участником, помощником или зрителем, в каких видах деятельности проявил себя наиболее активно.

Механизм реализации. На вечернем огоньке ребята анализируют собственную деятельность, свои успехи и победы на протяжении дня и клеивают или вкладывают игровые символы (подарки) в новогодний башмачок.

Под «подарком» следует понимать определенное достижение участника проекта в прошедшем дне.

Номинации «подарков»

творчество – развитие, совершенствование, демонстрация творческих способностей;



интеллект – развитие интеллектуальных способностей, расширение кругозора. Использование и демонстрация собственных знаний, приобретение новых;



спорт, здоровье – развитие физических навыков, участие в спортивных мероприятиях, подвижных играх, соблюдение и выполнение санитарно-гигиенических норм, приобщение к здоровому образу жизни, оздоровительная деятельность;



труд – развитие навыков трудовой деятельности, участие в трудовых акциях, дежурство, трудовая деятельность, художественно-прикладная деятельность;



победа – победа в коллективно-творческих делах (уровень отряда, корпуса, лагеря);



милосердие (помощь друзьям, другим отрядам, доброжелательность, инициативные проекты) – чем я помог сегодня другим людям, чем порадовал окружающих меня людей на протяжении дня;



организация – развитие организаторских способностей, активность. Организация жизнедеятельности отряда, корпуса, участие в работе органов детского самоуправления, в инициативных группах, самообъединениях, общественно-значимая деятельность.

P.S. Помимо перечисленного, участникам технологии предлагается проанализировать деятельность своих товарищей. Это намного

сложнее, нежели оценивать самого себя, потому что помимо абсолютной объективности обязательно должны присутствовать:

- уважение к сверстникам и их достижениям;
- понимание друг друга;
- признание мастерства, лидерства.

Для этого у каждого ребёнка имеется три башмачка с подарками, которые он(а) может вручить на протяжении смены тому, кто заслужит его(её) одобрение, кого он(а) хочет поддержать.



СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ДНЕВНИК ИССЛЕДОВАТЕЛЯ»

Цель: создание условий для развития у ребят способностей к самоанализу и самооценке.

Задачи:

- организовать рефлексивную деятельность участников смены;
- стимулировать индивидуальную активность воспитанников;
- предоставить воспитанникам возможность самостоятельного выбора модели поведения во временном детском объединении;

Механизм реализации



Отправляясь в путешествие, мы берем с собой фотоаппарат, хорошее настроение и внимательность. Тщательно и кропотливо все записываем, зарисовываем, и потом вспоминаем все интересное и веселое, что произошло с нами во время путешествия. Дневники бывают разные, в большинстве случаев это зависит от того, где мы путешествуем. У кого-то архивы электронные, а кто-то кропотливо все записывает, вспоминая яркие и необычные моменты путешествия.

Участники смены «Таинственные миры зимы» также отправляются в путешествие. И, естественно, их путешествие не обойдется без дневников. Причем дневников не совсем обычных. Юным исследователям предстоит запечатлеть свои достижения, совершенные за время путешествия. Каким образом это можно будет сделать?

Во-первых, для каждого ребенка изготавливается индивидуальное рабочее поле в виде дневника исследователя. Индивидуальные рабочие поля размещаются на отрядном информационном стенде. На каждом рабочем поле пишутся имя и фамилия ребенка, которому данное рабочее поле принадлежит. Во-вторых, на протяжении смены воспитанники «делают фотографии» своих достижений, т.е. фиксируют их при помощи условных обозначений в виде картинок, ассоциирующихся с данным видом деятельности. Фиксирование результатов происходит в соответствующих кадрах фото пленки. Пример картинок, соответствующих видам деятельности приведен ниже.

Символ



Вид деятельности

Творчество. Развитие, совершенствование, демонстрация творческих способностей и др.

Лидерство. Проявление инициативы, организация жизнедеятельности отряда, деятельность в органах детского самоуправления, общественно-значимая деятельность и др.



Спорт, здоровье. Развитие физических навыков, участие в спортивных мероприятиях, подвижных играх, соблюдение и выполнение санитарно-гигиенических норм, проведение зарядки и др.



Труд. Развитие навыков трудовой деятельности, художественно-прикладная деятельность, выполнение трудовых поручений, дежурство, самообслуживание и др.



Интеллект. Демонстрация знаний, приобретение новых, участие в интеллектуальных играх, выполнение заданий по подбору разного рода информации и др.

На первоначальном этапе (первые три-четыре дня) воспитатель знакомит детей с многообразием предлагаемых видов деятельности в центре, принимая участие в которых, каждый ребенок сможет продемонстрировать свои способности и возможности, приобрести новые умения и навыки. Вместе с этим воспитатель демонстрирует образец анализа собственной деятельности, соотнесения видов деятельности и условных обозначений, заполнения индивидуальных рабочих полей. Таким образом, на этом этапе работа по системе индивидуального роста происходит при помощи воспитателя. Ребята ежедневно заполняют дневник после посещения определенного «таинственного мира». Фиксация впечатлений происходит в различных формах. Это либо раскраски, либо украшение уже готового рисунка. Также помимо выполнения основного задания в дневнике ребятам предстоит зарисовать кадр фотопленки и вклеить туда картинку с основным видом деятельности, которым они сегодня занимались, помимо этого на каждой странице будет нарисован компас, который дети должны зарисовать определенным цветом в зависимости от того, понравилось им путешествие или нет.

После того как дети усвоят алгоритм фиксирования собственных достижений, научатся самостоятельно определять свои достижения, оценивать свои способности, возможности, делать анализ собственной деятельности, рабочие поля они могут заполнять самостоятельно. Воспитатель на данном этапе должен оказывать помощь, стимулировать, создавать ситуацию успеха, приветствовать детскую инициативу, поощрять желание к деятельности, самореализации и др.

В последние три-четыре дня смены дети учатся замечать успехи своих сверстников, выражать свое предпочтение, определять лидеров,

давать оценку своим сверстникам. Также каждому ребенку предстоит определить отношение сверстников лично к себе, получить опыт, когда твои личные достижения и успехи оценивают другие. На данном заключительном этапе дети должны заполнять рабочие поля друг друга, проводя при этом взаимонализ деятельности.

В итоге в конце смены у каждого ребенка получится своя личная фото пленка достижений, которую они смогут забрать с собой на память о путешествии по таинственным мирам.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ПИКНИК-МАСТЕР»

Цель. Создавать условия для возможности проследить развитие своих знаний, умений и навыков на протяжении смены «Чудесный пикник для друзей».

Задачи:

учить подростков самоанализу, саморефлексии;

создавать ситуацию успеха;

способствовать развитию мотивации самосовершенствования исходя из возрастных потребностей юношеского возраста.

Материалы и оборудование. Булавки (по количеству участников), отрезки лент четырех цветов (по 5 см.): белый, желтый, синий, красный (на каждого участника); игровые поля «корзинки для пикника».

Игровая идея. Когда необходимо встретиться незнакомым людям, они предварительно договариваются о том, каким образом будут опознавать друг друга: газета в руке, красная куртка, смешная шапка и т.д.

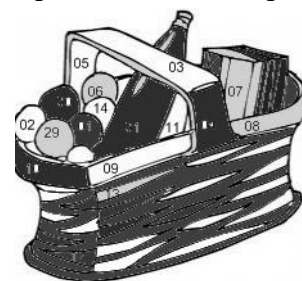
На «Чудесный пикник для друзей» приезжает большое количество девушек и юношей, которые пока не знакомы друг с другом. И чтобы они могли познакомиться, узнать участников своей возрастной группы, отличительным знаком будут служить булавки с цветными ленточками – показатель принадлежности к пятой возрастной группе, а также показатель индивидуального роста подростка в течение смены.

Порядок реализации

1. В первый день смены воспитатель проводит игровую ситуацию «О, счастливичик!» в результате проведения которой подростки получают в подарок булавки, на которых закреплена белая ленточка (является символом начала работы по системе индивидуального роста «Пикник-мастер»), а также приветствие и пожелание на предстоящую смену.

2. На протяжении смены подростки участвуют в делах и мероприятиях программы воспитания. Все свои достижения в различных видах деятельности молодые люди отражают на индивидуальных игровых полях – корзинки для пикника, рюкзаки, походные мешки (кому что больше по вкусу).

3. Подростки при помощи цвета отражают на своем игровом поле в каком виде деятельности они себя проявили.



№	Деятельность	Условные обозначения
1	победа	Красный
2	спорт	Оранжевый
3	лидерство	желтый
4	дружба	зеленый
5	творчество	голубой
6	труд	синий
7	помощь	фиолетовый

4. На начальном этапе все участники смены получили белую ленту. Задача подростка достичь как можно более высокого уровня собственного развития и стать: пикник-учеником, пикник-подмастерьем и, наконец, пикник-мастером (заслужить ленточки других цветов в соответствии с уровнями развития: желтый, синий, красный).

5. Для того чтобы перейти на следующий уровень достижений и стать учеником, затем подмастерьем, а позже и мастером, подростком, необходимо проявить себя в следующих видах деятельности.

Уровни	Цвет ленточки	Виды деятельности
Пикник-ученик	Желтый	1 – лидерство, 2 – творчество, 2 – труд, 2 – помощь.
Пикник-подмастерье	Синий	1 – победа, 1 – спорт, 1 – лидерство, 2 – дружба, 2 – творчество, 2 – труд, 2 – помощь.
Пикник-мастер	Красный	2 – победа, 3 – лидерство, 2 – дружба, 2 – творчество, 3 – труд, 3 – помощь.

6. На протяжении первых трех дней достижения подростков отмечают воспитатели. Когда воспитатель видит, что подростки понимают, каким образом должно происходить заполнение игровых полей, молодые люди отмечают собственные достижения. И, наконец, когда они научились анализировать свою деятельность – начинают анализировать достижения друг друга.

7. На вечернем огоньке педагог просматривает индивидуальные игровые поля подростков и отмечает, кто достиг следующего уровня развития – обменивает ленточку одного уровня развития на ленточку другого уровня.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «НАШ ШЛЯГЕР»

Методика реализуется на отрядном уровне и непосредственно воплощается отрядными педагогами.

1. Ребятам предлагается предварительное задание – вспомнить и записать любимую песню. Это могут быть слова известного шлягера, рок-композиция, либо просто детская песня. Далее текст песни разделяется на количество детей в отряде. Таким образом, методика позволит отразить активность каждого ребенка.

2. После этого текст песни печатается серым (либо контурным) шрифтом, а детям предлагается разукрасить, по-новому «сочинить» данную песню, представив себя популярными песенными бардами.

3. Чтобы заработать часть песни (а точнее – букву) нужно должным образом проявить себя в ниже приведенных видах деятельности:

аккуратность и чистота (*умение добиваться положительных результатов в быту*);

спорт (*умение добиваться положительных результатов в деятельности, связанной с физической культурой*);

творчество (*умение добиваться положительных результатов в деятельности, требующей созданию принципиально нового*);

интеллект (*умение добиваться положительных результатов в познавательной деятельности*);

этикет (*умение добиваться положительных результатов в отношениях между людьми*);

помощь (*для воспитателей – умение находить положительные результаты в деятельности ребёнка*).

4. На вечернем разговоре подводятся итоги дня, каждый ребенок имеет право разукрасить одну-две и т.д. буквы. Закрашивание осуществляется не в хаотическом порядке, а последовательно.

5. Ребята, которые успели собрать одну песню, могут приступить к следующему тексту. За смену, таким образом, можно «сочинить» несколько стихотворений или песен.

6. Ни в коем случае педагог не акцентирует внимания на количественных показателях, не стимулирует соревнования между детьми. Поскольку методика оформлена визуально, ребенок сам анализирует итоги и принимает выводы. Педагог ему в этом только помогает.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ЕЛОЧНАЯ ГИРЛЯНДА»

Цель: создание условий для рефлексии детьми и педагогами личностного развития и настроения каждого участника смены.

Атрибуты. Для каждого ребенка в отряде изготовлена елочка из бумаги зеленого цвета в форме конуса. Для того чтобы заготовка смотрелась более эстетично, внизу можно сделать подставку. Также необходимо приготовить изображения мяча, книги, кисточки, ладошки, звездочки на кружочках, звездочках, снежинках и т.д. Основное требование – чтобы заготовки были похожи на елочные игрушки. Подготовленные изображения раскладываются по коробкам или конвертам (каждое изображение отдельно). В доступном месте должен находиться клей для бумаги, которым дети будут прикреплять «игрушки» к елочкам.

Механизм реализации. На протяжении смены каждый ребенок сможет украсить свою елочку разнообразными «игрушками». Какие «игрушки» будут размещаться на елочке, будет зависеть от того, в каком виде деятельности проявил себя ребенок на протяжении дня. Надо постараться так, чтобы к концу на елочке было как можно больше

разнообразных «игрушек». Поэтому воспитателю необходимо ежедневно в конце дня вспоминать вместе с детьми, какими интересными делами они занимались на протяжении дня, если у детей это будет вызывать затруднение, то «игрушки» на их елочках может размещать воспитатель. Только делать он это должен в присутствии детей, чтобы дети могли видеть и вспоминать (запоминать) что он делал на протяжении дня. «Вспоминать» (запоминать) написано не случайно, ведь порой из-за того, что на протяжении дня проходит много мероприятий, ребенок занимается в объединении по интересу, участвует в спортивных соревнованиях, выполняет творческие задания, ходит на прогулку – к концу дня ему бывает сложно вспомнить, что было в его первой половине и т.д. В конце смены необходимо проанализировать, сколько и каких игрушек на елочках больше всего.

После окончания смены, ребенок может забрать елочку и увезти ее с собой домой. Пусть мама и папа похвалят и порадуются за свое счастье.

Соответствие изображений видам деятельности, в которых может проявить себя ребенок:

мяч – проявил себя в спорте;

книга – узнал что-то новое;

кисточка – проявил творческие способности;

ладошка – помог другому;

звездочка – знак благодарности от воспитателя.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «КРАШЕ ЕЛКИ НЕ НАЙТИ»

Цель: создать условия для возможности проследить развитие своих знаний, умений и навыков на протяжении смены.

Механизм реализации:

На игровом поле изображен лес с елками по количеству детей в отряде. Каждый день ребята украшают свою елку подарками (успехи, достижения в определенных видах деятельности на протяжении дня).

Примеры подарков:



труд – участие в трудовых акциях, дежурство, трудовая деятельность, художественно-прикладная деятельность;



интеллект – развитие интеллектуальных способностей, расширение кругозора; использование и демонстрация собственных знаний, приобретение новых;



доброжелательность – чем я помог сегодня другим людям, чем порадовал окружающих меня людей в течение дня; помощь друзьям, другим отрядам;



творчество – развитие, совершенствование, демонстрация творческих способностей;



спорт, здоровье – участие в спортивных мероприятиях, подвижных играх, соблюдение и выполнение санитарно-гигиенических норм, приобщение к здоровому образу жизни;



победа – победа в коллективно-творческих делах (на уровне отряда, корпуса, центра).

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «КАТАЛОГ ЕЛОЧНЫХ УКРАШЕНИЙ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками индивидуального роста.

Задачи:

стимулировать индивидуальную активность участников смены;
вырабатывать адекватное отношение и самооценку к собственной деятельности;

отслеживать и анализировать воспитателями динамику активности воспитанников.



На протяжении смены в «Зубренке» у каждого воспитанника есть возможность не только активно и познавательно провести время, проявить свои таланты и возможности, но и добиться настоящего успеха. Для каждого понятие успеха различное: кто-то из

ребят именно в «Зубренке» впервые сможет выйти на сцену, кто-то сможет победить в шоу-программе «Фестиваль искусств», кто-то возьмет на себя роль организатора мероприятия и сможет организовать спортивное мероприятие, кто-то станет командиром отряда, кто-то сможет впервые пройтись в деловом костюме по сцене с девочкой под руку, кто-то научиться общаться с ровесниками, глядя им в глаза и т.д. А отслеживать свой индивидуальный рост воспитанники смогут при помощи системы индивидуального роста «Каталог елочных украшений».

Игровая идея.

Несомненным спутником Нового года является елка. В преддверии праздника, все, от мала до велика, с отличным настроением, улыбками и смехом приступают к любимому занятию – ее украшению. У некоторых ребят елочные игрушки переходят из поколения в поколение и хранят целую семейную историю, а у кого-то они каждый год меняются. Но, невзирая на все это, с каждой игрушкой у человека связывается какая-то история, впечатление, даже определенное состояние, с которой эта игрушка была выбрана.

На протяжении всей смены наши ребята попытаются собрать свою собственную коллекцию елочных украшений, благодаря которой смогут отследить историю своей смены, а также свои достижения.

Механизм реализации: Игровое поле каждого участника смены представлено бумажным изображением каталога с надписью: «Каталог елочных украшений». Каждый каталог подписывается именем и фамилией воспитанника. В каталоге находятся бумажные странички-вкладыши по количеству дней смены. На каждой странице проставлена дата. Перед вечерним огоньком воспитанники будут вспоминать, насколько продуктивно прошел их день и чем они занимались все время, а потом наклеивать на страницу изображение елочного украшения, которое будет соответствовать виду деятельности, который был ведущим на протяжении дня. Внизу страницы каталога содержится графа «Примечание», где воспитанник сможет записать свое самое яркое достижение дня.

Например, если на 4-ый день смены воспитанник посчитал, что смог на протяжении дня продуктивно пообщаться с друзьями и при этом его предложение по костюмированию отряда поддержали, то он выберет изображение елочной игрушки, соответствующей «организаторской деятельности», прикрепит его на соответствующее поле, а внизу страницы в графе «Примечание» оставит запись «Костюмирование отряда» в ячейке 4-го дня смены.

Спортивная деятельность	Творческая деятельность	Организаторская деятельность	Коммуникативная деятельность	Познавательная деятельность
				

По мере наличия отметок воспитатель сможет анализировать уровень личностного развития каждого воспитанника и тем самым корректировать свою деятельность, используя при планировании отрядной работы.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ЕЛКА ДОСТИЖЕНИЙ»


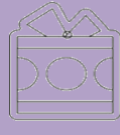


Какой Новый год без елки? Каждому отряду необходимо установить и на протяжении смены нарядить свою зеленую красавицу. А что станет украшением для елки? Конечно, достижения каждого воспитанника отряда в смене.

Игровое поле системы индивидуального роста представляет собой заранее изготовленную елку (рекомендовано объемную). Количество ветвей отрядной елки соответствует количеству воспитанников в отряде.

Механизм реализации. За каждым из воспитанников закрепляется своя ветка елки. На протяжении смены каждый из них принимает на себя ответственность за украшение своей ветки. Украшать им доведется самодельными игрушками день за днем. Определить какую игрушку сегодня повесить подростку поможет система «От того чего достичь к тому, чем нарядить».

«От того чего достичь к тому, чем нарядить»

Спортивные достижения	Достижения в творчестве	Достижения в общении	Достижения в познавательной деятельности
			

Результаты анализа системы индивидуального роста воспитатель использует при планировании отрядной работы.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «СЧАСТЛИВЫЕ ЧАСЫ»

Цель: создание условий для анализа воспитанниками своей деятельности в течение смены.

Задачи:

развивать умение давать оценку своей деятельности;
фиксировать достижения и активность каждого воспитанника;
создавать ситуацию успеха.

В «Зубренке» каждый день насыщен интересными делами и мероприятиями. Каждая минута ценна, потому что успеть нужно многое! А что самое главное в круговороте времени сделано каждым ребенком? Об этом расскажут «Счастливые часы»!

Игровое поле системы индивидуального роста представлено в виде часов, где на циферблате часов подписаны даты смены, а около каждой даты – свободная ячейка. Для каждого ребенка индивидуальное игровое поле.

В каждую ячейку по итогам дня необходимо наклеить соответствующий символ роста. Если на протяжении дня ребенок проявил себя в нескольких видах деятельности символов можно наклеить несколько.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «С НАСТРОЕНИЕМ, С ДОСТИЖЕНИЕМ ВСТРЕТИМ ЭТОТ НОВЫЙ ГОД»

Цель: создание условий для возможности проследить эмоциональное состояние воспитанников отряда и развитие их знаний, умений и навыков на протяжении смены «Елки 17».



Задачи:

учить подростков самоанализу, саморефлексии;
создавать ситуацию успеха;
способствовать развитию мотивации самосовершенствования, исходя из возрастных потребностей юношеского возраста.

Материалы и оборудование.

Игровое поле метода (см. рисунок), наборы символов (см. таблицу),

клей, карандаш, шариковая ручка, стикеры для выполнения дополнительных заданий.

Игровое поле «С настроением, с достижением встретим этот новый год» представляет собой заснеженную поляну, на которой расположены: ствол елки, место для снеговика, стойки для спортивного инвентаря, звездное небо на котором можно зажигать звезды, почтовый ящик, собака в конуре, раздел для знакомства с хозяевами двора.




Игровая идея. У каждого агентства (отряда) есть свой дворик, который им необходимо подготовить к Новому году и Рождеству. Для этого отряду нужно выполнять поэтапно все задания на каждый день, а также ежедневно каждому воспитаннику, используя таблицу значений, необходимо отмечать свое настроение и достижения на игровом поле метода.

Задачи воспитателя: ежедневно анализировать настроение воспитанников и причин, повлиявших на него;

предоставить воспитанникам возможность самостоятельного выбора модели поведения во временном детском объединении.

Задачи воспитанников: ежедневно определять настроение и причины, повлиявшие на него;

отражать на игровом поле результаты своей деятельности на протяжении дня.

Используемые обозначения		
Символ	Значение	Условия реализации
	Я проявил себя в общении с взрослыми и сверстниками	Ежедневно воспитанник должен определить, в каком направлении он проявил себя на протяжении дня в большей степени.
	Я проявил себя в спорте	Следующие его шаги: выбрать соответствующий символ из предложенных; на обратной стороне указать «ФИ, дата»; с помощью клея прикрепить на игровое поле в подходящем месте.
	Я проявил себя в творческих делах и мероприятиях	Таким образом, воспитатель имеет возможность проанализировать деятельность воспитанников и использовать полученную информацию при планировании своей работы
	Я проявил себя в интеллектуальной деятельности	

Порядок реализации

1. В первый день смены воспитатель проводит обучающую беседу «С настроением, с достижением встретим этот Новый год!», в результате проведения которой ребята знакомятся с методом, его заданиями, условиями реализации и символьными обозначениями, а также выполняют дополнительные задания первого дня.

2. На протяжении смены ежедневно воспитанники участвуют в делах и мероприятиях смены и при помощи предложенных символов отражают на своем игровом поле в каком виде деятельности они себя проявили. А также им предстоит ежедневно анализировать свое настроение и по такому же принципу отражать на игровом поле.

3. На протяжении смены педагог анализирует полученную информацию и применяет ее при планировании деятельности отряда.

4. В целях стимулирования к регулярному заполнению игрового поля воспитатель использует дополнительные задания.

Дополнительные задания:**День 1.**

1) Подготовить необходимый материал для дальнейшей реализации метода (наборы символов), клей-карандаш, шариковая ручка и обустроить на отрядном месте удобный уголок для реализации метода;

2) Дать имя отрядному псу и закрепить его на игровом поле;

3) Нанести имена и фотопортреты каждого воспитанника на отведенное место игрового поля метода.

День 2.

1) Установить почтовый ящик на отрядном месте и организовать деятельность почты на протяжении смены;

2) Сделать отчет на вечернем огоньке о том, насколько украшен их двор к новогодним праздникам (Сколько звезд на небе? Как назвали собаку? Сколько спортивного инвентаря собралось? На какой стадии снеговик? Много ли писем написано? И т.д.). Подобные отчеты можно устраивать 1 раз в два дня.

Задания, используемые по ходу смены

1) Следить за оформлением заполненных игровых полей.

Например:

получился снеговик – добавить морковку, ведро, глазки и т.д. и начать лепить следующий;

почтовый ящик переполнен – подвести статистику, нанести цифры на ящик и очистить место для следующих;

заполнили стойки для спортивного инвентаря – «сложили на склад», оставив записку «На складе № – ое количество лыж и коньков».

2) Кормить собаку (оставить возле будки записки о том, чем вкусным кормили в столовой).

3) Делиться секретами и идеями (оставить возле сундука записки о том, о чем вы хотите поделиться).

4) Загадывать желания на следующий день (оставить возле звезды записки о том, чего вы желаете завтра).

**СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА
«ID–КАРТА»**

Цель: создание условий для анализа воспитанниками своего роста и своих достижений в течение смены.

Задачи:

развивать умение давать оценку своей деятельности;

учить анализировать свои достижения.

Рабочее пространство технологии системы индивидуальной активности «ID–карта» является индивидуальным для каждого воспитанника и представляет собой сделанную из бумаги ID–карту. Вверху на карте фиксируются имя и фамилия ребенка.

Количество клеточек соответствует количеству дней пребывания ребенка в центре. В верхней клеточке ставится дата, а в нижней печать.

	Фамилия					
	Имя					
						

Условия реализации

Ежедневно на вечернем огоньке воспитанники определяют, в каком виде деятельности удалось проявить себя на протяжении дня, и ставят печать с соответствующим символом.



Проявление и развитие своих творческих способностей, участие в творческих конкурсах, выполнение творческих заданий



Участие в спортивных играх и соревнованиях, выполнение санитарно-гигиенических норм, организация зарядки и т. д.



Участие в трудовых акциях, трудовом десанте, дежурство, выполнение трудовых поручений и т. д.

РЕФЛЕКСИВНЫЕ МЕТОДИКИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ



Проявление инициативы, участие в жизнедеятельности отряда, организация мероприятий, работа в органах самоуправления и т. д.



Участие в интеллектуальных играх и конкурсах, приобретение новых знаний, работа с научно-популярной литературой и т. д.



Проявление и развитие коммуникативных качеств

P.S. Если вы заметили, что воспитанникам сложно определить и проанализировать свою деятельность на протяжении дня, то сделайте это вместе с ними. Вспомните, где ребенок смог поучаствовать и проявить себя.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «МОЯ ИГРА»

По мере продвижения по территории игры дети узнают для себя что-то новое, взаимодействуют с другими детьми и взрослыми, изменяются и играют. Однако не каждый ребёнок может увидеть этот рост. Для того чтобы он был замечен ребёнком, чтобы дети научились прогнозировать и руководить своим развитием, а главное – чтобы дети пожелали целенаправленно развиваться, мы предлагаем вашему вниманию технологию личностного роста «Моя игра».

Каждый ребёнок оформляет своё игровое поле. Выглядит оно, как колесо с цветными секторами:

Цвет сектора	Обозначение сектора
Красный	Спортивная деятельность (принять участие в спортивной деятельности; одержать победу в спортивных соревнованиях; организовать спортивные мероприятия).
Оранжевый	Оздоровительная деятельность (принять участие в мероприятии на тему ЗОЖ; одержать победу в мероприятии на тему ЗОЖ; организовать мероприятие на тему ЗОЖ).
Жёлтый	Лидерская деятельность (помощь другим отрядам; победа; лидерство).
Зелёный	Экологическая деятельность (принять участие в мероприятии на тему экологии; одержать победу в мероприятии на тему

	экологии; организовать мероприятие на тему экологии).
Голубой	Этическая деятельность (хорошее отношение; дружба; поддержка; помощь).
Синий	Развлекательная деятельность (веселье; хорошее настроение).
Фиолетовый	Творческая деятельность (принять участие в мероприятии по творческой деятельности; одержать победу в мероприятии по творческой деятельности; организовать мероприятие по творческой деятельности).
Белый	Трудовая деятельность (принять участие в мероприятии по трудовой деятельности; одержать победу в мероприятии по трудовой деятельности; организовать мероприятие по трудовой деятельности).

Каждый цветной сектор – это некий вид деятельности, в котором ребёнок может принимать участие. Помимо этого все сектора разделены на три части: внешняя, внутренняя и центральная. Своё участие в каком-либо виде деятельности ребёнок отмечает, написав на секторе дату дня участия. В зависимости от позиции, которую занимал ребёнок: зритель, участник, организатор – размещается надпись: во внешней, внутренней либо центральной части сектора. Внешняя часть сектора приносит 15 баллов, внутренняя – 25 баллов, центральная – 50 баллов.

Дети прогнозируют вместе с педагогом отряда, какое максимальное количество баллов можно заработать за смену (для каждого ребёнка индивидуально – выявляет отношение и мотивацию на участие в проекте смены, определяет зону ближайшего развития). После того, как каждый ребёнок определяет количество своих возможных баллов – зону ближайшего развития, педагог объявляет правила технологии личностного роста «Моя игра»:

каждый день отмечается участие в какой-либо деятельности;
вечером подводиться итог – количество баллов за день;
ребёнок играет с самим собой, а не соревнуется с другими;
победу над собой и своими недостатками ребёнок одерживает в том случае, если он наберёт большее количество баллов, чем запланировал.

По окончании каждого игрового модуля подводятся итоги: подсчитывается общее количество баллов, количество баллов по определённому виду деятельности, определяются ближайшие перспективы развития.

В заключительный период подводятся итоги, определяются «победители», которые награждаются дипломами НДЦ «Зубрёнок» за победу в «Моей игре».

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «#ПРОСМОТРИ_ИСТОРИЮ»



Цель: создание условий для анализа воспитанниками своей деятельности в течение смены.

Задачи:

развивать умение давать оценку своей деятельности;

фиксировать достижения и активность каждого воспитанника;

создавать ситуацию успеха.

Механизм реализации.

Что такое проявление? «#Проявление» – это слово и понятие наиболее точно отражает смысл наших действий. Для одних, это возможность «проявить» свои намерения. Для других, возможность показать себя в различных видах деятельности, а ведь в «Зубренке» жизнь бьет ключом, здесь всегда в атмосфере витает творчество, познание, труд! Участники смены смогут зафиксировать каждый момент прожитого дня в свою собственную онлайн-историю.

Механизм реализации. Игровое поле системы индивидуального роста представлено в виде прямого эмира аккаунта. В эфире заранее необходимо обозначить хэштеги (символом # количество хэштегов в ней соответствует количеству дней). Для каждого ребенка индивидуальное игровое поле.

Напротив каждой даты по итогам дня, на вечернем огоньке необходимо нарисовать символ-смайл, отражающий вид деятельности, соответствующий тому, в чем добился успехов воспитанник. Если на протяжении дня ребенок проявил себя в нескольких видах деятельности, подписей и символов можно сделать несколько. Не проспай – прояви себя!

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ГЕОМЕТРИЯ УСПЕХА»

С целью анализа индивидуального роста детей в смене «Креатив-центр» вводится СИР «Геометрия успеха».

Индивидуальные игровые поля изготавливаются в виде гирлянд на которые дети крепят вырезанные из бумаги фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, звезда (фигуры обозначают направленность на деятельность, которой сегодня готов заниматься ребенок).

Фигуры могут быть представлены пятью цветами, каждый из которых обозначает какой-либо вид деятельности.

Как работать с игровым полем

1. На третий день смены отрядный воспитатель делает введение в СИР «Геометрия успеха».

2. Ежедневно дети отмечают при помощи фигуры и цвета, на какую деятельность они были настроены (фигура), а в какой были наиболее активны (цвет).

Первые три дня цвет выбирает отрядный воспитатель для каждого, аргументируя свой выбор.

Следующие три дня цвет выбирают ребята друг для друга, также аргументируя, почему они выбрали именно этот цвет.

Все оставшееся время выбор цвета и фигуры делают сами дети. Они также комментируют свой выбор, приводят доводы в пользу своего выбора.

3. Раз в три дня отрядный воспитатель подводит промежуточные итоги работы СИР: какие виды деятельности преобладают, почему в других видах деятельности ребята менее активны.

4. В конце смены воспитатель подводит итоги работы рубрики СИР.

Условные обозначения СИР «Геометрия успеха»	
Красный	Спорт
Оранжевый	Здоровье
Желтый	Лидерство
Зеленый	Экология
Голубой	Творчество
Синий	Интеллект
Фиолетовый	Труд

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «В КЛЕТЧКУ»

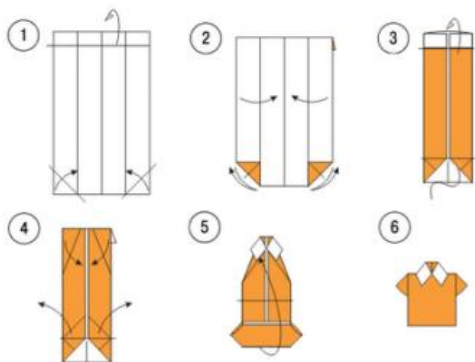


Цель: создание условий для анализа воспитанниками своего роста и своих достижений в течение смены.

Задачи:

развивать умение давать оценку своей деятельности;
учить анализировать свои достижения.

Рабочее пространство технологии системы индивидуальной активности «В_клеточку» является индивидуальным для каждого воспитанника и представляет собой



сделанную из бумаги рубашку. На вороте рубашки фиксируются имя и фамилия ребенка.

При изготовлении рубашек руководствуйтесь приведенной схемой.

Лицевая сторона рубашки расчерчивается вертикально и горизонтально на то количество клеточек, которое соответствует

количеству дней пребывания ребенка в центре. В каждой из клеточек ставится дата.

Условия реализации

Ежедневно на вечернем огоньке воспитанники определяют, в каком виде деятельности удалось проявить себя на протяжении дня, и прикрепляют соответствующий символ.



Проявление и развитие своих творческих способностей, участие в творческих конкурсах, выполнение творческих заданий



Участие в спортивных играх и соревнованиях, выполнение санитарно-гигиенических норм, организация зарядки и т. д.



Участие в трудовых акциях, трудовом десанте, дежурство, выполнение трудовых поручений и т. д.



Проявление инициативы, участие в жизнедеятельности отряда, организация мероприятий, работа в органах самоуправления и т. д.



Участие в интеллектуальных играх и конкурсах, приобретение новых знаний, работа с научно-популярной литературой и т. д.



Проявление и развитие коммуникативных качеств

P.S. Если вы заметили, что воспитанникам сложно определить и проанализировать свою деятельность на протяжении дня, то сделайте это вместе с ними. Вспомните, где ребенок смог поучаствовать и проявить себя.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «GPS ДОСТИЖЕНИЙ»

Цель: создать условия для формирования навыков рефлексии детьми и педагогами личностного развития каждого участника смены.

Задачи:

стимулировать индивидуальную активность участников смены;
предоставить воспитанникам возможность самостоятельного выбора модели поведения во временном детском объединении;
вырабатывать критическое отношение к собственной деятельности.

Игровая идея системы индивидуального роста. В данной смене предлагается система индивидуального роста «GPS достижений».

У каждого ребенка должно быть оформлено индивидуальное игровое поле, на котором пишутся его имя и фамилия. Игровое поле каждого ребенка представлено в виде GPS-навигатора.

Ежедневно, передвигаясь по маршруту, отмеченному на GPS-навигаторе, воспитанники при помощи различных символов фиксируют свои достижения на «рабочем столе». Под символом пишется дата.

Соответствие символов видам деятельности

Символ	Вид деятельности
	Творчество. Развитие, совершенствование, демонстрация творческих способностей
	Организаторская деятельность. Организация жизнедеятельности отряда, корпуса, деятельность в органах детского самоуправления, самообъединения, общественно-значимая деятельность
	Спорт, здоровье. Развитие физических навыков, участие в спортивных мероприятиях, подвижных играх, соблюдение и выполнение санитарно-гигиенических норм, проведение зарядки
	Труд. Развитие навыков трудовой деятельности, художественно-прикладная деятельность, выполнение трудовых поручений, дежурство, сомообслуживание
	Интеллект. Демонстрация знаний, приобретение новых, участие в интеллектуальных играх, выполнение заданий по подбору информации
	Лидерство. Проявление инициативы, организация дел и т.д.

В конце смены у каждого ребенка получается свой личный «наполненный» различными достижениями «GPS-навигатор».

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «ЦЕПЛЯЙСЯ ЗА ВОЗМОЖНОСТИ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками индивидуального роста и активности.

Задачи:

стимулировать индивидуальную активность участников смены;
вырабатывать позитивное отношение к собственной деятельности;
предоставить ребятам возможность самостоятельного выбора модели поведения во временном детском объединении.

Игровая задача. На протяжении смены воспитаннику необходимо ежедневно анализировать и фиксировать свои достижения в том или ином виде деятельности.

Игровое поле. Надпись «Зубренок 2020», буквы которой разделены на сектора по количеству воспитанников. За



каждым воспитанником закреплен свой сектор. Игровое поле единое для всех воспитанников. Приложением к игровому полю идет набор ладошек-символов согласно видам деятельности, которые уже заранее заготовлены с возможностью приклеивания на игровое поле. После приклеивания символа в свой сектор, воспитанник обязательно проставляет дату.

Вид деятельности	Символ
Творческая	
Спортивная	
Познавательная	
Коммуникативная	

Механизм реализации

Этапы реализации

1. Запуск или старт работы по системе индивидуального роста происходит на второй день смены. Предварительно воспитатель знакомит воспитанников с правилами реализации системы индивидуального роста.

2. Ежедневно, в конце дня, каждый воспитанник, определяя виды деятельности, в которых он смог реализовать себя и заметил свой рост на протяжении дня, выбирает соответствующую ладошку, которая соответствует определенному виду деятельности и крепит в своем секторе.

По мере наличия символов воспитатель сможет анализировать личные достижения воспитанников в том или ином виде деятельности и, тем самым, корректировать свою работу с целью многостороннего развития каждого воспитанника отряда.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «КАТАЛОГ ДОСТИЖЕНИЙ»

Цель: создание условий для проявления инициативы, самостоятельности, организаторских качеств, активизации и демонстрации результатов деятельности воспитанников.

Задачи:

стимулировать деятельность и активность участников смены;
реализовать полученные знания, умения, навыки на практике;
поощрять детскую инициативу и активность, обучать подростков умению анализировать собственные поступки.

Механизм реализации

Любой каталог хранит и систематизирует информацию по конкретной теме. То же самое и с «Каталогом достижений»: активная деятельность – залог интересного, насыщенного и запоминающегося дня! А это значит, что информация каталога будет содержательной.

Игровое поле представляет собой папку-файл (индивидуальную для каждого ребенка (Рис.1). Ежедневно воспитанники определяют, в каком виде деятельности удалось проявить себя на протяжении дня, и помещают соответствующий символ в папку. При этом обязательно необходимо указывать дату. Если вы заметили, что воспитанникам сложно определить и проанализировать свою деятельность на протяжении дня, то сделайте это вместе с ними. Вспомните, где ребенок смог поучаствовать и проявить себя.

Данная папка-файл подписывается фамилией и именем воспитанника и помещается в отрядный каталог (коробка, в которой находятся папки-файлы всех воспитанников (Рис.2).

В качестве образца можно использовать предложенные изображения.



Рис. 1. Индивидуальная папка-файл для воспитанников



Рис.2. Отрядный каталог

	Проявление и развитие своих творческих способностей, участие в творческих конкурсах, выполнение творческих заданий
	Участие в спортивных играх и соревнованиях, выполнение санитарно-гигиенических норм, организация зарядки и т. д.
	Участие в трудовых акциях, трудовом десанте, дежурство, выполнение трудовых поручений и т. д.
	Проявление инициативы, участие в жизнедеятельности отряда, организация мероприятий, работа в органах самоуправления и т. д.
	Участие в интеллектуальных играх и конкурсах, приобретение новых знаний, работа с научно-популярной литературой и т. д.
	Проявление и развитие коммуникативных качеств

СИСТЭМА ІНДЫВІДУАЛЬНАГА РОСТУ «КНІГА ДАСЯГНЕННЯЎ»

Мэта: стварэнне ўмоў для праўлення ініцыятывы, самастойнасці, арганізатарскіх якасцей, актывізацыі і дэманстрацыі вынікаў дзейнасці выхаванцаў.

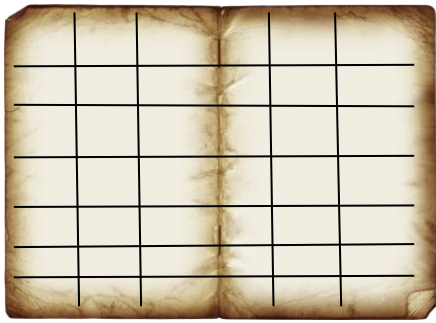
Задачы:

стымуляваць дзейнасць і актыўнасць удзельнікаў змены;
рэалізаваць атрыманыя веды, уменні, навыкі на практыцы;
заахвочваць дзіцячую ініцыятыву і актыўнасць, навучаць падлеткаў уменню аналізаваць ўласныя ўчынкi.








Гульнявое поле ўяўляе сабой разварот кнігі, які складаецца з двух старонак. Кожная старонка падзелена на 18 сектараў з датамі.

Механізм рэалізацыі

1. Кожнаму прадстаўніку атрада прапануецца вырабіць для сябе разварот кнігі (у якасці ўзору можна выкарыстоўваць прапанаваны малюнак).



2. Кожная дзейнасць мае сімвал-абазначэнне

Арганізацыя	
Творчасць	
Этыкет	
Праца	
Дапамога	
Інтэлект	
Спорт	

3. У левай частцы кнігі фіксуецца актыўнасць падлеткаў, г.зн. той кірунак дзейнасці, які быў пераважным у гэты дзень; у правай частцы – тая галіна дзейнасці, у якой падлетак перасягнуў сябе, змог зрабіць тое, чаго раней не мог і г.д.

Штодня падчас вячэрняга агеньчыка дзеці сумесна з выхавацелямі адзначаюць сваю актыўную пазіцыю ў той ці іншай сферы дзейнасці.

**СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА
«ШКАФЧИК ДОСТИЖЕНИЙ»**

Игровое поле представляет собой нарисованный шкаф формата А2.

Количество полок соответствует количеству детей в отряде плюс две полки для вожатых. На протяжении смены воспитатель предлагает ребятам заполнить полки артефактами. Артефакт – это уникальный предмет, обладающий особыми магическими свойствами, который можно заработать, проявляя активность и совершая добрые дела. Проявить активность можно в ниже приведенных видах деятельности:

аккуратность и чистота (умение добиваться положительных результатов в быту);

спорт (умение добиваться положительных результатов в деятельности, связанной с физической культурой);

творчество (умение добиваться положительных результатов в деятельности, требующей создания принципиально нового);

интеллект (умение добиваться положительных результатов в познавательной деятельности);

помощь;

этикет и культура поведения.

Таким образом, каждый день ребенок при помощи воспитателя отмечает свою активную позицию в той или иной сфере деятельности – располагает (рисует, наклеивает) определенные артефакты на полке.



Предположительные соответствия предметов и видов деятельности указаны ниже:

аккуратность и чистота – швабра, ведро, Спанч Боб и т.д.;

спорт – спортивный кубок, мяч и т.д.;

творчество – муз. инструмент, палитра, краски и т.д.;

интеллект – книга, калькулятор, глобус и т.д.;

помощь – звездочка, шоколадка и т.д.;

этикет и культура поведения – монокль, галстук-бабочка и т.д.;

за просто так (располагает воспитатель для стимулирования активности ребенка) – яблоко и т.д.

Поскольку методика оформлена визуально, ребенок сам анализирует итоги и принимает выводы. Педагог ему только помогает.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «МОЙ ДНЕВНИК ДОСТИЖЕНИЙ»

Цель: создание условий для формирования навыков анализа воспитанниками индивидуального роста и активности.

Задачи:

стимулировать индивидуальную активность участников смены;

вырабатывать позитивное отношение к собственной деятельности;

предоставить ребятам возможность самостоятельного выбора модели поведения во временном детском объединении.

Описание определения

При работе с дневником достижений важно помнить об основных правилах:

в него можно вклеивать любые картинки, фото, кусочки ткани, другие материалы;

чем больше информации в дневнике, тем более он будет полезен;

дневник необходимо использовать постоянно (ежедневно);

дневник не должен быть миленьким, интересным по оформлению для всех. Он должен быть удобен и понятен для его обладателя, т.к. это источник для личного вдохновения!

Механизм реализации

У каждого воспитанника на отрядном месте будет находиться своеобразная книжечка в форме блокнота с чистыми листами. Каждая страница соответствует дню пребывания в центре, а также есть дополнительные страницы: «мой портрет», «мои планы», «мои

увлечения», «каким я стал». Эти страницы также должны быть заполнены на протяжении смены. Воспитанник сам подписывает свой дневник и каждый день клеивает на его страницы значок, соответствующий виду деятельности, который был ведущим на протяжении дня. На одной странице должен находиться значок и может быть несколько рисунков, записей.

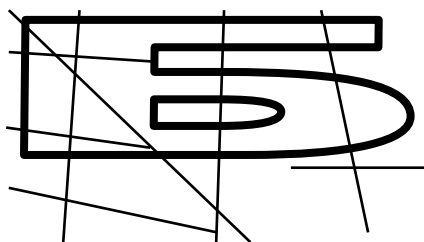
Спортивная деятельность	Творческая деятельность	Организаторская деятельность	Познавательная деятельность	Трудовая деятельность
				

Ежедневно перед вечерним огоньком либо во время его проведения воспитатель должен предоставить детям время и возможность для работы с дневником.

СИСТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО РОСТА «БРАВО!»

1. Метод «Браво!» реализуется на отрядном уровне, в нем принимают участие все желающие. Игровое поле представляет собой нарисованный контур слова «Браво!» (для каждого ребенка). Стилизация слова может быть произвольной, но буквы и восклицательный знак должны быть приблизительно одинаковыми.

2. Размер слова ориентировочно 10 см х 5 см. Каждая буква разделяется на 18 частей в произвольном порядке. Можно, но необязательно, произвести нумерацию получившихся частей в соответствии с датами смены.



3. Каждая буква символизирует определенный вид деятельности:

Б - аккуратность и чистота (*умение добиваться положительных результатов в быту*);

Р - учёба (*умение добиваться положительных результатов в учебной и познавательной деятельности*);

А - спорт (*умение добиваться положительных результатов в деятельности, связанной с физической культурой*);

В - творчество (*умение добиваться положительных результатов в деятельности, требующей создания принципиально нового*);

О – просто активная позиция! (*реализация программы смены, участие и организация лидерских акций и т.д.*).

Кроме этого, восклицательный знак также разделяется на 18 частей и определяется как «знак победителя».

4. Ежедневно во время проведения вечернего разговора, учащиеся совместно с воспитателями отмечают свою активную позицию в той или иной сфере деятельности. Например, проявив себя в познавательной деятельности, подросток закрашивает любым цветом одну часть буквы «Б».
5. Если учащийся стал победителем в определенном конкурсе, деле, то он имеет право закрасить часть восклицательного знака.
6. Отметим, что фоновым пространством метода «Браво!» является лист А3 с изображением слова «Бис!».
7. Задачей выше описанных методов является не только поощрение детской активности и инициативы, но и обучение учащихся умению анализировать собственные поступки.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ И СЦЕНАРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА

ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

Игровая ситуация «#Добро_пожаловать»

Для того, чтобы поднять детям настроение в первый день смены, и для того, чтобы с самого первого дня они начали осознавать, что все теперь один отряд, где каждый важен и нужен, детям на тумбочки раскладываются мини-открытки с надписью: «Мы тебя ждали», «Хорошего отдыха», «Пусть исполнится твое заветное желание», «Желаем найти здесь много друзей».

Игровая ситуация «Ни дня без строчки!»

Ребятам предлагается написать совместное стихотворение по следующему принципу. Каждый день тот или иной отряд пишет одну строчку к предложенному варианту. Следующий отряд пишет вторую строчку к данному стихотворению с соблюдением правил стихосложения. Таким образом, в конце смены получится стихотворение из 14 строчек, классический сонет. Стихотворение зачитывается на закрытии смены.

Игровая ситуация «Хорошие приметы»

Сегодня, проснувшись, вставая с кровати,
На пол опираясь какой-то ногой,
Внезапно замрите, подумайте: «Кстати,
Нога-то счастливая, день-то какой!
И солнце сияет на правильном месте,
И в нужном углу паутина висит»
Все это – к добру, эти знаки как вести,
Нужны нам в полете почти, как шасси,
Как листьям попутный играющий ветер,
Как утром росинкам оранжевый свет.
И день будет добрым, если соседи
Споют нам лезгинку, отщелкают степ.

Все, что случается с нами сегодня – к лучшему. Поэтому хорошие приметы сыплются просто как из рога изобилия. Встал с левой ноги? Хорошая примета. Пролил кофе на ковер – к обновке. Промочил ноги – к чаю с малиной! Наступил вожатому на любимую мозоль? Девушка полюбит или юноша.

Словом, все что бы ни случилось – к лучшему! Записывайте свои приметы и расскажите их на вечернем огоньке, чтобы и другие знали, когда придет удача.

Игровая ситуация «Ладочки дружбы»

Основная идея заключается в том, чтобы на протяжении дня собрать наибольшее количество разных рукопожатий (например, рукопожатия мальчиков, девочек своего отряда, соседнего отряда, соседнего корпуса, рукопожатия взрослых, рукопожатие утреннее, вечерние, в полдень). Каждый участник игровой ситуации ведет собственный подсчет и никому об этом не говорит. На вечернем разговоре дети записывают на отдельный листочек и отдают в счетную комиссию. Только при этом каждому нужно предложить быть честным в своих числах. У кого больше, тот самый дружелюбный, активный, контактный. А победители все, так как они нашли себе новых друзей.

Игровая ситуация «Письмо прогнозов»

Цель: создание условий для прогнозирования воспитанниками смены, определения ими целей и задач на смену, перспектив на период отдыха.

Механизм реализации

На листе бумаги формата А₄ воспитанники поочередно записывают свои ожидания на смену, заворачивая лист так, чтобы никто не прочитал. Потом воспитатель кладет этот лист в конверт и запечатывает, ставит дату, а также дату предпоследнего дня смены, когда это письмо будет открыто, чтобы сравнить, сбылись прогнозы или нет.

На данном этапе каждый воспитанник сам для себя ставит определенные цели, которые хочет реализовать в течение смены. Последним данный лист может заполнить воспитатель, предположив, какой окажется смена для всего отряда, смогут ли воспитанники реализовать свои возможности, а отряд стать лидирующим и победителем всех конкурсов и мероприятий.

Окончательный итог можно подвести в предпоследний день смены. Необходимо провести анализ, насколько удалось достигнуть поставленных целей, исполнились ли ожидания от смены и т. д.

Игровая ситуация «Добро пожаловать»

Для того чтобы создать положительное эмоциональное настроение, снять психологическое напряжение после переезда, детям на тумбочки раскладываются мини-открытки в виде сердечек, солнышек, звездочек и т. д., на которых написана фраза (на выбор) «Мы тебя ждали», «Хорошего отдыха», «Пусть исполнится твое заветное желание», «Желаем найти здесь много друзей».

Игровая ситуация «Скрытая камера»

Объявляется, что в этот день в лагере работает скрытая камера (виртуально), которая снимает только самое красивое. А что может быть самым красивым? Каждый должен ответить на этот вопрос самостоятельно. Дается ориентация на то, что «в человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и мысли».

Дальнейшие подробности не объявляются. Об этом ребята узнают только на вечерней встрече.

Места съемок: улица, корпуса, столовая, актовый, танцевальный и спортивный залы, ДДТ, школа и т.д. «Скрытая камера» определяет, выделяет и фиксирует самых заметных детей в следующих номинациях:

- прическа дня;
- самый аккуратный;
- самый вежливый;
- самый веселый;
- самый модный;
- самая стильная прическа;
- самый сезонный головной убор;
- самый летний запах;
- эсклюзивное украшение;
- нестандартная обувь.

Игровая ситуация «Есть идея!»

Самостоятельный поиск интересных форм отрядной деятельности, моделей жизни отряда, корпуса и даже лагеря - основная цель данной игровой ситуации. Деятельность конструируется по следующему алгоритму:

- эмоционально-проблемное погружение ребят в ситуацию;
- определение творческо-деловой задачи;
- объединение детей в группы;
- самостоятельный творческий поиск идей в течение дня (2-3 дней);
- сбор идей, предложений (используются различные атрибуты);
- обсуждение, защита идей;
- принятие единых решений;
- определение победителей по номинациям: самая оригинальная идея, самое полезное дело, самое интересное предложение, самое увлекательное мероприятие, самая любопытная форма и т.д.;
- вручение поощрительных знаков.

Формами коллективного «мыслетворчества» могут выступать:

Ящик предложений – свободная, непринужденная форма сбора информации. Интересно оформленный ящик выставляется на отрядном месте, куда в течение установленного времени ребята и бросают свои предложения.

Сеанс предсказаний – игровая карта звездного неба. Чтобы «зажечь» одну из звезд, надо вписать свое предложение. Из звезд образуется созвездие предстоящих дел.

Чудо-Дерево. Важным является атрибут: из лесу приносят сухое деревце (веточку), которое необходимо «оживить». На веточки развешиваются разноцветные листочки-предложения:

Желтый лист – интеллектуальные мероприятия.

Красный лист – спортивные.

Зеленый лист – культурно-досуговые.

Коричневый лист – экологические, экономические и т.д.

Аукцион идей. Проходит в форме обычного аукциона, где вместо товаров выставляют идеи. Обязательное условие данной формы атмосфера аукциона, атрибуты аукциона, торги.

Прогноз-инфо. Каждая группа составляет свой прогноз на предстоящую смену с помощью специальных символов:

солнышко – дела, которые приносят хорошее настроение;
звезды – дела, которые открывают каждого из нас (способности, таланты, возможности);
ветер – дела для силы, ловкости, находчивости;
облака – дела, которые воплощают наши мечты;
дождик – дела, которыми можно заниматься в спокойной обстановке во время плохой погоды;
тучи – то, от чего мы отказываемся, разгоняя тучи.

В арсенале каждого педагога должно быть много различных форм привлечения ребят к планированию. И чем богаче будет коллективный опыт, тем ярче разгорится в детях огонек творчества, тем большую причастность к жизни коллектива и ответственность почувствуют они.

Игровая ситуация «Мои желания сбудутся»

Воспитатель рассказывает ребятам о том, что в «Зубренке» все места наделены магической силой. И если здесь загадать желание, то оно обязательно сбудется. Предложите ребятам необычный способ загадывания желаний. Пусть каждый напишет на листочке свое желание на смену и положит в бутылку, которую необходимо заранее красиво оформить. Сохраняя торжественность момента, отнесите ее в секретное место и там закопайте. В конце смены вы вернетесь и вспомните свои желания, будет возможность проверить, сбылись ли они.

Игровая ситуация «Секретное место»

Каждому отряду необходимо выбрать свое секретное место сбора, которое будет находиться в пределах лагеря «Лазурный». Его можно оформить так, чтобы дети там себя чувствовали комфортно и знали, что это только их место. Пусть дети постараются объяснить, почему они выбрали именно эту площадку. Приходите сюда, чтобы обсудить какие-то вопросы, возникающие в отряде. Но при этом объясните детям, что приходить сюда можно только всем отрядом.

Игровая ситуация «Образ «X»

Игровая ситуация – свободное общение ребят друг с другом, возможность больше узнать о ребятах отряда, умение устанавливать отношения.

Ситуация разыгрывается в отряде. Вожатый для себя в тайне от всех назначает одного ребенка из отряда образом «X», которого надо будет угадать. Все ребята отряда становятся агентами какого-либо детективного агентства. Сам ребенок-образ «X» не посвящается в идею. Он тоже становится агентом по розыску. Задается определенное время по решению вожатого (2,4,6 часов или даже целый день). В игровой ситуации предлагается шесть попыток:

очень любит капусту;
удачным днем для себя считает пятницу;
любимый предмет в школе математика;
играет в шахматы;
блондин с голубыми глазами;
вчера был одет и т.д.

Могут быть другие характеристики. Но накануне педагогу необходимо самому пообщаться с ребенком и установить его предпочтения и увлечения.

Первая попытка объявляется для всех, остальные – наедине каждому ребенку. Допускается только три ошибки для каждого. Если ребенок уже использовал все свои возможности, то он выбывает из игры. Так что не следует торопиться с выводами – девиз игровой ситуации. Победитель, конечно же, тот, кто быстрее раскроет образ «Х».

Образом «Х» могут выступать предметы, изображения, действия и т.д. Например, автомобиль (кресло, зеркало, магнитофон, ключи, колесо, мотор).

Бег: это может быть, как мужским, так и женским хобби или даже образом жизни. Каждый имеет свой маршрут при этом у каждого своя скорость. Надо уметь правильно дышать. Ноги устают больше, чем руки. Если ты первый - то победитель.

Скрепка: на листочке бумаги рисуется скрепка. Для включения в игровую ситуацию наибольшего числа участников готовится несколько экземпляров. Потом все разрезается на 6 частей. Части нумеруются с обратной стороны, каждый получает только одну из них.

Игровая ситуация «Танцевальная походка»

Отряду нужно придумать оригинальную походку из 3-х танцевальных движений. Танцевальная походка должна сопровождаться: песней отряда, кричалками, должна быть синхронность выполнения всех движений отрядом. На маршруте, по которому будет проходить игровая ситуация, будут находиться замаскированные члены судейской комиссии. Кто они и как они будут выглядеть, ребятам не сообщается.

Но уже на ужине ребята узнают, кто оценивал их походку и сколько «зубриков» они заработали за участие в игровой ситуации.

Игровая ситуация «Торбоан»

Накануне этой игровой ситуации следует изготовить бэйджи с именами детей, написанными наоборот. Торжественное вручение происходит на утреннем разговоре. С детьми оговариваются условия игровой ситуации. Так что это трудная задача для педагога и детей.

Примеры, что можно делать наоборот:

Имена детей (Оля – Яло)

Имена вожатых (Юлия Николаевна – Николая Юльевна)

Одежда (шиворот навыворот)

Способ передвижения (наоборот)

Пожелания («Приятного аппетита» – «Ни пуха, ни пера!»)

Приветствия (Добрый вечер – доброе утро, вставать пора – спокойной ночи)

План дня (дискотека с утра – зарядка с вечера, вечерний разговор с утра – утренняя встреча с вечера и т.д.)

Действия (идите-стойте, принесите – отнесите и т.д.)

Режим дня (подъем – отбой, ужин-завтрак)

Меню и т.п.

Игровая ситуация «Собери радугу»

На протяжении дня надо собрать радугу. Для этого ее надо найти по семи частям-дугам. Накануне игровой ситуации так называемые дуги прячутся в разных местах на территории лагеря. Кто нашел – счастливчик

Игровая ситуация «Праздник моего отряда»

Целесообразно познакомить ребят с этой игровой ситуацией заранее. Ребятам предлагается организовать любой праздник, предварительно необходимо продумать оформление и реквизит. Это может быть Новый год, Восьмое марта, День Святого Валентина и др.

Игровая ситуация «В поисках синей книги». На протяжении дня нужно найти как можно больше книг в «Зубрёнке» с синей обложкой.

Игровая ситуация «Где прячется фиолетовый?» Ребятам нужно на протяжении дня найти человека, которому нравится фиолетовый цвет, узнать то место, где собираются строить фиолетовый корпус, а главное, найти человека с фиолетовой пяткой.

Игровая ситуация «Мой виртуальный друг»

Игровой преамбулой данной методики является информация о том, что «Зубрёнок» представляет собой модель Интернета, называемый «Зубринетом». Обязательно проводится обучающая игра «Что мы знаем об Интернете?»

Предполагаемым результатом является усвоение основных понятий, связанных с Интернетом, а именно:

- электронный адрес;
- протокол;
- браузер;
- домен;
- логин;
- модем;
- сервер;
- провайдер;
- поисковая система;
- сайт;
- спам и т.д.

На специальном отрядном мероприятии ребёнку предлагается придумать свой «электронный адрес», состоящий из логина (выдуманное имя), поисковой системы (по сути дела, название или номер отряда), домена (буквенное обозначение подразделения лагеря). Например, коля@оба-на.оз. Адрес свидетельствует о том, что Коля из «Озёрного причала», отряда «Оба-на». Написав письмо любому понравившемуся адресату, участник игры оставляет записку в специальном отрядном ящике, который называется «модем». Из отрядного модема почту забирает отрядный воспитатель («провайдер») и забрасывает её в корпусной ящик-почту, который называется «сервер». Сервер - это определенный компьютер, который включён

всегда и хранит электронную почту в тот момент, когда адресатный компьютер выключен.

Так что наш сервер тоже работает всегда и всегда хранит корреспонденцию, даже если человек, которому адресовано послание, не найден в данный момент.

Далее старший вожатый – «поисковая система» – забирает почту из сервера (корпусного почтового ящика) и передаёт её по адресу (другому старшему вожатому или человеку, выполняющему функцию «электронного» почтальона).

Старший вожатый распределяет почту между провайдерами (отрядными воспитателями), таким образом происходит обмен информацией и виртуальное общение между жителями одной большой системы, называемой «Зубринетом».

Сделать свои адреса могут не только дети, но и взрослые, в общем любой сотрудник и работник «Зубрёнка», т.е. «Зубринета». Протокол Интернета - это специальный язык, при помощи которого происходит общение во всемирной паутине. В нашей игре тоже есть свой протокол, т.е. некие правила, руководствоваться которыми и стоит при написании определённых посланий.

Протокол игры «Мой виртуальный друг» следующий:

писать на понятном языке, по возможности грамотно и без ошибок;

оставлять сообщения разборчивым почерком;

начинать послания фразой «Здравствуй, друг», заканчивать «До свидания, друг, жду послания от тебя».

Сетевым сообществом выработаны и некие правила приличия, которые называются Нетикетом. Их соблюдение является обязательным для всех участников игры «Мой виртуальный друг»:

обязательно исключить из сообщений нецензурные слова и некорректный текст;

стараться быть доброжелательным, высказывать заинтересованность в общении с собеседником;

стараться быстро отвечать на послания и почту;

уважать мнение другого человека;

быть вежливым.

Для разграничения понятий «электронный адрес» и «сайт» организуется параллельное общение при помощи адресов, называемых сайтом. Сайт – более объёмный адрес, это группа www-страниц, посвящённых одной теме и (или) принадлежащей одному владельцу. В нашем случае «сайты» будут у следующих структурных подразделений лагеря (по аналогии с всемирной паутиной, начинаться все они будут одинаково – **zzz**):

Название объекта	Адрес	Домен
Администрация	zzz. Администрация	адм
Школа	zzz. Школа	шк
ДДТ	zzz. ДДТ	ддт

Столовая	zzz. Столовая	сто
«Лазурный остров»	zzz. «Лазурный остров»	лаз
«Лесной дом»	zzz. «Лесной дом»	лес
«Озёрный причал»	zzz. «Озёрный причал»	оз
«Солнечный город»	zzz. «Солнечный город»	сол
«Зубрёнок»	zzz. «Зубрёнок»	зу

Через сайт можно только оставить информацию, но общение в игре «Мой виртуальный друг» осуществляется посредством «электронной» почты.

Игровая ситуация «Оранжевые бантики и веснушки»

На протяжении дня в отряде объявляется запрет появляться в общественных местах (отрядное место, столовая, БАЗ и др.) без веснушек и бантиков оранжевого цвета. Принимаются любые варианты: банты из бумаги, фантиков, ленты, для старших ребят - банданы. Веснушки можно приклеить или нарисовать. Вечером педагог-организатор вместе с представителям из каждого отряда подводят итоги, выбирают «самых-самых». Подводят итоги по разным номинациям:

- самый оригинальный бант;
- самый заметный бант;
- самые натуральные веснушки и др.

Игровая ситуация «Я на Нарочи»

Некоторые ребята приезжают в лагерь именно *на Нарочь*. Не упустите шанс показать озеро ребенку первым. В зависимости от возраста, спланируйте до ужина или после дискотеки поход к Нарочи отрядом, проведите своеобразный ритуал посвящения, загадайте желание.

Игровая ситуация дня «В поисках изюма»

Вступительное слово

Чебурашка знал, что изюм находится в булочках. Доказано, что сначала изюм бывает виноградом. А сегодня мы попытаемся найти хотя бы одну единственную изюминку в себе.

Детям предлагается нарисовать себя в виде кекса, к вечеру все свои «изюминки» дети должны подписать.

Игровая ситуация «Славная игра»

Педагоги отрядов на утреннем разговоре объявляют:

«Славные жители Страны Детства, вам угрожает страшная опасность. Недруги напали на вашу чудесную страну. Пока они скрываются среди вас, но если к концу дня вы не найдёте их, то они захватят вашу страну. Вас ждёт славная битва. Удачи!».

Каждый ребёнок получает записку, в которой указывается кем он (ребёнок) является: другом или недругом. Недругов 1/3 от отряда. Остальные друзья. В записках у недругов отмечено первое тайное место их сбора, где они знакомятся друг с другом и договариваются, как будут

действовать. Задача друзей - выявить всех недругов. Задача недругов – переманить на свою сторону всех друзей.

Правила игры:

Каждый недруг должен иметь тайный знак – зелёное пятнышко на левой руке;

Друзья могут обнаружить недруга, если попросят его предъявить знак недруга. Сделать это можно только при следующих обстоятельствах: если в комнате ребята находятся наедине и закрыты все двери и окна, то на эту просьбу недруг должен предъявить свой тайный знак и сдать. С этого момента он выбывает из игры – отдаёт свою записку педагогу. Всех ребят он честно предупреждает о том, что больше он не играет.

Недруг может завербовать друга, если поставит ему тайный знак на левой руке – зелёное пятнышко. Сделать это можно только при следующих обстоятельствах: если в комнате ребята находятся наедине и закрыты все двери и окна, недруг произносит: «Я вербую тебя». Друг должен предоставить ему руку, чтобы недруг мог нанести тайный знак. Когда другу нанесли на руку тайный знак, он автоматически переходит на сторону недругов и начинает играть за них.

Заставлять предъявлять тайный знак или без желания вербовать запрещено.

Побеждает та команда, которая к назначенному времени справится со своей задачей.

Те, кто не выполняет правила игры, выбывают из неё.

**Игровая ситуация «Совет компаний»
(часть 1)**

Цель: выбрать корпусные органы самоуправления.

План проведения:

Название этапа	Содержание этапа
1. Подготовительный этап (02.12.).	Воспитатели знакомят детей с условиями проведения ИС «Совет компаний». Определяется состав избирательной комиссии. Составление программ кандидатами.
2. Регистрация (02.12.).	Составление списков инициативных групп и их регистрация в избирательной комиссии.
3. Агитация (03.12.).	Выступления с программой будущей деятельности, изготовление предвыборных плакатов, призывов, заявлений, листовок и т.д.
4. Анализ программ соперников (03.12.).	Кандидаты знакомятся с программой своих соперников.

5. Обращения кандидатов к избирателям (03.12.).	Представление кандидатами своей предвыборной кампании.
6. Выдача избирательных бюллетеней избирателям. Голосование (04.12.).	Подготовка избирательных бюллетеней и ящика для голосования.
7. Подсчет избирательной комиссией голосов и оглашение итогов голосования (04.12.).	Анализ и систематизация избирательных бюллетеней.

1. Подготовительный этап. (02.12.11.) Воспитатели знакомят детей с условиями проведения ИС «Совет компаний».

В этот день определяется состав избирательной комиссии, председателя комиссии. В состав комиссии входят по 1 человеку от кампании (отряда).

Выборы председателя избирательной комиссии проходят внутри состава избирательной комиссии посредством открытого голосования. Член избирательной комиссии, за которого проголосовало наибольшее количество участников, становится председателем избирательной комиссии.

2. Регистрация. (02.12.11.) Кампании (отряды) определяют тех, кого выдвигают кандидатом в «директора группы компаний» (1-2 чел) и составляют в соответствии с требованиями списки инициативных групп.

Списки инициативных групп подаются в избирательную комиссию.

Избирательная комиссия в однодневный срок регистрирует инициативную группу и выдает ее членам удостоверение члена инициативной группы и образец листа для сбора подписей избирателей.

Для выдвижения кандидата в «директора группы» достаточно набрать 10 подписей. Подписные листы сдаются не позднее 21:00 (02.12.11.) в избирательную комиссию.

По итогам анализа подписных листов, избирательная комиссия регистрирует кандидатов в директора группы компаний и выдает им удостоверения кандидатов.

Игровая ситуация «Совет компаний» (часть 2)

3. Агитация. (03.12.11.) Кандидат в «директора» и его доверенные лица активно участвуют в избирательной кампании: выступают с программой будущей деятельности, изготавливают предвыборные плакаты, призывы, заявления, надписи, листовки и т.д., агитируют избирателей.

Программы кандидатов должны включать предложения, направленные на совершенствование воспитательного процесса, организацию и проведение различных мероприятий, создание различных обществ, клубов, социально-ориентированных движений, а также пути и методы реализации намеченных задач.

4. Анализ программы соперников. (03.12.) Все кандидаты должны ознакомиться с программами своих соперников,

проанализировать их, определить их сильные и слабые стороны и подготовиться задавать вопросы.

5. Обращение кандидатов к избирателям. (03.12.) Обращение кандидатов происходит перед показом кинофильма (не более 3 минут на одного кандидата). В обращении к избирателям кандидат должен уметь акцентировать их внимание на самые сильные и выигрышные моменты своей программы.

После выступления, кандидату могут быть заданы вопросы от соперников и избирателей (не более 3).

Игровая ситуация «Переправа»

Задачи:

интеграция группы в результате осознания необходимости постоянной включенности в совместную деятельность и чувства взаимной ответственности членов команды;

объединение участников группы для решения совместной задачи в условиях взаимопомощи и партнёрства;

создание позитивного эмоционального единства группы.

Оборудование: стулья для каждого из участников для первого варианта игры (в помещении), длинное бревно или бордюрный камень – для второго варианта (на свежем воздухе).

Ход игры

Вариант 1. Возьмите каждый по стулу и составьте их в плотный круг сиденьями внутрь. Садитесь и выслушайте, пожалуйста, задание. Вы – группа путешественников, друзья, вышедшие вместе на увлекательный, но опасный маршрут. Вы пройдёте его успешно, только если будете помогать друг другу, заботиться о товарищах.

В ходе переправы запрещено толкаться, проявлять эгоизм, не считаться с интересами группы. Протягивать товарищам руку помощи, уступать место, поддерживать советом и делом не просто разрешено, но и желательно...

Вам придётся подняться и начать движение (по часовой стрелке). Время от времени я буду вытаскивать из круга стулья, что немало осложнит вашу задачу. Группа считается завершившей переход тогда, когда все участники разместятся по трое на стульях, оставшихся в круге. Я подчёркиваю: по три человека на одном стуле! Когда все тройки будут готовы, я начну обратный отсчёт с цифры 10 и, дойдя до нуля, буду рад поздравить вас с победой и успешным прохождением маршрута! Те же, кто во время перехода упал или дотронулся ногой до пола, считаются выбывшими из игры. Попытайтесь дойти до финиша в полном составе, без потерь. *(Стулья можно заменить газетами)*

Вариант 2. Для этого упражнения нам потребуется бордюр или стена. На расстоянии примерно 30 сантиметров от неё проводим черту на земле. Участники выстраиваются в тесную шеренгу, занимая узкое пространство между стеной и проведённой границей.

Инструкция. Я хотел бы предупредить каждого из вас о грозящей вам нешуточной опасности. Черта, которую вы видите перед собой, - это не просто линия. За ней разверзается глубокая пропасть, падение в которую не оставляет вам надежды остаться в живых.

По моему хлопку вы все превращаетесь в причудливые скалы. Только крайний слева участник становится альпинистом. Его задача – пройти вдоль пропасти на всём её протяжении, не заступив за черту (то есть не сорвавшись!). Я не случайно упомянул скалы «причудливой формы», так что не стойте, как стойкий оловянный солдатик, а постарайтесь максимально осложнить альпинисту его задачу: расставьте руки и ноги, организуйте блоки – завалы... Альпинист может преодолевать путь любым способом: протискиваться в узкие расщелины между скалами, выискивать ниши, передвигаться ползком, цепляясь за «камни»... Главное – не причинять никому вреда и боли. Как только первый участник преодолеет часть переправы, следующий за ним игрок «превращается» из скалы в человека и начинает своё опасное путешествие. Если альпинисту посчастливится успешно завершить переправу, не сорвавшись, он встаёт в конец шеренги, превращаясь, в свою очередь в неприступную скалу. Игра продолжается до тех пор, пока последний альпинист не пройдёт маршрут.

Игровая ситуация «Я дарю тебе...»

На утреннем разговоре воспитатель объявляет о проведении ИС «Я дарю тебе...». Из конверта дети достают по одной карточке, на которых написаны названия простых, часто встречающихся предметов (например, скрепка, лист бумаги, карандаш и т.д.). Детям необходимо придумать новое оригинальное название и применение данному предмету (например, скрепка – это универсальное устройство для чистки зубов «Чистозуб»). После того, как ребята придумают новое значение предмета, им необходимо подарить его кому-либо в отряде, передав именно новое значение. Основным условием дарения является то, что человек должен догадаться, что же ему дарят на самом деле.

Пример, «Маша, я дарю тебе «Чистозуб» - это универсальное устройство для чистки зубов. Если Маша отвечает: «Это скрепка», - то она получает подарок. Если же Маша не угадывает после трех попыток, то даритель отправляется к другому человеку со своим подарком.

Игровая ситуация «Долгая история»

Каждый отряд пишет послание для другого отряда – начало истории, состоящее из 5 предложений (последнее предложение – вопросительное). Отряды обмениваются посланиями, запечатывая свою часть, чтобы соседний отряд не увидел какво начало истории и пишут сверху вопрос (в соответствии с пятым предложением).

Отряды, получившие послание, продолжают историю, пока каждый отряд корпуса не запишет свои пять предложений в этой истории.

Получившиеся истории сдают педагогу-организатору, который оценивает, какие истории получились самыми интересными, и дает поручение органам корпусного самоуправления оформить эти истории и вывесить их в фойе корпуса на выставку «Долгая история».

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО, СПЛОЧЕНИЕ, ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ВО ВРЕМЯ ПРОГУЛОК И ДР.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Любимое дело

Рекомендации к проведению. Игру можно проводить в любом помещении, по возможности обеспечив рассадку детей по кругу.

Проведение. Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например, первый участник говорит: «Меня зовут Андрей, и я люблю играть на гитаре». Следующий участник: «Я не умею играть на гитаре. Меня зовут Сережа, я люблю играть в футбол». И так далее.

Ожившая сказка

Отряд необходимо разделить на 2-4 группы (в зависимости от численности) по 5-8 человек. Затем им дается 5-7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придумать свою. Главное условие, чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребенка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее трех раз.

Я умею

Ведущий вывешивает заранее заготовленный плакат, представляющий из себя поле 3 на 3 квадрата. В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре, кто танцует, кто рисует, кто занимается спортом и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты. Задача игроков: опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисует и т.д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле. Ведущий после игры может подвести итог и узнать об умениях ребят в отряде. Я умею, могу научить, хочу научиться. Игроки сидят в кругу. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею, чему могу научить, чему хочу научиться.

Воробей

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:

качет, скачет воробей-бей-бей,

Собирает всех друзей-зей-зей,

Много, много разных нас-нас-нас,

Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час.

Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку, и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

Салфетки

Материалы для игры: упаковка салфеток.

Рекомендации к проведению. Изначально необходимо предупредить детей, что пачка салфеток предназначена для всего отряда, и надо рассчитывать на всех, когда каждый будет брать себе. Только после того, как последний ребенок взял себе салфеток, объявляются правила игры

Проведение. Каждый участник берет столько салфеток, сколько он хочет – чем больше, тем лучше. Затем ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него салфеток.

Вопрос соседу

Рекомендации к проведению. Воспитатель должен подготовить вопросы по количеству детей в отряде, для того, чтобы не было паузы. Можно перед игрой опросить детей, что бы они хотели узнать друг о друге.

Проведение. Все садятся в круг, ведущий – в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?». Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, то он должен отдать ведущему фант (какую-либо свою вещь). После игры фанты разыгрываются (например, кому-то выпадает спеть, кому-то рассказать стихотворение и др.)

Кто когда-нибудь...

Участники группы сидят в кругу. Ведущий называет определенные действия. Те, кто совершали их, встают, а все остальные им аплодируют. Например: «Кто забирался на дерево, чтобы спасти кошку? Кто засыпал сидя? Кто сам делал мороженое?» Любой участник группы может задать вопрос любому сидящему.

Что у нас общего?

Ребята работают в микрогруппах. Предлагается тема для обсуждения: «Мир наших увлечений: что я люблю делать в свободное время, какую музыку предпочитаю, что нравится смотреть по ТВ, какую читаю литературу, как отдыхаю на каникулах». В каждой группе необходимо выбрать человека, который будет записывать высказывания участников, и того, кто будет их зачитывать. Время выполнения – пять минут. Составляется общая карта интересов всего отряда. Вопрос-рефлексия: «Что интересного вы можете сказать на основе «Карты интересов» о нашем отряде?»

Интервью

Отряд разбивается на пары, дети сами должны решить, с кем хотят разговаривать. Предлагается за 10 минут взять «интервью», как можно больше узнать о своем собеседнике, о его интересах, предпочтениях и стиле жизни вообще. Можно делать заметки. Через десять минут каждый участник представляет своего партнера. Тот, о ком рассказывают, имеет право исправить или дополнить, но только после того, как этот человек закончит. Другие члены группы имеют право задать вопросы.

#История

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе

историю, используя реальные данные. Например: «Мы живем в Витебске, Минске и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша» и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он читает рассказ.

#Белка

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например: «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись, перебежать за ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового водящего и все продолжается.

Водяной

Рекомендации к проведению. Игру можно проводить стоя, образовав круг и поставив водящего в центр.

Проведение. Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Игроки двигаются по кругу со словами:

Водяной – водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выйди на минуточку,
Поиграем в шуточку!

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Его задача – определить кто перед ним. «Водяной» может трогать игрока руками, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролями, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

Мы одной крови

Рекомендации к проведению. Пока участники игры общаются, воспитатель слушает, о чем они говорят, продумывая варианты объединения по определенным признакам. Признаки объединения могут предлагать сами подростки.

Проведение. Ребята должны объединиться в группы по любому признаку, который они находят сами. Затем они должны назвать признак объединения. Отвечать каждая группа должна словами: «Мы одной крови, потому что...».

Тигр, мышь и слон

Игра, в которую легко вовлекаются даже самые робкие участники. Участники делятся на две равные команды.

В каждом раунде игры каждая команда выбирает одного из трех зверей: тигра, мышь или слона. Выигрывает та команда, чей зверь может прогнать другого: тигр прогоняет мышь, слон прогоняет тигра, мышь прогоняет слона. Животных можно изобразить следующим образом:

тигр – руки вытянуты вперед, словно лапы, угрожающе рычит;

мышь – передвигается присев, руки на голове (подрагивают, как дрожащие ушки), негромко попискивает;

слон – туловище слегка наклонено вперед, руки со сложенными ладонями раскачиваются вперед-назад, словно хобот, исполнен достоинства и молчалив.

Команды собираются у противоположных стен помещения, за минуту участники должны договориться между собой, какого зверя они будут представлять в первом раунде.

Когда решение принято, все начинают громко считать: раз..., два...

На счет «три» члены обеих команд быстро принимают позы, символизирующие выбранного зверя. Теперь становится ясно, какой «зверь» в состоянии прогнать другого. Если обе команды выбрали одно и то же животное, победителя нет. Команда, выигравшая три раза подряд, получает аплодисменты.

Всеобщее внимание

Всем участникам игры предлагается выполнить одну и ту же простейшую задачу. Любыми средствами, не прибегая к физическим воздействиям и местным катастрофам, постараться привлечь к себе внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее стараются выполнить все участники игры. Определите, кому это удалось и за счет каких средств. В заключение подсчитываем, кто привлек внимание большего числа участников игры.

Зубы дареного коня

Отряд разбивается на группы по шесть человек, и каждая подгруппа образует свой маленький круг. Каждый член группы получает номер от одного до шести.

Давайте пофантазируем и представим, что сегодня у всех нас праздник, у всех – день рождения. Дарить можно все, что угодно: от картины кисти великого Леонардо до конкретных личностных качеств; от виллы на Багамских островах до тысячелетнего манускрипта, хранящего мудрость древних волшебников; от засохшего прошлогоднего одуванчика до вечной жизни. Не спешите с выбором подарка.

В данную минуту именинниками являются первые номера. Внимательно посмотрите на этого человека. Подумайте о том, какой жизненный опыт у этого человека? Что он познал и понял в своей жизни? Что он ценит больше всего на свете? Кого он любит? О чем он мечтает? Попробуйте понять, что же ему очень и очень нужно? Что он хотел бы получить в дар от вас? Сейчас вы волшебники и вы способны дать этому человеку то, что он хочет...

А теперь внимание, именинники! В обычный день рождения любые подарки принимаются без критики, независимо от того, понравились они или нет. В народе говорят, дареному коню в зубы не смотрят. Но сегодня – особый случай. Постарайтесь присмотреться к «зубам дареного коня», прислушаться к себе, оценить нужность каждого подарка для вас и честно сказать дарящему, насколько он «попал в точку» со своим подарком. Четко аргументируйте свое мнение. Если вы не хотите принимать преподнесенный вам дар, объясните, стараясь не обижать дарящего, почему вы это делаете. Давайте ответ сразу каждому из своих товарищей.

Дарители! Не нужно спорить с именинником, даже если вы категорически с ним не согласны и убеждены, что без вашего подарка

он просто погибнет тут же на месте. Сегодня у каждого из вас будет день рождения, и каждый не только сделает пять подарков, но и получит тоже пять.

После того, как первый номер оценит все подарки, именинником становится второй номер и так далее. Пожалуйста, приступайте! С днем рождения!

Когда каждый из участников в подгруппе получит свои пять подарков, ведущий просит всех собраться в общий круг для групповой рефлексии. Интересно обсудить следующие вопросы:

Кому из участников удалось подобрать такие подарки, которые были с благодарностью приняты всеми «именинниками»?

За счет чего это произошло?

Какого типа были подарки?

Какие из них оказались самыми удачными?

Каков самый оригинальный подарок?

Обнаружились ли «именинники», принявшие все подарки без исключения?

Если да, то не является ли причиной их «всеядности» нежелание обидеть дарителей?

Все ли сумели быть искренними?

Какие подарки оказались отвергнутыми и почему?

Насколько трудным было отказываться от подарков?

Есть ли такие «именинники», кто не принял ни одного подарка? Почему?

Что вы чувствовали, когда ваши дары отвергались? И т.п.

Здравствуйте

Каждый подросток должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза, человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших.

Вырази себя в жесте

Все участники группы встают в круг. Один делает шаг вперед и демонстрирует себя в жесте, при этом произносит свое имя. Например, первым выражает себя в жесте ведущий. Поднимает руки вверх и громко произносит: «Виктор! Ого-го». Затем становится в круг. Теперь все вместе делают шаг вперед, повторяют жест и произносят имя. После чего возвращаются на прежнее место. Таким образом, каждый участник демонстрирует себя в жесте. Все остальные повторяют его, как бы вживаясь через этот жест в другого человека.

Перепись населения

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут из одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит

список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

Веселая Виктория

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Весёлая Виктория, Самостоятельная Светлана и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет свое. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Краски природы

Ведущий раздаёт карточки со словами лес, луг, поле, озеро, море, река, гора, небо и т.д. и предлагает детям под музыку совершить воображаемое путешествие по тем местам, которые даны в их карточке. Затем каждый зарисовывает краски природы, возникшие в его воображении в виде разноцветных волн. По рисункам друг друга дети угадывают, где побывали их друзья.

Арифметика.

Участники сидят в кругу. Ведущий называет своё имя, его левый сосед называет №1, следующий - №2, третий – своё имя, четвёртый – №4, пятый - №5, шестой – своё имя и т.д. Участники считают, но вместо 3, кратного 3 и содержащего цифру 3 числа называют своё имя.

Должно пройти несколько кругов, чтобы все могли назвать своё имя. Есть такой вариант этой игры: №3 называет имя ведущего и своё, №6 – имя ведущего и т.д.

Бинго

Группа участников делится на две части. Первые образуют внутренний круг, вторые – внешний. Участники внутреннего круга двигаются по часовой стрелке, участники внешнего круга – против, и приговаривают такие слова:

Мой мохнатый серый пёсик у окна сидит,
Мой мохнатый серый пёсик на меня глядит.
Б-И-Н-Г-О,
Бинго звать его.

Когда слова заканчиваются, участники обоих кругов останавливаются друг перед другом, таким образом получаются пары, партнёры обмениваются рукопожатиями и называют свои имена. Игра продолжается.

Ёжик-ёжик

Один из участников хлопает себя по коленкам и говорит: «Ёжик-ёжик (своё имя), ёжик-ёжик – ты!» – и показывает на кого-нибудь из круга. Тот, в свою очередь, говорит те же слова, только называет своё имя и так далее по цепочке.

Старайтесь, чтобы каждый назвал своё имя. Это упражнение помимо знакомства с именами участников даёт эффект общности в группе.

Карта страны

Ведущий становится в центр комнаты и, изображая центр страны, определяет стороны света: север, юг, запад, восток. После чего и предлагает участникам построить карту страны и встать на то место, где находится его город, посёлок. В финале города могут поприветствовать друг друга.

Эта игра даёт возможность участникам найти ещё что-то общее между собой (может оказаться, что кто-то живёт рядом, а кто-то далеко), поближе познакомиться. А в дальнейшем, может быть, ездить друг другу в гости.

Цып-цап

Участники сидят в кругу. Им понадобится мягкая игрушка или теннисный мяч. Один из участников бросает этот мячик кому-либо из игроков. Если он говорит «цып!», то тот, кому он кинул мяч, называет имя своего соседа слева, если «цап!», то имя своего соседа справа. Ведущий считает до трёх, если участник не успел назвать имя соседа или назвал его неправильно, то должен выполнить творческое задание. А если правильно, то бросает мяч следующему игроку.

Я никогда

Участники сидят в кругу и вытягивают вперёд руки ладошками вниз. По кругу заканчивают фразу «Я никогда не...», например: «Я никогда не пил кофе». Тот, кто пил кофе, убирает один палец. Выигрывает тот, у кого к концу игры останется наибольшее количество «неубранных» пальцев. Игра подходит для группы, участники которой были знакомы ранее, но как группа не были сформированы. Это помогает выяснить новые факты биографии, о которых никто не знал и найти общие, до сих пор не найденные интересы.

Я бываю разным

Необходимо разделить лист бумаги на три части: «Я - прошлое», «Я - настоящее», «Я - будущее».

«Я - прошлое»:

я дома;

я в детском саду;

я с друзьями;

«Я - настоящее»:

я с родителями;

я в школе;

я с друзьями;

я с незнакомыми людьми;

я в лагере «Зубренок».

«Я - будущее»:

я на работе;

я в семье;

я с друзьями.

Предлагается сравнить себя в прошлом, настоящем и будущем. Что устраивает, что хотел бы изменить и т.д.

Совершенно откровенно. Каждому участнику предлагается сказать соседу справа следующую фразу: «Мне в тебе нравится, что ты...»

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ, ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

Досчитай до 10

Вариант 1. Участники располагаются по кругу либо сидя, либо стоя. У участников закрыты глаза.

Задание: посчитать до 10.

Правила. Каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто какую цифру говорит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала.

Вариант 2. У участников глаза открыты, но опущена голова. Задача – называть числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, при этом не нарушая правила.

Пальцы

Для проведения игры всех участников рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый. Он считает до трех и показывает какое-то количество пальцев на вытянутых руках. Дети должны, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько покажет пальцев вожатый.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встает позже, под конец игры, менее решительны.

Становись

Рекомендации к проведению. Воспитатель следит за тем, кто подает команды перестроения и кого слушают – это лидеры отряда. Их может быть несколько, и задача воспитателя – увидеть и запомнить тех ребят, кого слушает отряд.

Проведение. Построиться в шеренгу по росту, цвету волос, именам, размеру ноги. Также можно еще более усложнить задание – делать все молча.

Любимое занятие

Все встают в круг. Начинает воспитатель. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь, начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

Машина

Вспомогательного материала нет. Машина «строится» из членов группы. Нужно построить любой действующий механизм. Группа представляет, что у них получилось, а потом обсуждает.

Мост

Перед группой стоит стул, на нём необходимо из предложенного материала построить мост, чтобы он не касался стула.

Найди

Участники свободно размещаются в пространстве. Ведущий дает задание: «Найдите друг друга те, у кого одинаковый цвет глаз», «Те, у кого день рождения летом», «Те, в чьем имени 5 букв», «Те, кто любит долго спать», «Те, кто любит сидеть в интернете» и т.д.

Слепые ежики

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи. Воспитатель объясняет правила:

А) Нельзя разговаривать и толкаться.

Б) У всех, кроме последнего, должны быть закрыты (или завязаны) глаза, он руководит «слепыми ежиками».

В) Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).

Г) Хлопок по обоим плечам – вперед.

Д) Двойной хлопок по обоим плечам – назад.

Е) Тройной хлопок по обоим плечам – стоп.

Задача ведущего – провести колонну вперед за 1 – 2 мин., после чего ведущий меняется (становится вперед). По умению управлять судят о лидерах. Воспитатель выполняет страховку всей колонны.

Зеркало

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. В каждой паре один играет роль зеркала. Ему нужно как можно точнее копировать все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

В кругу друзей

Весь отряд встает в один большой круг (левая рука – на плече у соседа слева, а правая – на поясе у соседа справа). После этого воспитатель предлагает всем присесть, затем поднять ногу и т.д.

Камушки

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участники узнают о том, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

15 шагов

Все встают в круг. Ведущий считает до пятнадцати. Участники на каждый счет делают шаг в сторону человека, которого они до этого молча выбрали. На последнюю цифру они должны дойти до этого человека. Не беда, если все разобьются не по парам, а по группам, кто-то мог выбрать одного и того же человека.

Объединения

Рекомендации к проведению. Игра заключается в образовании групп. Внимательно следите за тем, кто чаще всего из воспитанников образует группы, а кто чаще является членом чьей-нибудь группы.

Задания:

найдите группу из трех человек, которых вы не знаете;

найдите такую группу из пяти человек, чтобы у каждого что-нибудь из одежды было одного и того же цвета;

найдите группу из четырех человек, у которых последняя цифра телефонного номера та же, что и у вас;

найдите пятерых, кто любит смотреть детективы;

найдите четверых, у кого есть наручные часы;

найдите троих, у кого длинные волосы.

Ребята, которые активнее и чаще других собирают свои группы, и есть лидеры.

Задания могут изменяться и дополняться.

Поезд

Помещение, где проводиться игра, должно быть достаточно просторным. В пустом пространстве расставляются в хаотичном порядке как препятствия несколько стульев.

Участники разбиваются на тройки, становятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Получается несколько паровозиков. Последний – паровоз, двое других – вагончики. Глаза открыты только у последнего участника. Он «едет» и управляет движением состава, следит за тем, чтобы поезд не врезался в препятствия.

Делает он это, поворачивая за талию среднего участника: влево – поезд поворачивает налево, вправо – направо. Участник, стоящий посередине, не проявляя своей инициативы, только передаёт впереди стоящему указания «паровоза». А первый следит за руководством среднего и следует по указанному маршруту. Дайте возможность каждому участнику побывать во всех трёх позициях.

Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы: как вы себя чувствовали в каждой из позиций; в какой позиции вы чувствовали себя лучше?

Вырвись из круга

Один доброволец выходит в центр круга. Его задача – выйти из круга в течение 2-3 минут. Это никак не повлияет на выбор следующего участника. Силой вырываться нельзя.

Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы:

Удалось ли вырваться из круга?

Какие приёмы вы использовали для того, чтобы выйти из круга? Почему?

Возникло ли у кого-нибудь желание выпустить участника из круга? Почему?

Правда или ложь?

Необходимый реквизит: по одной мягкой игрушке и повязке на глаза каждой тройке участников. Для игры нужны три добровольца. Один из них станет кладоискателем: он будет с завязанными глазами искать игрушку, которую двое других ребят, договорившись между собой, положат на пол, на расстоянии примерно двух метров от кладоискателя. Эти двое ребят исполняют роли доброго и злого ангелов. Добрый – сообщая кладоискателю, куда нужно идти, говорит правду, а злой – отправляет кладоискателя в ложном направлении. Однако кладоискатель не знает о том, кто добрый, а кто злой.

Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы:

Как кладоискатель определил, кто был добрым, а кто злым?

Как вы искали клад?

Что чувствовал каждый участник тройки, играя свою роль?

Что вы делали, чтобы перехитрить оппонента?

Умеете ли вы убеждать, уговаривать?

Контрабанда

Задача участника – убедить некую группу не доверяющих ему людей в том, что он заслуживает их доверия. Ведущий сообщает, что вызвавшиеся участники будут изображать туристов, стремящихся провести через таможенную контрабанду. Контрабанда – это конкретный небольшой предмет, спрятанный в одежде одного из «туристов». Какой это предмет, решит ведущий, кто из «туристов» спрячет его на себе, решат они сами за дверью. Когда они возвратятся и сядут перед всей группой на стулья, остальные участники игры должны будут угадать того «туриста», кто везёт контрабанду. Для облегчения угадывания можно задавать «туристам» любые вопросы, обвинять их, совестить, стыдить, разоблачать, упрашивать дать честные показания и т.д. «Туристы» вольны отвечать на атаки спрашивающих так, как им заблагорассудится.

«Туристы», договаривающиеся за дверью, получают от ведущего некоторую помощь и подсказки. Так ведущий предлагает «туристам» взять на себя роли, отвлекающие внимание группы. Один из «туристов», например, может стремиться выглядеть взволнованным, говорливым, возбуждённым, оправдывающимся. Другой – защищать и оправдывать кого-то из «соучастников», когда подозрение падает на этого «соучастника» и т.д. Задача настоящего обладателя контрабанды – ничем не привлекать к себе внимания, быть персоной, не интересной ни с какой стороны. Общая задача каждого «туриста» – убедить группу в том, что подозрения по отношению к нему беспочвенны.

Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы.

К «туристам»:

Каковы ваши переживания, возникшие в ходе «допроса»?

Ваша стратегия убеждения?

К угадавшему: что вам позволило угадать?

Основные выводы, которые обычно делает группа:

Обращать внимание на первые минуты допроса;

Содержание вопросов: не обвинение, а ненавязчивые указания на невербальные проявления тревожности, «виновности»;

Более убедительным кажется тот, кто повторяет своё утверждение без возрастания эмоций.

#Биг-маг

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит «Биг», другой – «Мак»; один – «Ореховые», другой – «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

Город мастеров

Из подручных материалов (картона, веревок, природных материалов, скотча и т.д.) в командах по 6 человек построить: жилой дом, театр, храм, административное здание, кафе. Условия строительства: деревья не ломаем, используется только то, что лежит на земле. Время на обсуждение — 20 минут. Во время обсуждения необходимо придумать идею сооружения и договориться, как будут работать в группе, так как само строительство будет проходить в полном молчании. За нарушение правила молчания — штраф (ведущий забирает одну из нужных в строительстве вещей).

После окончания строительства проводится экскурсия по городу, презентация каждого архитектурного сооружения, фото на память.

Становись

Рекомендации к проведению. Воспитатель следит за тем, кто подает команды перестроения и кого слушают – это лидеры отряда. Их может быть несколько, и задача воспитателя, увидеть и запомнить тех ребят, кого слушает отряд.

Проведение. Построиться в шеренгу по росту, цвету волос, именам, размеру ноги. Также можно еще более усложнить задание – делать все молча.

#Счёт_до_десяти

Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов. Удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

#Начали

Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Ведущий предлагает условия: «Команды будут выполняться задания после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!» Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

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

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

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

Четвёртое задание. Мы прилетели на Марс, и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!» Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, невыявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

#Семейная_фотография

Предлагается, чтобы команда представила, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка», он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоите и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

ИГРЫ НА ПРОГУЛКАХ

Попробуйте провести с ребятами следующие игры.

Кто наблюдательный? Перед прогулкой руководитель объясняет правила игры, которая будет проводиться:

ходить будем молча;

внимательно смотрите по сторонам;

старайтесь всё, что увидите, запомнить;

ничто не должно быть незамеченным;

через 20 минут устроим привал, и вы расскажите, кто что заметил.

В результате игры у ребят появляется желание совершенствовать свою наблюдательность, внимание, память.

Чувство времени. Чтобы потренировать чувство времени, проводится такая игра. Руководитель по часам отмечает время каждого и потом объявляет результат.

Знай наш лес. В игру могут быть включены следующие задания: найти самое старое дерево; самое высокое дерево; самое красивое дерево; определить силу и направление ветра по состоянию неба, характеру облаков; определить направление и силу ветра по деревьям; найти растение-компас и по нему определить север; найти растение-барометр и по нему определить погоду; определить время по цветочным часам; понаблюдать за муравейником и поведением муравьёв; предсказать по ним предстоящую погоду.

Кто лучше слышит? Играющим поочерёдно завязываются глаза и предлагают распознать звуки: удара о дерево, шелеста листвы, плеска воды, голосов птиц, звуков насекомых и др. Победителем выходит тот, кто больше дал правильных ответов.

Учись различать запахи? Для этой игры необходимо подобрать листочки полыни, мяты пижмы, ромашки пахучей, тмина, душистые плоды ягодных растений. Можно добавить лук, небольшую веточку сосны, листья укропа, смородины и т.д. Каждый образец помещают в баночку и закрывают крышкой. Играющие должны по запаху узнать, что это за растение.

ИГРЫ НА СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ

Гром – ураган – землетрясение

Ещё одна игра, любимая участниками разного возраста. Можно сказать о том, что данная игра – своеобразный курс выживания в экстремальных ситуациях, позволяющий решать сразу ряд важнейших задач групповой работы.

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют «домик», а третий становится внутрь и является «жильцом». Когда водящий говорит «Гром!», «жилец» выбегает из «дома» и ищет себе другой «домик». Когда ведущий говорит «Ураган!», «домик» «взлетает» и пытается найти себе другого «жильца». При слове «Землетрясение!» все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки. Водящий пытается занять свободное место, а тот, кому места не хватило, становится водящим.

Автобус

Все участники толпятся на одном условно ограниченном пространстве. Ведущий говорит о том, что они оказались в автобусе в час пик и ему с задней площадки нужно пробраться к водителю за билетом. Далее всё как в настоящем автобусе: реплики, локти и т.д. Но всё-таки участники, стоящие на пути ведущего, позволяют ему пройти, хоть и с усилием. Затем следующий игрок находит причину для продвижения по автобусу и начинает свой путь. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдёт этот путь.

Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы: Легко ли вам было пройти к началу автобуса?

Что помогало и что мешало вам при выполнении этого задания?

Дотронься до синего...

Все участники хаотично двигаются по комнате. Ведущий говорит: «Дотронься до...» и называет какой-либо цвет.

Все должны найти этот цвет на одежде других участников и дотронуться до него. До своей одежды дотрагиваться нельзя. Тот, кто дотронулся последним, выбывает из игры.

ИГРЫ НА РЕГУЛЯЦИЮ ПСИХИЧЕСКОГО И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ.

Буги-вуги

Эта игра на регуляцию психофизического состояния отлично подходит для любого количества участников. Единственное, если вы хотите провести ее на улице для 100-300 человек, пригласите в помощь ещё 3-4 ведущих, чтобы не сорвать голос. Все участники идут по кругу и напевают.

Мы танцуем буги-вуги,
Поворачиваясь в круге...

На этих словах участники, не останавливаясь, поворачиваются вокруг своей оси.

И в ладоши хлопаем вот так.

Играющие хлопают в ладоши 2 раза. Далее песня сопровождается соответствующими движениями.

Руку правую вперед,
А потом её назад,
А потом опять вперед
И немного потрясём.

Танец повторяется. Продолжая танец-игру, начальные слова заменяют на «руку левую, «ногу...», «ухо» и т.д. (на сколько хватит фантазии и сил).

Поросячьи бега

Перед началом игры можно ввести некоторую интригу о том, что открыт новый вид Олимпийских игр, стремительно завоевывающий симпатии болельщиков. И сейчас каждому из нас посчастливится стать его непосредственным участником!

Участники сидят по кругу. Ведущий говорит о том, что мы попали на поросячьи бега, новый олимпийский вид спорта.

Для того чтобы выиграть, нам нужно как можно быстрее передать «хрюк» по кругу. Сначала дайте возможность всем участникам потренироваться в хрюкании. Составьте им в этом компанию. Затем сообщите, что игра на время. «Хрюк» передаётся от одного участника к другому с поворотом головы. Старайтесь добиться рекорда.

Что это?

Играет один или несколько человек.

Инвентарь. Мешочек, несколько мелких предметов разной формы, лучше неправильной.

Игроку завязывают глаза. Он опускает руку в мешочек, по очереди достаёт предметы, на ощупь угадывает, что это такое. Называет свойства предмета (твёрдый, гладкий, мягкий, шершавый), старается угадать, из какого материала сделан предмет. Потом - то же делают другие игроки. Побеждает тот, кто правильно назовет наибольшее количество предметов и лучше опишет их свойства.

Музыкальный зоопарк

Играет пять и более человек.

Инвентарь. Фортепиано или записи соответствующих мелодий (можно использовать музыкальную сказку С. Прокофьева «Петя и волк» или «Карнавал животных» Ш. К. Сен-Санса).

Дети идут по кругу. Звучат короткие отрывки мелодий разного темпа, тембра и настроения. Не прекращая движения, дети изображают животное, которому, по их мнению, соответствует каждая мелодия.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ И РЕЧИ

Лес, озеро, болото

Играют десять и более человек.

Начертить три круга достаточно большого диаметра (ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия: «лес», «озеро», «болото». Игроки становятся на исходную позицию примерно на равном расстоянии от всех кругов. Водящий называет зверя, птицу, рыбу — обитателя леса, озера или болота и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк — в круг «лес», если щука — в круг «озеро», если лягушка — в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся. Условие.

1. Нельзя менять круг, в который прибежал.
2. Тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.

Земля, вода, воздух, огонь

Играют семь и более человек.

Инвентарь: мяч.

Дети становятся в круг, водящий с мячом — в центре. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков и говорит одно из трех слов — «земля», «вода», «воздух». Игрок должен поймать мяч и бросить обратно, назвав при слове «земля» какое-нибудь животное, при слове «вода» — рыбу, при слове «воздух» — птицу. Если игрок не знает, что назвать, он возвращает водящему мяч, сказав «огонь», и водящий сам должен произнести нужное название. Если водящий тоже не может сказать нужного названия, он занимает место «сгоревшего» игрока, а тот становится водящим.

Условие.

Названия зверей, рыб и птиц не должны повторяться.

Скажи последним

Играет три и более человек. Если детей много, можно разделить их на команды.

Игроки становятся в одну линию. Выбирается тема, например, «животные». По очереди дети называют животных и делают шаг вперед. Выигрывает тот игрок или команда, кто последним вспомнит название животного.

Условие.

1. Нельзя повторять названия, уже сказанные кем-то.
2. Нельзя называть детенышей уже упомянутых животных и варианты их названий, такие, как «бегемот» и «гиппопотам».
3. Игрок или команда, повторившая уже сказанное название, получает штрафное очко (игрок делает шаг назад).

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

Встреча лагеря

Когда автобус будет завершать свой маршрут и до лагеря останется «рукой подать», можно организовать «ликование» по случаю прибытия в лагерь. Организуйте группы и раздайте им роли (одни громко кричат, другие хлопают в ладоши, третьи – свистят и т.д.). Проведите инструктаж и репетицию.

Придумайте условные слова, после которых ребята приступают к выражению всеобщего ликования. В последнюю минуту пусть наступит затишье. А как только автобус остановится...

Игра «За окном»

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

Игра «Что мы взяли с собой»

Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаете подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продается, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе.

Африканская

О-О-О (дети повторяют)

О-А-ЛЕ

О-кики-рим-бамба

Ласо-ласо-бимбо

Белим-белим-бели О-О-О!

Бала-бала-ми

После каждой строчки дети кричат «Хей!».

Бала-бала-ми

Чика-чика-чи

Чи

Чи

Чик-чирики-чик

Два притопа

При исполнении этой кричалки дети произносят слова, одновременно делая движения, соответственно этим словам.

Два притопа, два прихлопа

Ёжики, ёжики.

Наковальня, наковальня, (Удары кулачком друг о друга)
 Ножницы, ножницы.
 Бег на месте, бег на месте.
 Зайчики, зайчики.
 Ну-ка, вместе, ну-ка вместе, ну-ка дружно:
 Девочки! (хором произносят девочки)
 Мальчики! (хором произносят мальчики)

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ И МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Цепочка

Под звуки марша в круг входит ведущий и идёт по кругу. Не прекращая движения, он наклоном головы приглашает какую-нибудь девушку следовать за ним и берёт её за руку. Теперь уже по кругу идут двое. Затем уже девушка приглашает следовать за собой одного из стоящих по кругу юношей. Цепочка быстро растёт.

Когда большинство присутствующих вовлечено в «змейку» и «змейка» начинает выписывать замысловатые фигуры в зале, марш неожиданно сменяется танцевальной мелодией. Это может быть вальс или достаточно популярный танец. Ведущий поворачивается направо и приглашает рядом стоящую девушку на танец. Аналогично поступают и другие партнёры. Цепочка распадается, и весь зал заполняется танцующими парами.

Невод

Начало этой игры повторяет «цепочку», описанную выше. Звучит музыка. Под руководством ведущего идёт цепочка, но далее его действия заметно меняются. «Цепочка» неожиданным манёвром прорезает стоящих в «плен-невод» группу участников. Замкнув кольцо, «цепочка» кружит вокруг «пленных» до тех пор, пока они не выполнят предложения ведущего образовать танцующие пары. Затем «цепочка» снова идёт по кругу, чтобы взять в свои сети очередную группу участников.

Гроссмейстерский вальс

Это шуточная игра, участвовать в которой могут лишь шахматисты, умеющие танцевать, либо любители танцев, умеющие играть в шахматы.

Прежде всего, в зале ставится шахматный столик, а если желающих играть много, то столики.

А вот стулья не понадобятся, так как сидеть соперникам не придётся. Они будут танцевать вокруг столиков, только не в переносном смысле, а в буквальном, что признайтесь, делает предлагаемый шахматный матч несколько необычным.

Поскольку танцевать придётся вальс, а вальс, как известно, танцуют вдвоём, то у каждого шахматиста или шахматистки должна быть партнёрша или партнёр. Не понадобятся и шахматные часы, так как время для ответного хода не ограничено. Но, тем не менее, партия не затянется, поскольку думать над ходом надо танцуя вальс вокруг столика, а отдыхать разрешается только после того, как сделан ход. Предполагается, что партия будет протекать в виде блиц-турнира. Победителем считается тот, кто выиграет больше партий. Но прежде чем вы начнёте играть, танцевать, запомните ещё несколько правил:

прежде чем сделать ход, необходимо, как минимум, станцевать один тур вальса вокруг столика, даже если ответ готов.

Второе правило ещё проще – партнёрша по танцу имеет право подсказывать.

А вот третье правило, совершенно неожиданное для любителей шахмат: если во время вальса вы заденете столик так, что упадёт хотя бы одна фигура, партия считается проигранной.

Музыкальный футбол

У ведущего должны быть приготовлены крупные буквы, написанные на отдельных листах. Команды должны запеть песню, первый куплет которой начинается с показанной буквы. Командам можно показывать одну букву. Победит тот, кто первым запоёт. Можно показывать разные буквы по очереди.

Поймай ноту

Вожатый делит ребят на группы и предлагает каждой из них спеть песню, но... когда музыка прекращается, команда должна несколько минут петь песню про себя. До того момента, пока вновь не зазвучит музыка.

Узнай песню

Все участники игры делятся на четыре группы. Четыре водящих выходят за дверь. Первая группа поёт одну строчку какого-либо куплета песни. Вторая группа – вторую строчку и т.д. Водящие входят в зал.

Зал поёт свои строчки хором, все вместе. Надо угадать, какая песня поётся. Выигрывает тот, кто первый угадал.

Кольцовка песен

Организатор делит отряд на 2 или несколько групп, примерно равной численности. Каждая группа получает задание: в течение 1 – 1,5 минут вспомнить песни, в тексте которых содержится какое-нибудь слово (например, море, город, счастье, роза, небо и т.д.) У каждой группы должно быть своё слово. Когда время на подбор репертуара закончится, команды по очереди исполняют куплет, припев, строчку из песни со своим ключевым словом. Исполнение должно быть хоровым и дружным. Паузы между исполнением песен должны быть не более 10 секунд. Побеждает команда, которая последней исполнит свою песню.

Можно дать не только слово, но и тему, название песни, начинающейся с определённой буквы.

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ «НА СТАРТ!»

Цель: знакомство воспитанников с содержанием смены «Фестивальная мозаика»

Задачи:

заинтересовать воспитанников основной идеей смены; познакомить с периодами смены, игровой идеей, перечнем дел и мероприятий;

определить степень заинтересованности воспитанниками игровой идеей смены;

настроить на активную деятельность;
способствовать сплочению временного детского объединения.

Форма проведения: игра по станциям.

Оборудование: названия станций, маршрутные листы.

Ход проведения

Знакомство воспитанников с содержанием смены происходит в форме обучающей игры по станциям (передвижение отряда организуется по маршрутным листам). Время работы станции – 5-7 минут. На каждой станции воспитатели знакомят детей с определенным блоком информации. Переход от одной станции к другой осуществляется различными способами, например, взявшись за руки, с песней, паровозиком и т. д.

Утром каждый отряд получает маршрутный лист, знакомится с условиями и правилами игры. После прохождения отрядами всех станций проводится подведение итогов, объявляются результаты.

Оценка активности отрядов на каждой станции:

5 - отлично;

4 - хорошо;

3 -удовлетворительно.

Перечень станций

Станция 1. Занятия в академии «Академия игромастера»

Необходимо познакомить с занятиями в академии «Академия игромастера», сделать небольшой экскурс в содержание занятий (о чем узнают или углубят свои знания).

Переход к следующей станции – хлопки в ладоши.

Станция 2. «Event-агентство»

Необходимо познакомить отряды с организационно-игровым проектом «Event-агентство», рассказать о том, каким образом можно заработать «зубрики» и куда их потратить.

Переход к следующей станции – исполняя песни.

Станция 3. Система индивидуального роста «ID–карта»

На данной станции нужно рассказать отрядам о реализации технологии системы индивидуального роста, ее назначении, познакомить с основными видами деятельности.

Переход к следующей станции – взявшись за руки.

Станция 4. Метод эмоционально-символической аналогии «Калейдоскоп красок»

Необходимо познакомить с игровыми полями данного метода, каким образом ребята будут отмечать свое настроение.

Переход к следующей станции –длинными шагами и взявшись за руки.

Станция 5. «Совет агентства»

На данной станции нужно рассказать о деятельности органов отрядного и корпусного самоуправления, обратить внимание на работу «Event-агентства».

Переход к следующей станции – кричим кричалку.

Станция 6. Инициативы, дела и мероприятия

Необходимо познакомить с конкурсами и мероприятиями, которые ожидают ребят в смене, обязательно рассказать про конкурс презентаций отрядов «Это мы!», чемпионат компьютерной игры,

конкурс инсценированной песни «Беларусь синеокая...», кинофестиваль «Отражение», проект «Парк развлечений» и т. д.

Переход к следующей станции – придумать свой оригинальный вариант.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ

«#ДВИЖЕНИЕ_ОНЛАЙН»

Цель: знакомство воспитанников с содержанием смены.

Задачи:

заинтересовать воспитанников основной идеей смены; познакомить с периодами смены, игровой идеей, перечнем дел и мероприятий;

настроить на активную деятельность;

способствовать сплочению временного детского объединения.

Форма проведения: игра по станциям.

Оборудование: названия станций, оформление станций, маршрутные листы, музыкальное оформление.

Ход проведения

Знакомство воспитанников с содержанием смены происходит в форме обучающей игры по станциям (передвижение отрядов организуется по маршрутным листам). Время работы станции – 3 минуты. На каждой станции воспитатели знакомят детей с определенным блоком информации. Переход от одной станции к другой осуществляется различными способами, например, взявшись за руки, с песней, паровозиком и т. д.

На общем сборе каждый отряд получает маршрутный лист, знакомится с условиями и правилами игры. После прохождения отрядами всех станций проводится подведение итогов, объявляются результаты.

Перечень станций

Станция 1. #Страна детства «Зубренок»

Необходимо познакомить с традициями, законами, заповедями «Зубренка»

Задание на станции: станцевать зубрятскую зажигалочку.

Переход к следующей станции – хлопки в ладоши.

Станция 2. ОИП #Зубрятская история

Необходимо познакомить отряды с организационно-игровым проектом «Зубрятская история», с тем, как можно собрать лайки.

Переход к следующей станции – исполняя песни.

Станция 3. Система индивидуального роста «#Просмотри историю»

На данной станции нужно рассказать отрядам о системе индивидуального роста и активности, ее назначении.

Переход к следующей станции – взявшись за руки.

Станция 4. Метод эмоционально-символической аналогии «#Лайки дня»

Необходимо познакомить с игровыми полями данного метода, каким образом ребята будут отмечать свое настроение и настроение всего отряда.

Переход к следующей станции – длинными шагами и взявшись за руки.

Станция 5. Система органов самоуправления в смене

На данной станции нужно рассказать о деятельности органов отрядного самоуправления.

Переход к следующей станции – кричим кричалку.

Станция 6. Вот это новости! Необходимо познакомить с конкурсами и мероприятиями, которые ожидают ребят в смене.

Переход к следующей станции – семимильными шагами.

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА

«ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА, ИЛИ ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ!»

Цель: знакомить детей с основными положениями смены «Детский креатив-центр».

Задачи

знакомить детей с основными понятиями смены;

знакомить детей с рубриками отрядного оформления СИР, МЭСА и особенностями их работы;

знакомить детей с условиями организации и проведения ОИП «Долина успеха».

Оборудование: 4 визитницы – маршрутные карты (по количеству отрядов); визитки (20) – индивидуальные бланки для системы оценки отрядов на станциях (количество отрядов, умноженное на количество станций).

Методические рекомендации. В ходе проведения игры необходимо помнить о закреплении материала – вопросы в конце каждой станции. По итогам ответов воспитатель выставляет в визитке соответствующую оценку.

Ход игры

1. Организационный этап

Компании (отряды) собираются в фойе корпуса. Педагоги помогают распределить детей в фойе полукругом.

Ответственный за обучающую игру оглашает условия проведения.

Ведущий. Добрый день, юные исследователи! Давайте знакомится! Меня зовут Александра! А вас? (*Дети хором кричат свои имена*). Дорогие Пети, Саши, Маши, мы рады приветствовать вас на смене... (*ответы детей*) ... правильно, «Детский креатив-центр»!

Ведущий. К нам на смену прибыло 102 человека – это участники Международной программы творческого развития «Одиссея разума», а также молодые люди, достигшие высоких показателей в учебной, спортивной, творческой, социально-ориентированной или лидерской деятельности.

Ведущий. Сегодня вам представится возможность узнать:

станция «Словечки» – некоторые понятия смены: «способности», «задатки», «талант», «гениальность», одаренность»;

станция «Развитие» – как можно отследить развитие своих способностей в течение смены, или как при помощи цвета выразить свое настроение;

станция «Долина успеха» – где находится «Долина успеха» и как стать успешной компанией юных изобретателей;

станция «Я сам» – что такое самоуправление или как самому сделать свой отдых интересным;

станция «Путь к успеху» – что такое проблемная задача (ситуация), и каковы методы ее решения;

ну и, конечно же, просто познакомиться друг с другом лучше!

Ведущий. Все это вам помогут узнать ваши замечательные вожатые.

Ведущий. Вам предстоит пройти по пяти станциям и победить! Как это сделать, спросите вы? А я отвечу! Просто необходимо собрать визитные карточки каждого вожатого с оценкой статуса ответов вашего отряда:

«Супер!» – отлично;

«Класс!» – хорошо;

«Нормальненько!» – удовлетворительно;

«Печалька!» – неудовлетворительно.

Ведущий. Именно такие отметки о прохождении станций выставляют вам вожатые по итогам прохождения станций.

Ведущий. Те кампании-отряды, которые наберут самые высокие оценки статусов ответов ваших отрядов, станут победителями сегодняшней игры «Визитная карточка, или Давайте знакомиться!».

Ведущий. Последовательность прохождения станций определяется визитницей (или маршрутным листом).

Ведущий. После того как вы пройдете все станции, вам необходимо вернуться в фойе и сдать вашу визитницу с визитками, собранными на станциях ведущему, т.е. мне.

Ведущий. Время пребывания на станции – 5-7 минут.

Ведущий. Игра проводится не на время. Главное – заработать как можно более высокие оценки.

Ведущий поочередно приглашает на старт отряды вместе с воспитателями и выдает им визитницы. Сначала отряды идут на станцию, которую организует их воспитатель.

2. Этап прохождения станций

2.1. Станция «Словечки». *Воспитатель раскрывает суть некоторых понятий смены: «способности», «задатки», «талант», «гениальность», «одаренность», «развитие».*

Задатки – врожденные анатомо-физиологические особенности организма (например, особенности нервной системы или органов чувств), которые являются основой для развития способностей человека (для этого нужна деятельность этого человека в соответствующей области).

Способности – индивидуальные и психологические особенности человека, которые благоприятствуют его успеху в какой-либо деятельности. Способности можно увидеть, наблюдая за деятельностью человека (если у человека есть способности к этой деятельности, то данная деятельность у него получается лучше, чем у других без видимых затрат сил / быстрее), в деятельности они получают свое развитие.

Способности бывают общие и частные. Общие есть у всех людей: чувствовать, запоминать, играть, учиться, общаться и т.д. Частные есть не у всех людей: музыкальный слух, точный глазомер, настойчивость, смысловая память и т.д.

Одаренность – высокий уровень проявления способностей, обеспечивающий возможность успешного выполнения деятельности.

Талант – это сочетание способностей, дающее человеку возможность успешно, самостоятельно и оригинально выполнять какую-либо сложную деятельность.

Развитие – 1) увеличение сложности системы (например, появление новых свойств, качеств); 2) улучшение приспособленности к внешним условиям (например, проявление какого-либо качества даже при отсутствии благоприятных условий: организаторские способности) и т.д.

Развитие можно выявить, наблюдая появление новых элементов или новых объектов.

Существуют определенные характеристики развития:

качественные изменения – переход от одного состояния к другому (например, мышление: наглядно-действенное, наглядно-образное, абстрактно-логическое);

необратимость развития – стабильность проявлений;

Развитие человека можно условно разделить на три составных части: физическое развитие (рост, вес и т.д.); социальное развитие (дочь, мать, бабушка); развитие психических процессов интеллекта (мышления, внимания, памяти), развитие воли, развитие эмоций.

Гениальность – высший уровень развития способностей, создающий возможность достижения личностью таких результатов, которые открывают новую эпоху в жизни общества, в развитии науки и культуры.

2.2. Станция «Развитие». *Воспитатель адаптированно рассказывает о том, что такое СИР и ЭСА (на примере своего оформления), а также как работать с этими рубриками.*

2.3. Станция «Долина успеха». *Станцию ведет педагог-организатор. На станции можно узнать об организационно-игровом проекте «Долина успеха»: условия организации и участия, органах самоуправления корпусного уровня. Также педагог-организатор совместно с детьми определяет первичные кандидатуры для участия в ИС «Совет компаний» (корпусные органы самоуправления).*

2.4. Станция «Я сам». *Воспитатель рассказывает о том, какие органы самоуправления вводятся на отрядах: название, поручения, функции, система организации.*

2.5. Станция «Путь к успеху». *Воспитатель раскрывает суть понятия «Проблемная ситуация», приводит примеры проблемных ситуаций, поясняет, что конфликт существующий в рамках проблемной ситуации, является основой развития.*

«Проблемная ситуация» – понимание, возникающее при выполнении практического или теоретического задания, того, что для успешного выполнения какого-либо компонента оказывается недостаточно и есть потребность в приобретении данного компонента.

3. Этап подведения итогов. По прохождении станций отряды приносят визитницы с собранными визитками в фойе корпуса, где ведущий принимает их, подсчитывает оценки и объявляет о результатах игры.

На следующий день после проведения игры ведущий вывешивает таблицу с результатами прохождения отрядов по станциям и итогами игры.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ «НАШЕ ВРЕМЯ»

Цель: познакомить воспитанников с содержанием смены.

Задачи:

развивать навыки поисковой деятельности;
познакомить с основными мероприятиями и делами смены;
создать атмосферу неожиданности, праздничного настроения;
создать условия для продуктивной реализации программы смены.

Место проведения: старт и финиш – стадион «Лазурный», место поисковых операций: лесопарковая зона центра.

Форма одежды: спортивная.

Организаторы: педагог-организатор, отрядные воспитатели.

Условия реализации

В игре принимают участие все участники проекта «Весенние каникулы. По следам зубрятской истории». Старт игры организуется на стадионе «Лазурный», где каждый отряд занимает любое место и располагается так, как ему удобно. Организуется введение в игру.

Игровая задача каждой команды: за ограниченное время совместными усилиями найти по предоставленным на старте подсказкам и ознакомиться со всей информацией спрятанной во всевозможных неожиданных местах территории центра. После того как время поиска завершено, все команды возвращаются на место старта. Случайным образом определяют представителя от каждого отряда, который станет участником блиц-опроса. Отряд, который нашел всю необходимую информацию, и чей представитель дал наибольшее количество правильных ответов, побеждает в обучающей игре «Наше время».

Материалы заданий

1. Разминка и подготовка к поисковым операциям.

Оборудование: по 4 воздушных шара на команду (для каждой команды свой цвет), по скакалке, по мячу, листочки с описанием общей игровой задачи каждого отряда (по количеству команд).

Задание командам. На скорость приступить к физической разминке. Условие: каждый воспитанник должен быть занят (3 играют со скакалкой, 2 с мячом, 9 надувают шары, все остальные выполняют произвольные упражнения (приседания, отжимания, прыжки, бег и так далее). Задание считается выполненным, когда все шары будут надуты. За каждого человека, который был замечен без движения в ходе выполнения задания, команда получает штрафные 5 секунд времени. Если шар лопнул – команда должна потратить время и взять у судьи

дополнительный шар. Побеждает та команда, которая быстрее всех справилась с заданием и имеет 4 надутых шара.

Выполнение задания

Цвет шаров определил игровое название команды в игре и в дальнейшем им необходимо искать подсказки именно своего цвета

2. Этап 1. Воздушные игрушки

Оборудование: по 1-му шару цвета команды, внутри которого находится первая информация «Игровая идея смены». Шар добавляется к тем, которые уже есть у команд.

Задание командам: разбиться на три группы. Группы выстраиваются в круги. Каждой группе внутрь круга случайным способом выбрасывается по три шара. По сигналу, все группы без рук и, не используя ноги, должны лопнуть все свои шары. Найти информацию. Как только найденный лист будет в руках капитана отряда, и не осталось целых шаров, капитан команды поднимает руку и кричит «Бинго!». Побеждает та команда, которая без нарушений справилась первой с заданием.

Дается 2 минуты каждой команде для знакомства с найденной информацией.

3. Этап 2. Шкатулка подсказок

Оборудование: шкатулки цветов команд (*по одной на команду*), в которых спрятан пакет подсказок на дальнейшую игру. Шкатулки прячутся на территории стадиона.

Задание: найти шкатулку своего цвета, которая поможет собрать оставшуюся информацию. Как только отряд нашел свою шкатулку, ребята собираются все вместе, разрабатывают стратегию, распределяют задания и могут уже отправляться на поиски. Время от старта на поиски шкатулок и возврата после поисков – 20 минут.

4. Этап 3. В поисках приключений смены

Этап включает 4 задания.

А. Найти в лесу по предложенным подсказкам описание организационно-игрового проекта «Время первых».

Б. Найти по подсказкам определенного человека, который предоставит информацию о предстоящих делах и мероприятиях.

В. Найти по макрофото место в «Зубренке», где спрятано описание «Системы самоуправления».

Г. Найти по карте в лесу место, где спрятано описание рефлексивных методов смены.

Для каждой команды поисковые места разные

5. Этап 4. Блиц-опрос

Все команды собираются на месте старта и выстраиваются на дальней от трибун краевой линии стадиона. За каждые 10 секунд опоздания команда получает штрафные баллы.

5 минут дается каждой команде на подготовку (изучение найденного материала)

Осуществляется ритуал выбора участника «Блиц-опроса» по следующей схеме: «Сделайте пять шагов вперед все ребята, у кого День Рождения ...(*пора года*). Сделайте еще пять шагов вперед те ребята, у кого в любом предмете одежды присутствует ... цвет. Сделайте еще

пять шагов и т.д. Таким образом в блиц-опросе принимают участие только по одному представителю от отряда.



Каждому из них задается вопрос по содержанию материалов, которые команды находят на этапе поиска.

Этап 5. Подведение итогов, награждение

Условия подведения итогов: команда, которая показала самый низкий результат, теряет первую виртуальную жизнь.

Подсказки для команды

Этап включает 4 задания.

<p>А. Найдите по предложенной подсказке описание организационно-игрового проекта «Время первых»</p>	<p>Подсказка. На этой поляне живет Кузя!</p>
<p>Б. Найдите по подсказке определенного человека, который предоставит вам информацию о предстоящих делах и мероприятиях</p>	<p>Подсказка. Этот человек возглавляет работу корпуса, который был построен в 1969 году. Кодовое слово «Хорошего дня!»</p>
<p>В. Найдите по макрофото место в «Зубренке», где спрятано описание «Системы самоуправления»</p>	
<p>Г. Найти по карте в лесу место, где спрятано описание рефлексивных методов смены</p>	
<p>Всем удачи! Помните, что время ограничено. У вас на поиски есть ровно 20 минут!</p>	

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ «А В СМЕНЕ НАС ОЖИДАЕТ...»

Цель: познакомить воспитанников с содержанием смены «Книголюбы покоряют «Зубренок».

Задачи:

заинтересовать воспитанников основной идеей смены; познакомить с периодами смены, игровой идеей, перечнем дел и мероприятий;

определить степень заинтересованности воспитанниками игровой идеей смены;

настроить на активную деятельность;

способствовать сплочению временного детского объединения.

Форма проведения: игра по станциям.

Оборудование: названия станций, маршрутные листы.

Ход проведения

Знакомство воспитанников с содержанием смены происходит в форме обучающей игры по станциям (передвижение отрядов организуется по маршрутным листам). Время работы станции – 5-7 минут. На каждой станции воспитатели знакомят детей с определенным блоком информации. Переход от одной станции к другой осуществляется различными способами, например, взявшись за руки, с песней, паровозиком и т. д.

На общем корпусном сборе каждый отряд получает маршрутный лист, знакомится с условиями и правилами игры. После прохождения отрядами всех станций проводится подведение итогов, объявляются результаты.

Оценка активности отрядов на каждой станции:

5 – отлично;

4 – хорошо;

3 –удовлетворительно.

Перечень станций

Станция 1. Занятия в академии «Библиокомпас»

Необходимо познакомить с занятиями в академии «Библиокомпас», сделать небольшой экскурс в содержание занятий (о чем они узнают или углубят свои знания).

Переход к следующей станции – хлопки в ладоши.

Станция 2. Наша библиотека

Необходимо познакомить отряды с организационно–игровым проектом «Наша библиотека», рассказать о том, каким образом можно заработать «зубрики» и как их потратить, об «абонементах» клуба (бортовой журнал отряда).

Переход к следующей станции – исполняя песни.

Станция 3. «Зубренок» покорили книгой

На данной станции нужно рассказать отрядам о реализации проекта «Лэпбук», о его изготовлении, назначении, познакомить с основными видами деятельности

Переход к следующей станции – взявшись за руки.

Станция 4. Рубрики «Интересный факт» и «Легенды для вечернего огонька»

Необходимо познакомить с содержанием данных рубрик, рассказать, каким образом ребята будут знакомиться с ними.

Переход к следующей станции – длинными шагами и взявшись за руки.

Станция 5. Органы детского самоуправления

На данной станции нужно рассказать о деятельности органов отрядного и корпусного самоуправления, обратить внимание на работу «Ассоциации детских инициатив».

Переход к следующей станции – кричим кричалку.

Станция 6. Инициативы, дела и мероприятия

Необходимо познакомить с конкурсами и мероприятиями, которые ожидают ребят в смене, обязательно рассказать про конкурс презентаций отрядов «Знакомьтесь – это мы!», конкурсе озвучки «Книга в кадре», косплей-шоу «По страницам кинофильмов» и т.д.

Переход к следующей станции – придумать свой оригинальный вариант.

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «МЫ В КАДРЕ»

Цель: в игровой форме познакомить участников смены с основными положениями смены.

Количество станций: соответствует количеству отрядов – 7.

Место проведения: отрядные места корпуса.

Продолжительность станции: 5 минут

Оборудование: название станций, материал по тематике станции, контрольные вопросы, маршрутные листы для отрядов

Ход обучающей игры

1. **Подготовительный этап.** Подготовка маршрутных листов для отрядов.

2. **Общий корпусной сбор.** Проводит ответственный за мероприятие воспитатель. **Правила игры:**

скорость прохождения станций значения не имеет;

передвижение по станциям организуется согласно маршрутному листу;

длительность пребывания на станции – 5 минут, время контролирует модератор станции;

по итогам работы на станции отряд оценивается модератором;

передвижение от станции к станции производится способом, указанным в маршрутном листе;

оценка снижается отряду, не соблюдающему способ передвижения между станциями, нарушающему порядок на станциях, недостаточно усвоившим информацию на станции;

3. **Вручение маршрутных листов. Старт игры.**

4. **Перечень станций.**

«Институт фотографии». Органы самоуправления в смене
Академия «В фокусе». Составляющие образовательного компонента. (Занятия по теории и практике.)

«Рейтинг фотостудий», корпусная игра. Проект «20 кадров»

«Объективно о позитиве моих достижений». Система индивидуального роста и настроения.

Мероприятия смены.

Проект реальное дело «Фотомарафон «Зубренок».

Игровая минутка.

5. Общий корпусной сбор. На итоговом сборе отряды сдают маршрутные листы и узнают, где будут вывешены итоги игры. Ответственный за мероприятие благодарит ребят за активное участие.

6. Подведение итогов, публикация результатов, награждение победителей. Результаты обязательно должны быть вывешены на корпусном стенде в день проведения игры.

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «ЯРКИЕ КРАСКИ»

Цель: создание условий для знакомства воспитанников с содержанием смены «Хобби-фест».

Задачи:

познакомить ребят с периодами смены, игровой идеей, перечнем дел и мероприятий;

определить степень заинтересованности воспитанниками игровой идеей смены;

настроить детей на активную деятельность в смене.

Ход игры

Знакомство воспитанников с содержанием смены происходит в форме игры по станциям (передвижение отрядов по станциям организуется по маршрутным листам внутри корпуса или на улице). На каждой станции воспитатели знакомят детей с определенным блоком информации. Переход от одной станции к другой должен осуществляться различными способами, например: взявшись за руки, походкой пингвина, с песней, паровозиком и т.д. Способы передвижения от станции к станции указаны в маршрутных листах.

Перед началом движения по станциям ребята собираются на общий сбор, где происходит вручение маршрутных листов, объяснение правил и условий игры. После прохождения последней станции отряды возвращаются на место общего сбора, где подводятся итоги обучающей игры, объявляются результаты.

Полученные результаты ответственный педагог-организатор оформляет на информационном стенде.

За участие отряды награждаются дипломами за 1-е, 2-е и 3-е место и игровой валютой смены. Также можно продумать оценку результатов по номинациям: самый организованный отряд, самый креативный отряд, самый дружный отряд, самый любознательный отряд, самый подвижный отряд.

Перечень станций:

1. Добро пожаловать – тематика смены, периоды, дела и мероприятия.

2. Лидер дня – метод стимулирования деятельности и активности.

3. Технология эмоционально-символической аналогии «Фестиваль воздушных шаров» и система индивидуального роста «Мой дневник достижений».

4. Академия досуга – программа занятий объединения по интересам.

5. Галерея достижений – организационно-игровой проект, структура органов самоуправления в смене.

6. В смене нас ожидает... – знакомство с делами и мероприятиями в смене.

7. Знакомство с методикой «Ромашка моих увлечений, бюллетень на каждый день».

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ И КОНКУРСЫ

ФОТО-КРОСС «ТВОРЧЕСТВО В ДЕТСКОМ ОБЪЕКТИВЕ!»

Цель: создание условия для активного отдыха воспитанников, развития творческих навыков, нестандартного мышления.

Условия проведения

Задача. Участники игры на протяжении дня необходимо сделать фотографии на заданную тематику. Количество фотографий на каждую из заданных тем не должно превышать трех. Фотографии сдать ответственному воспитателю.

Кроссы (задания) для выполнения:

Невозможное возможно

Сердце отряда

Время ловить улыбки

ВДОХновение

То, что нас объединяет

Добавь ярких красок

ПаззитиFF!!!

Критерии оценки:

оригинальность идеи;

творческий подход к выполнению задания;

степень соответствия снимка заданию;

своевременность.

ПЛЕНЭР «КРАСКИ «ЗУБРЕНКА»

Принимает участие по 5 представителей от каждого отряда.

Занятие проходит на улице. Группа выходит на природу и выполняет зарисовку природы «Зубренка». Здесь используются все навыки рисования, на практике дети получают опыт работы на пленэре, общения с природой.

В конце занятия подводятся итоги работы (рефлексия), анализ и обсуждение работ, импровизированная выставка прямо на улице, каждому юному художнику необходимо рассказать о своей работе и придумать оригинальное название зарисовки.

КОНКУРС КОЛЛАЖЕЙ «ИГРОМИКС»

Цель: знакомство с различными приемами и действиями создания коллажа.

Задачи: создать условия для развития творческих способностей детей, воображения, художественного вкуса;
развивать уверенность в своих силах;
воспитывать целеустремленность и настойчивость в достижении цели.

Условие конкурса

Каждому отряду необходимо в технике коллаж раскрыть тему «Игромикс».

Коллаж (от фр. Collage – приклеивание) – технический прием в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путём наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре.

Считается, что первыми в искусстве технику коллажа применили Жорж Брак и Пабло Пикассо в 1910-1912 годах. Первым художником, работающим исключительно в технике коллажа был Курт Швиттерс.

Конкурсные работы предоставляются на ватмане формата от А₂ до А₁, которые могут быть выполнены в любой технике (гуашь, тушь, пастель, карандаши, смешанные техники и т.д.), без оформления в паспарту; текст коллажей должен быть кратким, лаконичным, оригинальным; наличие эмоциональной окраски, носителями которой является цвет, свет, шрифт, рисунок, графические элементы и т.п.

Коллаж содержит название работы, отряд.

Критерии оценки:

оригинальность и обоснованность замысла;
качество коллажа;
художественное оформление, глубина и обоснованность интерпретации;
оригинальность представления.

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ «СИНКВЕЙН ИГРОВИКА»

Синквейн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) – это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.

Синквейн – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Составлять синквейн очень просто и интересно.

Ребятам необходимо ответить на вопрос «что главное для игровика?»

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ «НЕ СУДИ ПО ОБЛОЖКЕ»

Очень часто увидев красивого человека, мы надеемся найти в нем красивые и интересные внутренние качества, но зачастую этому мешает

«внешняя обертка», или же наоборот, за скромным внешним видом, или неказистой внешностью может скрываться потрясающий внутренний мир.

То же самое и с книгой – когда мы видим красивую, модную, яркую обложку наши руки так и тянутся посмотреть книгу и прочесть ее, но очень часто эта обложка не подтверждает наших ожиданий. Для того, чтобы подтвердить вывод о том, что не стоит судить о чем-либо по обложке ребятам предлагается принять участие в конкурсе «Не суди по обложке».

Механизм реализации: Каждому отряду необходимо взять в библиотеке из предложенного списка две книги. Эти книги необходимо обернуть в бумагу и закрыть полностью обложку, а на получившемся белом полотне написать рецензию на книгу таким образом, чтобы у читателей возникло желание ее прочесть. Все книги в дальнейшем будут представлены в виде выставки в библиотеке НДЦ «Зубренок». Победу одержит та книга, которая получит наибольшее количество запросов на прочтение.

Награждение: за победу в творческом задании отряды будут награждены игровой валютой смены.

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФОТОБУТОФОРИИ «ФОТО ДНЯ: ЗУБРЕНОК НАВСЕГДА!»

Ребятам необходимо изготовить элемент бутофории, (это могут быть всевозможные эмблемы, флажки, макеты и пр.) и сфотографироваться с этим элементом на территории центра. Обязательным условием является размещение фото в сети «ВКонтакте» или «Инстаграмм» с хештегом #Зубренок_навсегда #Зубренок #смена Хобби - фест #(название отряда). Для эстетического оформления могут также использоваться «сердечки», «усики», «лайки» (палец вверх), «улыбки».

ИГРОВОЙ МУЛЬТИПАРК «МАСТЕР Я»

Цель. Создание условий для самореализации воспитанников.

Воспитанники отрядов имеют возможность продемонстрировать свое мастерство и организаторский потенциал.

Для этого воспитанникам предлагается выступить в роли тренера и познакомить своих сверстников с теми навыками, которыми владеют сами, например, игре на гитаре, современным танцам, актерскому мастерству, играм народов мира и др.

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ «ПОЛЕЗНАЯ ИДЕЯ»

Цель. Создание условий для реализации творческой инициативы подростков и привлечения к социально значимой деятельности.

Задание для отрядов. Разработать «полезную идею» (осуществимую в условиях центра) и предоставить в «Копилку полезных дел». Идея должна носить прикладной (житейский) характер (устройство, способ, правила по применению и т.д.). После утверждения идеи необходимо реализовать ее в «Зубренке».

Условия реализации

Отряд получает проблемные вопросы на каждом занятии «Академии умелых». По любому из предложенных выдвигает «полезную идею» и в творческой форме схематично излагает на листе формата А4. Предоставляет в «Копилку полезных дел». Одни раз в три дня самые лучшие идеи допускаются к реализации. На протяжении смены определяются лучшие идеи и оцениваются согласно тарифной сетке и лучшая реализация – определяются отряды победители.

Все «полезные идеи» будут участниками стендовой выставки по время проведения образовательный форума «Реальное дело».

КВЕСТ «ПО ТРОПИНКАМ ДОБРЫХ ДЕЛ»

Задание для отрядов: отрядам предлагается на протяжении 3-ех дней выполнить 5 добрых дел. В качестве подтверждения предоставить фотоснимки куратору смены.

1. Полить цветы в школе.
2. Протереть пыль с подоконников в корпусе, школе и т.д.
3. Починить книги в библиотеке.
4. Почистить дорожки от снега.
5. Собрать 5 кг макулатуры.

Самые активные отряды награждаются игровой валютой проекта.

КОНКУРС ПРЕЗЕНТАЦИЙ ОТРЯДОВ «УМЕЛЫЕ РЕБЯТА»

Цель. Создание условий для раскрытия творческого потенциала участников смены.

Задачи:

развивать творческие способности воспитанников;
содействовать сплочению временного детского объединения;
способствовать совершенствованию коммуникативных навыков подростков.

Форма проведения: творческий конкурс-презентация.

Условия проведения.

Каждый отряд представляет презентацию своего потенциала, которая отражает способности, интересы, специфику деятельности, которой воспитанникам отряда предстоит заниматься в смене.

Обязательные условия:

1. В ходе выступления должна быть отражена идея «полезного дела».
2. Наличие названия отряда и представление воспитателя в качестве руководителя «Отдела полезных дел».
3. Отражение органов самоуправления.

Форма подачи свободная (стихи, музыкальная постановка и др.).

Время выступления – до 5 минут.

Критерии оценки: презентационный характер (в любой форме), массовость, отражение специфики деятельности отряда, раскрытие потенциала воспитанников, творческий подход, использование костюмов, декораций, дополнительных атрибутов.

По итогам конкурса жюри определяет призеров. Итоги включаются в ОИП.

КОНКУРС РИСУНКОВ «ВИДЕОМА»

Интересно знать! В 1986 году Вознесенский придумал новый жанр искусства – видеому. Всегда стремившийся к синтезу искусств, он соединил чтение стихов с музыкой и демонстрацией так называемых видеом. Выставки этих произведений – видеом – с успехом прошли в Музее изобразительных искусств имени А. С. Пушкина в Москве, в Париже, Нью-Йорке, Берлине. Его авторские вечера проходят во многих городах планеты.

Своей первой видеомой Вознесенский считает плакат, нарисованный к столетию Пастернака. Андрей Вознесенский создал не только новую поэзию, с новой лексикой и новым синтаксисом, с новой образной системой, с новыми словоформами, но и изобрел новый жанр искусства, новую форму существования искусства.

Цели и задачи проведения: развитие художественных, творческих способностей, содействие сплочению детского объединения.

Участники: все отряды.

Условия проведения. Любое стихотворение распределяется среди отрядов. Далее необходимо нарисовать картину формата А4, иллюстрирующую данную строчку. После этого картины оцифровываются и демонстрируются во время конкурса инсценированной песни «САМОБЫТНОЕ НАСТРОЕНИЕ».

**КОНКУРС ИНСЦЕНИРОВАННОЙ ПЕСНИ
«САМОБЫТНОЕ НАСТРОЕНИЕ»**

Цель. Создание условий для нравственного и эстетического воспитания подрастающего поколения.

Задачи:

расширять знания о музыкально-литературном наследии;
воспитывать умение передавать чувства посредством приема инсценирования;
способствовать реализации творческого потенциала воспитанников.

Условия участия:

Каждый отряд самостоятельно подбирает песню для инсценировки в соответствии с заданной тематикой. Песня и инсценировка должны раскрывать содержание цели конкурса. Продолжительность выступления – не более 5-ти минут. Форма представления должна носить коллективный характер (не менее 80 % от численности отряда).

Критерии оценки: содержание выступления, раскрытие содержания, режиссура, композиционное единство, сценическое оформление номера (декорации, свет), исполнительское мастерство, костюмирование, использование атрибутов, участие воспитателя.

КИНОЛЕКТОРИЙ «УРОКИ ТРУДОЛЮБИЯ»

Цель. Создание условий для формирования у воспитанников стремления старательно выполнять свои поручения, прививать такие качества как прилежность, усидчивость и усердие.

Фильм «Хористы»

Отчаявшись найти работу, учитель музыки Клемент Матье попадает в интернат для трудных подростков. Там он видит, к каким жестоким «воспитательным мерам» прибегает ректор этого заведения Рашан. Добродушного по натуре Матье возмущают эти методы, но он не в состоянии открыто протестовать. Но однажды ему, автору многочисленных музыкальных произведений, которые он скромно прячет в своей комнате, приходит в голову замечательная идея: организовать школьный хор.

Фильм о том, как важно помнить о человеческих качествах, как можно превратить свою работу в дело жизни, усердно заниматься им, несмотря ни на что.

Перед детьми ставятся проблемные вопросы:

1. Профессия педагог.
2. Какими качествами необходимо обладать педагогу.
3. Что значит для детей «педагог».
4. В каждой профессии необходимо проявлять трудолюбие.

СЦЕНАРИЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ ОТРЯДОВ, ПРАЗДНИК ОТКРЫТИЯ В СМЕНЕ «ЮНЫЕ КНИГОЛЮБЫ ПОКОРЯЮТ «ЗУБРЕНОК»

Цель: создание условий для праздничного настроения и сплочения временного детского объединения.

Место: большой актовый зал

Время: 16.00

Участники: представители смены «Юные книголюбые покоряют «Зубренок»

Ход проведения

Творческий номер

Ведущий. Добрый день, дорогие друзья!

Ведущий. Добрый день, мальчишки и девчонки!

Ведущий. Вас приветствует летний сезон

Ведущий. В Национальном детском образовательно-оздоровительном центре «Зубрёнок»!

Ведущий. Ваши аплодисменты!

Ведущий. Участники смены «Юные книголюбые покоряют «Зубренок», кто громче из вас аплодирует?

Реакция зала

Ведущий. Ну и кто же из вас может встать со своих мест и громко сказать: Мы – самые классные! Три-четыре!

Реакция зала

Ведущий. В «Зубренок» приехали самые активные ребята из разных уголков Беларуси.

Ведущий. Потому что «Зубренок» - страна детства, «Зубренок» - страна возможностей, Зубренок – супер!

«Зубренок» - супер (не долго, чтобы детей всех поприветствовать, они сказали все дружно)

Ведущий. Что ж, давайте посмотрим, из каких областей к нам приехали ребята!

Ведущий. Ребята из Бреста и Брестской области, встаньте со своих мест – улыбнитесь друг другу!

Ведущий. Мальчишки и девчонки из Витебска и Витебской области – обнимите соседа справа!

Ведущий. А теперь задорные ребята из Гомеля и Гомельской области – поприветствуйте нас!

Ведущий. Ребята из Могилева и Могилевской области, «Зубренок» - (отвечают «супер»)

Ведущий. Присоединяются участники Гродно и Гродненской области к нам!

Ведущий. И все вместе с Минском и Минской областью все дружно скажем «Зубренок» -!

Ведущий. Отличные ребята собрались сегодня в зале!

Ведущий. Пришло время познакомиться с вами поближе.

Ведущий. У меня появилась идея! Давайте сыграем в игру, а заодно проверим, насколько хорошо вы знакомы с тематикой смены, на которую приехали!

Ведущий. Черный ящик вынести!

Реприза «Черный ящик»

Музыка «Что? Где? Когда?»

Выносится ящик

Ведущий. А почему он разноцветный?

Ведущий. Да потому, что в смене ребят ожидает множество ярких моментов и позитива!

Ведущий. Тогда отлично!

Ведущий. Итак, что же в этом ящике?

В этом ящике находится предмет, символизирующий основную идею смены «Юные книголюб». Данный предмет является источником знаний, открытий и интересной информации!

Ведущий. Правильно! Это книга! Аплодисменты правильному ответу!

Ведущий. В смене «Юные книголюб» покоряют «Зубренок» вас ожидают конкурс театрализованной постановки, итоговая программа «Юный книголюб», много творческих заданий и много другое!

Ведущий. Вы готовы к такой активности?

Ведущий. Ну что ж, мы действительно рады этому!

Сегодня вам предстоит ответственная миссия: представить свой отряд, свою креативную команду, показать свою уникальность!

Ведущий. Под дружные аплодисменты приглашаем команду 1 отряда!

Презентация отряда №1

Ведущий. Поблагодарим отряды аплодисментами! Очень содержательное выступление: у ребят здорово получилось представить специфику смены!

Ведущий. Друзья, у нас есть наши старшие товарищи, которые помогут нам определить лучший отряд, с оригинальной подачей, массовым представлением, с участием воспитателя.

Ведущий. А ваши выступления будут оценивать.

Представление членов жюри

Ведущий. Лучшие выступления, умение включить весь зал, будет отмечено сертификатами за 1-ое, 2-ое, 3-е место и игровой валютой смены.

Ведущий. Ну что? Ничего не забыли? Все снаряжение с собой, значит можно продолжать!

Ведущий. Секретами своего отряда поделятся ребята из 2 отряда! Встречаем!

Презентация отрядов №2

Ведущий. Громкие аплодисменты в ваш адрес! Ребята, а давайте с вами назовем, три основных принципа хорошей смены (*ответ из зала*)

Ведущий. А что случится, если мы один из них уберем? Может, он и не нужен? (*ответы детей из зала*). Еще раз благодарим 2 отряд за выступление!

Ведущий. А сейчас, ребята, пока следующий блог готовится, мы проведем небольшое задание! Все дружно давайте скажем «Мы – супер!».

Ведущий. Отлично! Громкими аплодисментами и широкими улыбками мы встречаем ребят из 3 отряда на нашей сцене!

Презентация отрядов №3

Ведущий. Ну что ж, с вами мы познакомились, о смене вы все знаете, и слоган корпуса «Солнечный город», наверное, тоже знаете, верно?! Давайте поприветствуем корпус «Солнечный город» и друг друга при помощи корпусного слогана!

Корпусные девизы

Ведущий. Итак, приготовились:

Ведущий. Корпус «Солнечный город» поднимаемся со своих мест. 3,4...

Ведущий. Молодцы!

Ведущий. Как же дружно у вас получилось!

Ведущий. Для того, чтобы смена прошла незабываемо, нужно быть активным, любознательным и усидчивым. Нужно уверенно идти к цели и не бояться ответственности и конечно же, мы должны быть дружными!

Ведущий. Все совершенно верно.

Ведущий. Тем более рядом всегда будут наши друзья и товарищи, которые придут на помощь в любой момент. Во многом им все идеи и начинания смогут стать реальными делами.

Вместе. А это кто?

Выходят вожатые. Под музыку визитка вожатых.

Вожатый. Вас приветствует вожатский отряд

Все вместе. Юность!

Вожатый. Время рождения

17 августа 1969 года

Место рождения

Озеро Нарочь, Мядельский край

Наш возраст
Нам никогда не будет 60, а лишь 4 раза по 15
Семейное положение
Около 500 тысяч ребят-зубрят в Республике Беларусь и за ее пределами

Наши увлечения

Поем, рисуем, танцуем, занимаемся физической культурой и спортом

Наш девиз

Быть с ребятами рядом и чуть-чуть впереди!

Ведущий. Как приятно видеть ваши улыбающиеся лица, друзья!

Ведущий. Как приятно слышать ваши звонкие голоса на улицах «Зубренка»!

Ведущий. Как приятно сказать дружно и задорно: «Здравствуй, «Зубренок»!

Караоке «Здравствуй, «Зубренок»

Ведущий. Впереди нас ждет множество незабываемых моментов, приглашаю всех ребят запечатлеть первый из них прямо сейчас! По очереди все ребята приглашаются для памятной фотографии.

Фотографирование

Праздник закрытия смены «Книголюбы покоряют «Зубренок»

Цель: создание условий для праздничного настроения, подведения итогов смены.

Место: большой актовый зал

Время: 18.10

Участники: представители смены «Юные книголюбы покоряют «Зубренок»

Ход проведения

Обратный отсчет.

Открывается занавес, танец с кинохлопушками с цифрами. По окончании танца становятся клином по обе стороны от экрана.

Ведущий. Добрый вечер, всем собравшимся в этом зале!

Ведущий. Мы приветствуем вас на подведении итогов смены «Книголюбы покоряют «Зубренок»!

Ведущий. У нас получилось отличное короткометражное кино о жизни любителей книг!

Ведущий. Кино, где главными актерами стали ребята, которые находятся в зале.

(ритмичная музыка, реприза с цифрами на хлопушках)

Ведущий. Всего во время поката нашего фильма отряды общими усилиями собрали 631849 «зубриков».

Ведущий. В съемках приняли участие 369 ребят-зубрят, которые сегодня находятся в зале.

Ведущий. 467 сочинений написали участники еще до приезда в «Зубренок».

Ведущий. 64 проекта и творческие площадки были представлены по итогу работы.

Ведущий. Состоялось 135 спортивных соревнований.

Ведущий. 6748 фотографий со съемочной площадки было сделано во время фотоконкурсов.

Ведущий. 429 метров бумаги и картона пошло на изготовление реквизита и декораций для массовых конкурсов.

Ведущий. 37 видеороликов создавали участники съемок.

Ведущий. 184 сценария отрядных и корпусных дел было написано и воплощено в жизнь.

Ведущий. 10192837465 аплодисментов подарили участники друг другу (все выходят на авансцену).

Ведущий. Именно такими громкими аплодисментами встречаем участниц одной из красивейших сцен нашего фильма – шоу-программы «Мисс «Зубренок».

Выход участниц шоу-программы «Мисс «Зубренок» + фонарики в зале. Выстраиваются Мисс, выходят ведущие

Ведущий. Музыкальное сопровождение фильма определяет если не половину, но третью часть успеха картины.

Ведущий. А если это сделано творчески, то фильм однозначно станет лидером проката.

Ведущий. Для награждения победителей в номинации «Творческие достижения» на сцену приглашается заведующий отделом культурно-массовой работы и детского творчества.

Представление заведующего отделом культурно-массовой работы и детского творчества.

Награждение

Ведущий. Сейчас для вас выступает еще одна яркая творческая звездочка.

Ведущий. Которой выпала честь сыграть главную роль в сцене «Фестиваль искусств».

Представление номера

Реприза с канатом

Участники репризы выходят вприпрыжку с длинной (очень длинной) скакалкой – кладут скакалку на сцену и прыгают, как в классики

Песня «Настоящий друг» (1 куплет)

Скакалка поднимается, через нее проходят парами – выстраиваются в одну линию скакалка в руках, покачиваются в такт – крайние ребята берут скакалку в руки, остальные ее перешигивают и становятся перед скакалкой

динамичная подложка

Ведущий. Самое яркое воспоминание о смене

Ведущий. Самое важное и нужное достижение каждого отряда

Ведущий. То, что мы увезем с собой в различные уголки Беларуси

Все, кто на сцене: Зубрятская дружба!

Ведущий. Это раз!

Прыжок через скакалку

Ведущий. Новые знания, которые получили на занятиях в академии и лабораториях

Все. Это два

Прыжок через скакалку

Ведущий. Незабываемые впечатления о делах и мероприятиях смены!

Все. Это три!

Прыжок через скакалку

Ведущий. Вдохновение!

Ведущий. Четыре!

Прыжок через скакалку

Ведущий. Уверенность в своих силах!

Все. Пять!

Прыжок через скакалку

Ведущий. Семь, восемь, девять, десять...

Прыжки

Ведущий. Отличные оценки, замечательные поделки, дипломы

Ведущий. А еще каждый возьмет с собой воспоминание о чем-то важном и значимом только для него.

Припев из кинофильма «Москва-Кассиопея»

Дети на сцене делают «волну» из скакалки

Ведущий. В ногу со временем (*шаг вперед*)

Ведущий. Минуя препятствия (*шаг вперед*)

Ведущий. К успеху мы шли день за днем (*2 шага*)

Ведущий. Верили друг в друга (*поворот и поддержка впереди стоящего*)

Ведущий. Доверяли друг другу

Ведущий. Связанные единой нитью (*берут скакалку*)

Ведущий. Участники смены «Юные книголюбцы покоряют «Зубренок»!

Ведущий. Всегда вместе! Всегда впереди! (*разворачиваются в клин и остаются на сцене*)

Ведущий. Такой динамичной разминкой для вручения наград победителям номинации «Спортивные достижения» встречаем заведующего отделом физкультурно-оздоровительной работы!

Представление

Ведущий. Прежде чем объявить победителей в следующей номинации, я хочу провести небольшое исследование – смогли ли ребята за время смены подружиться?

Ведущий. Я в этом даже не сомневаюсь – ведь о крепкой зубрятской дружбе знают все.

Ведущий. А мы можем это проверить при помощи корпусных слоганов.

Ведущий. Корпус «Звездный», на «три-четыре»!

Ведущий. Корпус «Солнечный город», на «три-четыре»!

Ведущий. Молодцы! Видно, что вы стали настоящими друзьями.

Ведущий. Для награждения победителей в номинации «Лучший отряд» на сцену приглашаются педагог-организатор корпуса «Солнечный город» и педагог-организатор корпуса «Звездный мир».

Представление

После награждения на сцену поднимаются дети с шариками и открытками. Именинники находятся в зале на крайних сидениях каждого ряда с двух сторон зала.

Ведущий. За дни, проведенные в «Зубренке», каждый из вас немного изменился.

Ведущий. Кто-то открыл в себе творческие таланты, кто-то смог победить в спортивных соревнованиях, а кто-то улучшил свою успеваемость.

Ведущий. А кто-то в этой смене стал на год взрослее, отпраздновав на кругу новых друзей свой день рождения.

Ведущий. Примите на память от всех нас памятные сувениры и искренние «зубрятские» поздравления. Три-четыре!

(ребята вручают шарики и открытки именинникам)

Ведущий. 21 день – это так мало времени, проведенного с друзьями. Но, согласитесь, как много мы успели узнать и сделать за это время.

Ведущий. Конкурсы, встречи, экскурсии, подготовка исследовательских работ. Мы уверены, что это время принесло нам яркие эмоции, весомый багаж знаний.

Ведущий. И незабываемые впечатления.

Приглушается свет в зале. Видео на 3-4 минуты о событиях в смене «Моментами смены»

Ведущий. Ну вот и кончается наше кино.

Последние кадры пройдут постепенно

Еще пять минут будет в зале темно,

И кончится фильм, как кончается смены.

Уедут герои, назад оглянувшись.

Уедут, конечно, в родные дали.

А то, что уедут слезу смахнувши,

Снимая кино, мы вначале не знали.

Отрядный костер, прогулки, зарядки,

Занятия в школе, программы, тетрадки...

Шоу-программы, спортивные праздники, корпус,

Встречи с партнерами, экскурсии новости...

Кадры мелькали, как в киноленте

Прошло три недели – а нам и не верится

Дни пролетели, как вечер над Нарочью

Каждый из них белы полезным и значимым.
Кончается фильм, и подумать пора,
Куда кадрам деться в пространстве и времени:
Быть может, в ребячий рассказ у костра,
А, может быть, снова в кино самодельное?
Сюжет удался и запомнился многим:
Ребята придумали, а мы им поверили.
Роли не выдуманы и не примерены:
Все настоящее, нами проверено!
Надпись на экране: «Основано на реальных событиях»

Ведущий. Воспоминание о «Зубренке» еще долго будут оставаться в сердцах ребят-зубрят.

Ведущий. И как бы нам не хотелось, завтра утром нам всем придется сказать «До свидания, «Зубренок»!

Караоке «До свидания, «Зубренок»!

Ведущий. Прощаемся мы не только с «Зубренком», но и с такими любимыми, уже совсем родными взрослыми.

Ведущий. Это наши вожатые.

Ведущий. И каждый час, и каждую минуту

О чьих-то судьбах вечная забота.

Кусочек сердца отдавать кому-то,

Такая у вожатых, брат, работа.

(Выход вожатского отряда)

Реприза «Вожатское сердце»

Голос за кадром. Для подведения итогов смены и награждения победителей в номинации «Лучший воспитанник» мы приглашаем на сцену директора НДЦ «Зубренок».

Представление, награждение

Торжественный вынос флага Республики Беларусь.

Исполнение гимна

Голос за кадром. Приглашаем всех принять участие в традиционном ритуале «Коридор дружбы». И только сегодня у вас есть уникальная возможность пройти по Коридору дружбы по красной дорожке, ведь вы являетесь главными звездами нашего фильма.

Ритуал «Коридор дружбы»

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ БЕРЕЖЛИВОСТИ»

Цель: создание условий для повышения уровня знаний о рациональном использовании энергоресурсов

Задачи:

развивать наблюдательность и критическое мышление;

организовать ситуацию для развития бережливости, экономии к теплу, электричеству, воде;

стимулировать самообразование;

Форма проведения: интерактивная игра.

Место проведения: МАЗ.

Материалы и оборудование: мультимедийная презентация, плакаты: «Дерево энергетических ресурсов», на столах лампочки, светильник, макет лазурного корпуса с шарфом, таблички-берегоши, название игры (повесить при входе), бутылки с водой.

Ход проведения

Ведущий. Добрый день, мальчишки и девчонки! Сегодня я предлагаю вам окунуться в путешествие по стране бережливости, где мы сможем узнать много интересного и полезного. В нашем путешествии примут участие 3 команды, с которыми мы познакомимся чуть-чуть позже. А сейчас я хочу представить вам наше жюри:

1.Эксперт в области бережного отношения к электроэнергии мистер Алексей Береги-Ватт.

2.Эксперт в области сохранения тепла мисс Юлия Пуховичок не Мерзлячок.

3.Эксперт в области сохранения водных ресурсов сеньорита Виолетта Капля в Море.

В игре участвуют три команды. Право первого хода разыгрывается по жребию. Затем отвечает команда, капитан которой первым поднимет руку. При правильном ответе на счет команды записывается соответствующее цене вопроса количество баллов. При неправильном ответе команда штрафуются на соответствующее число баллов.

Правила игры:

1.На игровом поле каждая ячейка имеет буквенное и цифровое обозначение, внутри каждой ячейки обозначено количество разыгрываемых баллов.

2.Чем выше баллы, тем сложнее вопрос. Команды по очереди называют ячейку (например В-3), организатор игры наводит курсор мыши на названную ячейку и нажимает на нее, на экране появляется вопрос, который зачитывается.

3.Команда отвечает на вопрос (на ответ дается 15 секунд). На слайде нажимается слово «ОТВЕТ» (в нижнем правом углу слайда) – на экран выводится ответ с информацией, которую зачитывает помощник ведущего. В нижнем правом углу, на слайде с ответом, игровому полю.

4.Сыгранные ячейки исчезают с поля и больше не принимают участия в игре.

Ведущий: у команд было домашнее задание, придумать название и девиз. Критерии оценивания: оригинальность, соответствие тематики мероприятия и оформление. Максимальное число баллов за этот конкурс – 15.

Выступление команд

Ведущий. Пока наше жюри подсчитывает баллы мы проведем жеребьевку команд. Капитаны подходят ко мне вытягивают карточку с номером от 1-3.

Жеребьевка

Ведущий. Слово предоставляется нашему жюри.

Оглашение результатов

Ведущий. Итак, мы начинаем.

Выносятся табличка «1 раунд»

Ведущий. Первым сделать ход предоставляется команде....

Каждая команда отвечает по 3 вопроса – 1-й раунд

1. Сколько процентов электроэнергии используется впустую, если зарядное устройство для сотового телефона оставлять включенным в сеть?

2. Сколько процентов солнечного света поглощают грязные окна?

3. В каком году в Европе наложен запрет на использование ламп накаливания?

Ведущий. А пока наше жюри подсчитывает баллы, я предоставляю возможность командам заработать дополнительные очки, а именно отгадать загадки, за каждую отгаданную загадку команда получает 1 балл, время на обдумывание 10 секунд. А поможет мне в проведение данного конкурса «Человек-загадка»:

Ребенок зачитывает загадки

Загляните под окошко –

Там растянута гармошка.

Но гармошка не играет –

Нам квартиру согревает.

(Батарея)

К дальним селам, городам,

Кто идет по проводам?

Светлое Величество!

Это ... (электричество)

Ночь. Но если захочу,

Щелкну раз-

И день включу.

(Выключатель).

Лампа и магнитофон,

Радио и телефон,

Телевизор, пылесос.

«Что же это?» - мой вопрос.

(Электрические приборы).

Она и снег, она и лед,

Она сплошной круговорот.

Сок жизни на планете.

Так что же это, дети? (Вода)

Провели под потолок

Удивительный шнурок.

Привинтили пузырек —

Загорелся огонек, (Электрическая лампочка)

Дома печка у меня

Дров не просит для огня,

*Не дымит и не коптит,
Тихо в уголке стоит.
(Электрообогреватель)*

*Ночь. Но если захочу,
Щелкну раз – и день включу.
(Выключатель)*

*Он черный, блестящий,
помощник людям настоящий:
Помогает плавить сталь,
делать краску и эмаль. (Уголь)*

*Я мала, да зла, чуть-чуть свечу,
Иногда так упаду, что много горя принесу. (Искра)
Стоит столб, на столбе – бочка, а в бочке – огонь, (Лампа
керосиновая)*

*Без рук, без ног, без лестницы, без веревки в небо подымается,
(дым).*

Ведущий. Слово предоставляется нашему жюри.

Слово жюри

Ведущий. Внимание второй раунд!

Выносятся табличка «2 раунд»

Каждая команда отвечает по 3 вопроса- 2 раунд

1. Какое максимальное количество часов может служить светодиодная лампа?

2. Потери тепловой энергии через окна старого образца составляют?

3. Верно ли, что светодиодные лампы и лампы накаливания не содержат ртути, а люминесцентные ртуть содержат?

Ведущий. А пока наше многоуважаемое жюри подсчитывает баллы, я предлагаю вам немного поиграть в «И мы тоже!».

Выходит девочка и проводит игру, предварительно рассказав правила

Условия игры: игра проводится со всеми участниками. Если вы согласны с высказыванием ведущего, то они хором поизносят: «И мы тоже!» Если нет – кричат «Нет!».

Уплотняем окна, двери!

Одеваем стены, трубы

В «синтетические шубы»!

Закрываем плотно двери!

Заставляем батареи!

Уходя, мы гасим свет!

Принимать мы любим душ!

Мы приведем в порядок дом

И заживем чудесно в нем!

Будем экономить свет!

Всем транжирам скажем «нет!».

Сэкономим воду, газ

И тогда похвалят нас!

Ведущий. Какие же вы молодцы, а сейчас давайте узнаем, какая команда набрала сколько баллов.

Оглашение результатов 2 раунда

Выносятся табличка «3 раунд»

Ведущий. Наш 3 раунд пройдет в творческой форме, я вам предлагаю придумать «топ 10» самых эффективных способов экономии тепла, электричества и воды. Время для работы 7 минут... Время пошло.

Представление работ

Ведущий. Всем огромное спасибо за проделанную работу, а пока наше жюри подводит итоги, я предлагаю посмотреть видеоролик «Лучший видеоролик об энергосбережении 2011-2012 года»

Показ видеоролика

Ведущий. А слово для подведения итогов мы предоставляем мистеру Алексею Береги-Ватт.

Оглашается победитель

Ведущий. Поздравляю вас!!! Вы большие молодцы.

А какой из конкурсов вам понравился больше всего? (ответы детей)

А что вызвало у вас затруднение? (ответы детей)

А что показалось очень легким? (ответы детей)

А сейчас я предлагаю всем вам подойти к нашему «дереву энергетических ресурсов» и оставить свой «лайк» на той части дерева, которая больше всего соответствует вашему отношению к сегодняшней игре.

Рефлексия. Ребята берут листочки с лайками и прикрепляют к той части дерева, которая соответствует их отношению к проведенному мероприятию.

:) мне понравилось это мероприятие

:(мне было скучно

:o я узнал много полезного

Ведущий: Давайте посмотрим, сколько «лайков» набрали части нашего дерева.

Всем большое спасибо за то, что сегодня вы были активными, позитивными и креативными. Надеюсь, наше путешествие в страну бережливости вам понравилось, и вы узнали много полезной и интересной информации.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ЗАНЯТИЕ «ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНОСТЬ К ЛЮДЯМ С ОСОБЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ»

Цель: создание условий для формирования навыков общения с людьми с ограниченными возможностями.

Задачи:

познакомить с правилами поведения в обществе;

познакомить с правилами общения с людьми с ограниченными возможностями;

способствовать формированию сознательного отношения к своему поведению.

Практические задания: задание «Мои ощущения», проигрывание ситуаций.

Основные понятия: общение с больными, тактичность.

Оборудование: мультимедийная презентация, видео (доступ по следующей ссылке
https://www.youtube.com/watch?time_continue=50&v=tjVICMfcQIk,
https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=83HabIb3wzg,)

Ход проведения

1. Организационный момент.

Педагог. Наше мероприятие называется «Предупредительность к людям с особыми потребностями». Ребята, как вы понимаете слово «предупредительность»? *(Ответы детей).*

Педагог. Слово «предупредительный» означает – любезный, услужливый. Сегодня на занятии мы разберемся, как стоит себя вести с людьми, которые требуют особого внимания. Как вы думаете, что это за люди? *(Ответы детей).*



Педагог. В такой категории людей могут оказаться и наши друзья, родственники и т.д. Представьте, что ваш друг сломал ногу, или дедушка перенес операцию и останется в больнице на долгое время.

Как вести себя в такой ситуации. Как следует

навещать больного по всем правилам этикета? Давайте с вами познакомимся с некоторыми правилами.

Правила посещения больного

1. Если больной лежит дома, нужно перед тем, как прийти, обязательно позвонить.
2. Помните, посещение должно быть непродолжительным, будь то в больнице или дома.
3. Вспомните какие-нибудь хорошие новости, с которыми вы можете поделиться с больным. Не следует докучать ему слишком большим количеством вопросов.
4. Негативные замечания о том, как выглядит больной, недопустимы, например, «Ты выглядишь очень плохо!», «Как думаешь, ты еще сможешь ходить?».
5. Не следует рассказывать больному истории других людей, оказавшихся в схожих ситуациях.
6. Принесите больному небольшой подарок, книги, лакомства – но заранее уточните, разрешены ли ему сладости и прочее.

Педагог. Каждый десятый житель планеты – человек с ограниченными возможностями здоровья. Мы теряемся, сталкиваясь с человеком с ограниченными возможностями, чувствуем себя неловко и даже можем обидеть его неосторожным высказыванием. А еще такие

люди, находясь в общественных местах, часто нуждаются в помощи, которую мы, опять же по незнанию, не можем им оказать. Как общаться с людьми с ограниченными возможностями? Люди с ограниченными возможностями – это прежде всего люди. Они хотят, чтобы к ним относились именно так, а не как к отдельной категории людей.

2. Практическое задание.

Задание «Мои ощущения».

Педагог. Ребята, я предлагаю вам закрыть всем глаза на минуту. Продолжайте внимательно слушать меня. Что вы чувствуете? На какие ощущения вы полагаетесь? (*Ответы детей, рефлексия задания*).

Просмотр видеоролика «Общение с людьми с потерей зрения».

3. Теоретическая часть.

Педагог.

Правила общения с людьми с потерей зрения

1. Никаких сюрпризов. Следует заявить о свое присутствии в помещении либо о том, что вы находитесь рядом, просто поздоровайтесь. Когда вы покидаете комнату, обязательно предупредите об этом человека.

2. Предложите свою руку в случае необходимости.

3. Если вы передвигаетесь, не забывайте объяснять, где находятся препятствия, сколько шагов до него, ступенек, с какой стороны оно.

4. Общайтесь с незрячими как с обычными людьми. Достаточно подсказки, чтобы он действовал самостоятельно. Например, резать мясо или намазывать масло на хлеб.

5. Не стоит играть или отвлекать собаку – поводыря. Жизнь слепого зависит от этой собаки.

Педагог. Многие люди, родившиеся глухими, отлично общаются с себе подобными и ни в малейшей степени не страдают от своей глухоты. Не высказывайте жалость или снисхождение, как будто глухой человек – инвалид, так вы можете оскорбить глухих от рождения людей.

(Просмотр видеоролика и обсуждение «Общение с людьми с потерей слуха»)

Правила поведения с людьми с потерей слуха



1. Чтобы высказать свое уважение при общении с глухим человеком, следует привлечь внимание этого человека, дотронувшись до его плеча или помахав рукой;

2. Смотреть на глухого человека при разговоре. Встать так, чтобы лицо было хорошо видно. Многие люди умеют читать по губам.

3. Говорить обычным голосом. Слуховые аппараты искажают крик.

4. Повторить то, что сказал глухой. Быть терпеливым и понимающим. На общение уйдет больше времени, но оно того стоит.

5. Написать сообщение, если в общении проявляются трудности.

6. Помнить о важности выражения лица. Его не стоит недооценивать.

7. Если человек не может читать по губам, он понимает дружелюбные улыбки и знает, что поднятые брови обозначают вопрос.

Педагог. Как же вести себя с человеком, который передвигается на инвалидной коляске.

Правила общения с человеком, который передвигается на инвалидной коляске.

1. Чтобы говорить с человеком в инвалидной коляске, вы должны оказаться с ним на одном уровне. Присесть на стул или на корточки, если разговор короткий.

2. Вы не должны дотрагиваться до коляски без разрешения.

3. Не относитесь к человеку в коляске как к больному. Человек, который не может ходить, может быть здоров во всех остальных отношениях.

4. Передвигать пустое инвалидное кресло только с разрешения его владельца.

5. Подвинуть стулья или столы в помещении так, чтобы коляска свободно проезжала.

6. Не играть с инвалидными колясками.

4. Практическая часть.

Педагог. Сейчас ребята я предлагаю вам рассмотреть ряд ситуаций и подумать, как лучше поступить в них, соблюдая все правила приличия.

1. Вы идете по улице. И вдруг вас окликает незнакомый человек и просит подсказать, как ему пройти до ближайшего магазина. Этот человек плохо слышит. Ваши действия.

2. Ваш друг попал в больницу с серьезным заболеванием. Вы хотите его навестить. Как вы поступите?

3. К вам в гости пришел друг со своей сестрой с частичной потерей зрения. Как вы будете вести себя?

6. Рефлексия.

ДИСКОТЕКИ

ДИСКОТЕКА ЗНАКОМСТВ

Цель: создание условий для положительного эмоционального фона воспитанников.

Задачи:

способствовать снятию напряжения по причине смены привычной обстановки;

организовывать интересный и занимательный досуг;

познакомить воспитанников друг с другом.

Ход проведения.

Ведущий. Добрый вечер, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на дискотеке знакомств! Эта первая для вас

дискотека в «Зубренке». Давайте поздравим друг друга с этим знаменательным событием и подарим громкие аплодисменты! И небольшой подарок для вас – зажигательная музыкальная композиция!

Танцевальная композиция

Ведущий. Откуда же приехали вы к нам, друзья? Давайте познакомимся поближе. Во время следующей музыкальной композиции мы будем танцевать не все сразу. Когда я называю вашу область проживания – вы активно танцуете, когда озвучена не ваша область – вы присаживаетесь на корточки. Условия понятны? Тогда поехали!

Знакомство с воспитанниками по географическому признаку.

Ведущий. Молодцы, ребята! Вижу, изо всех уголков нашей страны приехали к нам в «Зубренок». Интересно, а какое самое распространенное имя на этой смене? Давайте все вместе прокричим свои имена, а я определю самое популярное. (*озвучивание имен*) Супер! Самое популярное имя я не услышал, но зато теперь мы все познакомились! А для всех, кто хочет познакомиться друг с другом поближе, следующая медленная музыкальная композиция.

Танцевальная композиция.

Ведущий. Спасибо смелым парням и девушкам за замечательное исполнение медленной композиции. Мы же не останавливаемся и танцуем дальше. Во время следующей музыкальной композиции те ребята, кто слышит свои имена, активно танцуют, задача остальных – застыть на своем месте в положении танцевального движения. Условия понятны? Продолжаем знакомиться!

Знакомство с воспитанниками по именам (в данном конкурсе следует называть одновременно несколько имен)

Ведущий. Замечательные зажигательные ребята приехали к нам на смену! Значит, смена будет интересной, яркой! Похлопайте в ладоши на вытянутых руках те, кто уже был у нас в «Зубренке». (*выполнение просьбы*) Я приглашаю вас в центр танцпола. Давайте вместе покажем ребятам, приехавшим впервые, что такое настоящие зубрятские зажигалочки. Ребята, не стесняйтесь, повторяйте за нами несложные движения. Итак, зажигаем!

Исполнение зажигалочек

Ведущий. Здорово повеселились! Ребята, а вы познакомились друг с другом в отрядах? (*ответы*) А подружились? (*ответы*) Сейчас и проверим. Во время следующей музыкальной композиции ваша задача – танцевать в отрядном кругу. Вожатых приглашаем в центр круга! Поехали!

Отрядные танцы (во время композиции следует провести переключку отрядов)

Ведущий. Отличный танец! Замечательные ребята приехали на смену! Зажигательные вожатые рады вас видеть! Это ли не повод веселиться и зажигать танцпол? Знакомьтесь друг с другом, общайтесь, дружите и пусть эта смена будет для вас лучшей!

Продолжение дискотеки

СЦЕНАРИЙ ТАНЦЕВАЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «СТАРТИНЕЙДЖЕР»

Цель: создание условий для сплочения временных детских объединений посредством организации совместной досуговой деятельности.

Место проведения: площадка на свежем воздухе.

Ход проведения

Звучит музыка. Голос ведущего

Ведущий. Добрый вечер, друзья! Сегодня у нас необычный вечер. Я приветствую вас на танцевально-развлекательной программе «Стартинейджер». Мы будем веселиться, петь, танцевать.

Почувствуйте себя в ритме танца. И пока танцуем!

Зажигательный танец

Ведущий. Друзья, сегодня у нас разрешается хлопать, топтать, свистеть, и – конечно же – танцевать! Развлекайтесь, веселитесь, поддерживайте друг друга. И помните, именно от вас зависит, кто победит сегодня на «Стартинейджере».

Ведущий. Дорогие друзья, мы подошли к самому главному. Что такое «Стартинейджер»? В переводе с английского «Стар» означает «звезда» – Лика Стар, Супер-Стар, а «тинэйджер» – «Подросток». Если соединить эти два слова, то «Стартинейджер» – это звезды среди подростков. Приветствуем вас, звезды, зажигательным танцем!

Зажигательный танец

Ведущий. «Стартинейджер» – это конкурсная программа. Где конкурсы – там и команды. Есть они и у нас. И мы хотим с ними познакомиться. Болельщики, вас не слышно!

Ведущий. Встречаем!

Представление команд и вручение каждой команде номерка с порядковым номером выступления.

Ведущий. Дорогие зрители, вы являетесь судьями для каждой команды. Той команде, которая понравилась вам больше всего, вы можете отдать свой голос. Для этого вам необходимо отметить номер команды и опустить бланк в урну для голосования. Еще команды можно поддерживать хлопаньем рук, топаньем ног, свистами и различными криками. Танцуем!

Ведущий. Обратите внимание на то, как танцуют вожатые! Для них наш конкурс. Необходимо танцевать под следующую композицию все в новых и новых ролях. А вы поддерживайте их и своим примером оказывайте помощь. Итак, танцуем активно и пластично, но как... маленькие детки (как застенчивые девушки, как ребята-боксеры, как будто вы очень счастливы, как инструктор по фитнесу, как вожатые «Зубренка»). Отлично, с заданием справились! Поддержим вожатых!

Еще немного потанцуем, разогреемся!

Танцевальная пауза

Ведущий. Итак, второй конкурс программы. Команды, будьте внимательны! Конкурс называется «Танцевальный батл»! Для вас прозвучит подборка различных танцевальных композиций, разных жанров, разных времен, разных стилей, разных по продолжительности. Задача: танцуют все, но с перестроением для каждой композиции. Это

значит, на первом плане танцуют разные команды. Поэтому я предлагаю выстроиться по номерному порядку. Отряды, побывавшие в первых рядах, оттанцевав, возвращаются в конец. Не задерживаем наш конвейер и со сменой музыки меняемся! Оцениваем слаженность, синхронность, пластичность и задор! Ну что ж, танцуем! Ручки выше! Поехали!

Нарезки музыки

Ведущий. А мы сообщаем, что помимо отряда-победителя мы сегодня определяем следующие номинации: самый пластичный танцор, самый смешной танцор, самый яркий танцор, самый артистичный, неординарный танцор, креативный танцор.

Ведущий. Спасибо! Аплодисменты! А сейчас танцевальная пауза. Все приглашаются на танцпол. И мы не забываем, что каждый танец должен начинаться и завершаться вашим коронным движением! Танцуем жарче! Поехали!

Танцевальный блок

Ведущий. Наступило время спортивной разминки. Сейчас будет звучать танцевальная музыка. Я буду называть спортивные игры, а вы в танце показывать элементы этих игр. Итак, начнем с баскетбола (ведем, ведем, бросаем, ведем, теснее, быстрее, финт мячом и т.д.), (хоккей, плавание, художественная гимнастика, футбол, легкая атлетика, фигурное катание).

Ведущий. А теперь проверим не танцевальные, а физические качества наших команд. Ну-ка, команды, кто же из вас громче похлопает в ладоши, топает ногами, хлопает и топает одновременно!

В этом конкурсе победила дружба!

Ведущий. Итак, мы отправляемся подводить итоги! Продолжаем танцевать!

Награждение

Ведущий. Сегодня все хорошо играли. Просто одной команде чуть больше повезло. Но вы прекрасно знаете, что главное не победа, а участие. Всех участников и болельщиков приглашаем продолжить дискотеку. Веселье продолжается!

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ДИСКОТЕКА «КИНОВЕЧЕРИНКА»

Цель: создание условий для самовыражения и самореализации воспитанников в творческой деятельности посредством вовлечения их в мир кинематографа.

Задачи:

познакомить ребят с миром кино;
развить у ребят художественно-эстетические, театральные способности и воображение;
воспитать в детях культуру взаимоотношений, уважения к сверстникам.

Реквизит: кинематографические хлопушки, сделанные из картона, гирлянды из бумажных звезд, электрические гирлянды, воздушные шары в форме звезд, афиши и постеры к фильмам, надписи Hollywood, Vollywood и Мосфильм, презентации для конкурса, карточки и корзина с реквизитом для конкурса «Живой постер»,

жетоны, шуточные статуэтки «Оскар», музыкальная аппаратура, телевизор.

Ход проведения.

Ведущий 1. Добрый вечер!

Ведущий 2. Здравствуйте, здравствуйте, здравствуйте!

Ведущий 1. Мы рады Вас приветствовать Вас на киновечеринке!

Ведущий 2. Сегодня необычный вечер. Здесь собрались настоящие ценители кинематографа.

Ведущий 1. Сегодня нам предстоит нелегкая задача: вручить кинопремии лучшим из лучших.

Ведущий 2. На протяжении всей дискотеки будет играть музыка только из кинофильмов.

Ведущий 1. Но иногда мы будем прерываться, чтобы наградить лучших киноманов!

Ведущий 2. С вами на протяжении всего вечера будут самые веселые

Ведущий 1. Самые позитивные...!

Ведущий 2. Самые неповторимые...!

Ведущий 1. Одним словом, самые лучшие ведущие...!

Ведущий 2. БИБА и БОБА! (ведущие называют свои имена)

Ведущий 1. Ну и, конечно же, поприветствуем нашего замечательного ди-джея (ГОШУ)!

Ведущий 2. Сегодня он подарит Вам великолепную музыку из известных фильмов.

Ведущий 1. Так что хорошее настроение и праздничная атмосфера вам обеспечены!

Ведущий 2. А для начала давайте немного потанцуем.

Музыкальный блок

Ведущий 1. Пришло время отдохнуть от танцев, а нам определить победителя в номинации «Лучший гример».

Ведущий 2. При входе в наш зал некоторым из Вас были розданы жетончики с изображением косметички гримера. Попрошу этих ребят подняться к нам.

Ведущий 1. Представьте, пожалуйста (*игроки представляются*). Очень приятно!

Ведущий 2. Есть такая поговорка (кстати, тоже из фильма): «Я не узнаю вас в гриме». Действительно, гримеры порой так стараются, что голливудские дети не узнают своих родителей и горько плачут.

Ведущий 1. К счастью, у многих звезд есть изюминки, черносливинки и прочие сухофрукты, по которым любой наблюдательный человек легко этих звезд идентифицирует.

Ведущий 2. И, как мы уже говорили, пришло время определить «лучшего гримера». Сейчас на презентации (*транслируется на телевизоре*) вы увидите фотографии знаменитостей. Но не все так просто: они хорошенько загримированы. Ваша задача назвать имя звезды. Тот, кто узнает больше знаменитостей и станет победителем в номинации «Лучший гример».

Ведущий 1. Но, конечно же, есть несколько правил, которые должны мы все с вами соблюдать. Во-первых, у игроков есть карточки. Как только вы готовы дать ответ, вы сигнализируете об этом –

поднятием карточки. Во-вторых, нельзя подсказывать из зала. Если зрители знают правильный ответ, они также могут поднять руку, и в случае неправильного ответа наших игроков, либо его полного отсутствия, зрители имеют право ответить.

Ведущий 2. Что же, БИБА, ты следишь за нашими игроками, кто быстрее поднимет карточку, и фиксируешь их ответы, а я буду следить за зрителями. Возможно, нам понадобится прибегнуть к их помощи и конечно же, чтобы исключить подсказки нашим игрокам.

Ведущий 1. Готовы? *(ответы)*. Тогда поехали!

Конкурс «Я не узнаю вас в гриме!»

Ведущий 1. Ну, что же, вот и определился победитель в номинации «Лучший гример». Всех остальных ребят мы приглашаем спуститься в зал под ваши несмолкаемые аплодисменты.

Ведущий 2. А нашему победителю мы вручаем заслуженную награду – статуэтку «Оскара», и также под аплодисменты приглашаем спуститься в зал.

Музыкальный блок

Ведущий 1. Потанцевали? Теперь пришло время определить «Лучшего киномузыканта».

Ведущий 2. А на нашу импровизированную сцену поднимаются ребята, у которых на жетонах изображена гитара.

Ведущий 1. Представьте. *(идет представление игроков)*. Сейчас вы услышите музыкальные композиции, которые стали саундтреками к фильмам, которые вы наверняка знаете. Ваша задача вспомнить название фильма. Ди-Джей ГОША нам поможет в проведении данного конкурса.

Ведущий 2. Правила остались неизменными: как только игроки готовы дать ответ, вы сигнализируете об этом поднятием карточки. И, конечно же, помним, что зрителям нельзя подсказывать.

Ведущий 1. Начинаем!

Конкурс «Угадай мелодию»

Ведущий 1. Результат очевиден! «Лучшим киномузыкантом» становится *(имя, вручается статуэтка «Оскара»)*. Поздравляем победителя!

Ведущий 2. Ребята, у вас все еще впереди! Смотрите хорошие фильмы, слушайте отличную музыку! Провожаем вас в зал.

Ведущий 1. А для всех участников, и, конечно же, для нашего победителя звучит следующий музыкальный подарок!

Музыкальный блок

Ведущий 1. Отличная музыка! Спасибо, Ди-Джей Гоша! И вы, ребята, просто супер! Отлично танцуете! Вам нравится?! Здорово!

Ведущий 2. Тогда у нас на очереди еще одна не менее интересная номинация «Лучший актер» и «Лучшая актриса».

Ведущий 1. Я попрошу выйти к нам ребят, у которых на жетонах изображена статуэтка «Оскара».

Ведущий 2. Представьте! *(идет представление игроков)*. Очень приятно!

Ведущий 1. Перед вами несколько карточек. На каждой написано название фильма. Ваша задача придумать и показать «живой постер» для этого фильма.

Ведущий 2. Каждая пара может использовать любые три предмета, найденные в корзине с реквизитом или позаимствованные у других гостей праздника.

Ведущий 1. Далее пары по очереди выходят на импровизированную сцену и молча показывают «живой постер». Остальные участники угадывают, к какому фильму он относится. Если угадали быстро, значит, пара сделала удачный постер.

Ведущий 2. Выбрать лучших актеров предоставляется возможность зрителям. По вашим аплодисментам мы и поймем, кому же достанется главная награда!

Ведущий 1. Итак, мы начинаем!

Демонстрация игроками своих постеров

Ведущий 1. А мы двигаемся дальше, и у нас музыкальный блок.

Музыкальный блок

Ведущий 2. После зажигательных танцев самое время перевести дух и немного поразвлечься.

Ведущий 1. Следующий конкурс называется «Стоп-кадр», и именно он поможет нам определить «Лучшего сценариста». Давайте поприветствуем ребят, у которых на жетонах изображены лист и перо! Ребята, не стесняйтесь, эти аплодисменты для вас!

Ведущий 2. Представьтесь. (*идет представление игроков*). Суть конкурса в следующем. Вам будут продемонстрированы кадры из различных кинолент. Ваша задача угадать, из какого фильма данный кадр.

Ведущий 1. Правила остались неизменными: как только игроки готовы дать ответ, вы сигнализируете об этом – поднятием карточки. И, конечно же, помним, что зрителям нельзя подсказывать. Начинаем!

(*Демонстрируется презентация для конкурса «Стоп-кадр»*)

Ведущий 1. Здесь все очевидно! С результатом № угаданных кадров в номинации «Лучший сценарист» побеждает (*имя победителя*). Наши поздравления!

Ведущий 2. Вас, ребята мы провожаем в зал дружными овациями! И не менее дружными аплодисментами встречаем «Лучшего сценариста»!

Ведущий 1. Время неумолимо мчится вперед. Все награды нашли своих обладателей, и как бы печально не было, но наша дискотека подошла к концу!

Ведущий 2. Надеемся, что все конкурсы вам понравились, и этот вечер вы провели в хорошей компании Биты, Боты, Ди-Джея Гоши и своих друзей!

Ведущий 1. До новых встреч, друзья! А на прощанье последний танцевальный блок от нашего Ди-Джея в подарок!

Музыкальный блок

ТЕМАТИЧЕСКАЯ ДИСКОТЕКА «ИМЕНИННАЯ»

Цель: организация поздравления ребят, отмечавших свой День рождения на протяжении смены

Задачи:

создавать праздничное настроение воспитанников;

организовать работу интерактивной почты;

воспитывать чувства взаимоподдержки и дружелюбия у воспитанников.

Ход проведения.

Ведущий 1. Добрый вечер, дорогие ребята!!! Добрый вечер, «Зубренок»! Как ваше настроение?

Ведущий 2. Очень приятно видеть ваши улыбающиеся лица, я уверен, что сегодняшний вечер будет по-настоящему веселым и праздничным! Я спешу вас еще раз поздравить с Днем лагеря и пожелать нашему «Зубренку» оставаться таким же молодым, красивым и гостеприимным, а вам, дорогие ребята, я желаю еще не один раз приехать сюда, в страну детства! Вы же хотите еще раз приехать в «Зубренок»?

Ведущий 1. На протяжении вечера на нашей дискотеке будет действовать интерактивная почта, где вы можете оставить пожелания и приветы своим друзьям, вожатым, «Зубренку». А мы с моими помощниками обязательно все это прочитаем. Еще раз с праздником вас, друзья, веселимся!

Музыкальный блок

Ведущий 2. Ребята, а есть ли среди вас те, кто в этой смене, здесь, в «Зубренке», праздновал свой День рождения?

Ведущий 1. Как вас много и это очень здорово. По моим сведениям, в этой смене свой День рождения отметили (*указывается количество*) ребят! Давайте им поаплодируем и поздравим позубрятски!

Поздравление ребят

Ведущий 2. Как вы думаете, ребята, в каком отряде собралось больше всего именинников в этой смене?

Ведущий 1. Я слышу правильный ответ! Это (*указывается отряд*) отряд, там свои Дни рождения отпраздновали в этой смене (*указывается количество*) ребят! Это (*перечисление имен и фамилий*). Аплодисменты именинникам! А мы продолжаем зажигать и веселиться!

Музыкальный блок

Ведущий 2. «Озерный причал», где вы? В этой смене в «Озерном причале» было (*указывается количество*) именинников. И мы спешим поздравить (*перечисляются имена и фамилии*). Ребята, мы от всей души поздравляем вас с Днем рождения! Желаем крепкого здоровья, успехов в учебе и всегда отличного настроения!

И продолжаем танцевать!

Музыкальный блок

Ведущий 1. Ребята, я напоминаю вам, что у нас работает интерактивная почта, где вы можете написать свои приветы и поздравления, а мы их озвучим для всех! Прямо сейчас я бы хотела зачитать ваши первые послания...

Зачитываются послания

Музыкальный блок

Ведущий 2. «Лазурный остров», вы готовы принимать поздравления для своих именинников?

Ведущий 1. В этой смене «Лазурный остров» принял (*указывается количество*) ребят, которые в этой смене отпраздновали свои Дни рождения. И сейчас мы дружно поздравим этих ребят, вы согласны?

Тогда я спешу назвать имена именинников (перечисляются имена и фамилии). Давайте подарим ребятам громкие и дружные аплодисменты!

Ребята, пусть все ваши мечты исполняются, счастья вам, удачи, всегда солнечного настроения! Мы же продолжаем танцевать!

Музыкальный блок

Ведущий 2. К нам продолжают поступать ваши послания, и я с радостью зачитаю их для вас.

Зачитываются послания

Ведущий 1. Ребята, «Лесной дом», а были ли именинники у вас в этой смене?

Ведущий 2. Мне по секрету сказали, что в «Лесном доме» отпраздновали свои Дни рождения за эту смену (указывается количество) ребят. И мне очень хочется, чтобы сейчас мы все их дружно поздравили. Ваши теплые аплодисменты (перечисляются имена и фамилии). Поздравляем вас, ребята! Оставайтесь всегда такими же активными, творческими и улыбчивыми!

Ведущий 1. Ребята, а какое событие в этой смене стало самым незабываемым? Я слышу, что многие называют различные конкурсы, спортивные мероприятия, костры, вожатский вечер. И я очень надеюсь, что для ребят, которые отпраздновали свои Дни рождения у нас в «Зубренке», этот день стал именно таким – ярким и незабываемым. Оставляйте свои послание, пишите о том, что больше всего запомнилось вам в этой смене, чего будет не хватать по приезду домой. А я еще раз поздравляю вас с Днем лагеря! Давайте вместе будем делать наш любимый «Зубренок» еще лучше, а поможем мы ему нашими улыбками и хорошим настроением, добрым отношением друг к другу. Вы согласны? Отлично! Тогда продолжаем веселиться!

Музыкальный блок

Ведущий 2. К нам продолжают поступать ваши послания, и сейчас я их вам зачитаю.

Зачитываются послания

Музыкальный блок

Ведущий 1. Спасибо большое, ребята, что провели этот вечер вместе с нами! Я еще раз хочу поздравить нас всех с Днем лагеря, а также отдельно всех ребят, которые отпраздновали свой День рождения в этой смене! Всего вам доброго!

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЧАС «ДОРОГА ДЛИННОЙ ЖИЗНЬ...»

Цель: пробуждение интереса к проблемам самопознания и самовоспитания.

Задачи: помочь взрослому человеку разобраться в сложном и многообразном понятии «жизнь»;

способствовать осознанию учащимися значимости определения ценностных приоритетов, жизненных целей;

способствовать формированию активной жизненной позиции;

создать атмосферу доверия и взаимопонимания в группе как основу для открытого общения;

способствовать формированию навыков умения слушать, вести диалог, аргументировать свой ответ, анализировать, обобщать, делать выводы.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, музыка, памятки-подсказки, бумага, ручки, символы

Формы и методы: индивидуальная и групповая работа, интерактивные методы, дискуссия.

Ход мероприятия

1. Вступительная часть

Создаются малые группы из учащихся класса на добровольной основе.

Психологический настрой

Здравствуй те, кто весел сегодня!

Здравствуй те, кто грустит!

Здравствуй те, кто общается с радостью!

Здравствуй те, кто молчит!

Надеюсь, вы прихватили сегодня с собой радугу хорошего настроения.

Давайте улыбнёмся друг другу и начнём разговор о том, что волнует, на мой взгляд, всех.

2. Основная часть

16 лет – это возраст, знаменующий выход человека в самостоятельную жизнь.

Это возраст, определяющий становление личности, — поиск своего места в жизни.

Это возраст, когда молодой человек ищет себя во всем.

Многие из вас уже задумываются о своей карьере, ставят определенные жизненные цели и пытаются поэтапно их реализовать. Этот возраст характерен мечтанием о будущем.

В 21 веке стоит задуматься о том, что такое жизнь, в чем ее смысл.

Представим нашу жизнь в виде дороги. Только эта дорога пролегает во времени. День за днём, час за часом мы проходим, проживаем свой путь, вырастаем и изменяемся, взрослеем. Я предлагаю сегодня вместе с вами пройти этой дорогой, и пускай у каждого будет своё мнение, потому что одинаковых дорог не бывает, как и одинаковых людей.

Где начало нашего жизненного пути? Конечно же, в стране Детства.

Топ. Топ. Топают малыш.

С мамой по дорожке милый стриж,

А в саду дорожка так длинна -

Прямо к солнцу тянется она...

Вы уже прошли небольшую часть этого пути, подросли, приобрели определённый опыт, многое узнали, но самое главное у вас ещё впереди.

Жизнь!

А как бы вы сами определили, что такое жизнь?

(Ответы учащихся)

Какая она может быть?

Жизнь прекрасна и ярка,

Жизнь свободна и легка,
 Жизнь есть солнечный рассвет,
 Жизнь есть неба дивный свет,
 Жизнь — улыбки и цветы,
 Жизнь полнится красоты,
 Жизнь есть ласка добрых слов,
 Жизнь есть — дети и любовь!

Как она выглядит? (Ответы учащихся)

(счастливая, долгая, красивая, длинная, интересная, многогранная, бесценная)

Вывод: у каждого человека свое понимание жизни, потому что все мы разные. Каждый со своими взглядами, интересами, представлениями и правилами жизни.

А в чем состоит ценность жизни, из чего оно складывается? Мы сейчас попытаемся выбрать основные приоритеты для своей жизни.

Ранжирование ценностей

Метод: Сосуд

Он пуст пока. Представьте, что это наша жизнь. Вам надо наполнить нашу жизнь самыми важными вещами нашей жизни, из которых складывается ваша счастливая жизнь.

(Положить в сосуд – разноцветные камни). Делают это дети – называя самые важные вещи в жизни человека. Вы положите камешки аккуратно, чтобы не сломать «жизнь». (Это здоровье, родители, родственники, деньги, работа, карьера, учеба, сестра, брат)

Притча

Один мудрец взял большой сосуд и заполнил его доверху большими осколками камней. И спросил: «Полный ли сосуд?». «Конечно полный», – ответили его ученики. Тогда он взял мелкую гальку и насыпал сверху на камни и слегка потряс. Галька провалилась в пространство между камнями. После этого он взял мешок с песком и высыпал в сосуд. Несомненно, песок тоже просочился в щели, которые еще остались между камнями и галькой.

Этот сосуд как жизнь человека, – сказал мудрец – сначала мы должны наполнить ее самыми крупными камнями – это самые важные цели в нашей жизни, без которых мы не можем существовать: любовь, вера, семья, интересная профессия, воспитание детей. Галька – это то, что тоже необходимо для жизни. Например, любимые вещи, дом, автомобиль, дача. Песок – это повседневные наши заботы. Если мы сначала насыпаем в сосуд песок, места для камней и гальки уже не останется. Тогда наша жизнь будет состоять только из повседневной суеты, а вот самого важного мы не достигнем. Необходимо учиться сосредоточивать наши усилия на важных вещах, без которых жизнь теряет смысл. Иногда мы теряем много времени на пустые разговоры или только развлечения, а это значит, мы заполняем свой сосуд песком, забыв о крупных камнях.

- А теперь посмотрите на свои сосуды и попробуйте проанализировать их (ответы учащихся из каждой группы).

У каждого человека есть свои нравственные ценности — это то, что он больше всего ценит в жизни, во что верит, что для него свято, в чем он убежден и чем руководствуется в своих поступках. Иначе говоря,

ценностная ориентация — это избирательное отношение человека к материальным и духовным ценностям, система его установок, убеждений, выраженная в поведении.

Искусство жить достойно — это умение правильно выбирать жизненные ориентиры и жизненные ценности.

А какие самые главные черты характера, необходимые человеку в Дороге жизни?

Запишите на лучиках качества личности, которые вы хотели бы в себе развить и которые помогут вам в жизни, а на капельках те, от которых вы бы хотели избавиться.

На лучиках - доброта, правдивость, справедливость, благородство, честность, сила, ум.

Прикрепляют лучики к солнышку, а капельки к тучке.

Вывод: в построении жизненного пути многое зависит от способности познавать себя, от способности анализировать свои ошибки, многое зависит от внутренних установок человека, его восприятия жизни и уровня самооценки.

Сейчас, сидя за партами, вы выбирали, при выборе сомневались, советовались, боялись ошибиться. Ребята, а жизнь - всегда выбор, в жизни всегда приходится выбирать. Послушайте притчу о том, как старик учил своего внука жить и делать правильный выбор.

Притча «что такое жизнь?»

Когда-то давно старый индеец открыл своему внуку одну жизненную истину.

В каждом человеке идет борьба, очень похожая на борьбу двух волков. Один волк представляет зло — зависть, ревность, сожаление, эгоизм, амбиции, ложь... Другой волк представляет добро — мир, любовь, надежду, истину, доброту, верность...

ВНУК: «А какой же волк в конце концов побеждает?»

СТАРИК: «Тот, которого ты кормишь».

Я желаю вам, чтобы в вашей борьбе Добро всегда побеждало.

3. Физкультминутка

Звучит песня, (учащиеся поют песню и повторяют движения за учителем)

Спроси у жизни строгой,
Какой идти дорогой?
Куда по свету белому
Отправиться с утра?
Иди за солнцем следом
Хоть этот путь неведом,
Иди, мой друг, всегда иди
Дорогою добра!
Забудь свои заботы,
Падения и взлёты,
Не хнычь, когда судьба ведёт
Себя не как сестра,
А если с другом худо —
Не уповай на чудо,
Спешь к нему, всегда иди
Дорогою добра!

Ах, сколько будет разных
Сомнений и соблазнов,
Не забывай, что эта жизнь —
Не детская игра!
Усвой закон негласный:
Иди, мой друг, всегда иди
Дорогою добра! (Юрий Энтин)
Каждый человек – кузнец своего счастья.

Каждый человек неповторим, по-своему уникален, обладает определённым набором качеств. Осознавая свои достоинства, человек становится увереннее, внимательнее к себе и другим людям, получает возможность открыто высказать своё мнение, почувствовать поддержку со стороны окружающих его людей, оценить свои положительные стороны.

Великое счастье в том, чтобы чувствовать, что твоя жизнь где-нибудь и каким-либо образом действует на благо другой жизни. Таких личностей в переломные моменты истории немало. Среди них философы, художники, поэты, врачи – люди, готовые отдать результаты своих творений на сотни жизней вперёд.

Можете ли вы назвать именно таких людей, плодами жизни которых мы пользуемся до сих пор, несмотря на то, что их давно нет?

А иногда человек оказывается способен отдать свою жизнь во имя другой жизни. Жизнь – это самое дорогое, что есть у человека. Однако, почему же, лучшие из лучших, не задумываясь, отдавали её по собственному желанию? Так было в Великую Отечественную войну. Мы знаем немало героев, отдавших свою жизнь во имя будущего поколения. Так происходит и сейчас. Это люди, защищающие нас от терроризма и преступности.

Для людей характерны две жизненные позиции: «жизнь для других» и «жизнь для себя».

Людям свойственно совершать поступки, именно они определяют жизненную позицию человека.

Великое счастье в том, чтобы чувствовать, что твоя жизнь где-нибудь и каким-либо образом действует на благо другой жизни. Таких личностей в переломные моменты истории немало. Среди них философы, художники, поэты, врачи – люди, готовые отдать результаты своих творений на сотни жизней вперёд.

Можете ли вы назвать именно таких людей, плодами жизни которых мы пользуемся до сих пор, несмотря на то, что их давно нет?

А иногда человек оказывается способен отдать свою жизнь во имя другой жизни. Жизнь – это самое дорогое, что есть у человека. Однако, почему же, лучшие из лучших, не задумываясь, отдавали её по собственному желанию? Так было в Великую Отечественную войну. Мы знаем немало героев, отдавших свою жизнь во имя будущего поколения. Так происходит и сейчас. Это люди, защищающие нас от терроризма и преступности.

Дорога к самому себе – это дорога в целую жизнь.

Игровая ситуация «Лукошко»

А сейчас я предлагаю вам высказаться по предложенным вопросам:

1. Думаю, что я достаточно способен, чтобы...
2. Для меня очень важно ...
3. Что лучше иметь сто рублей или сто друзей?
4. Надеюсь на.....
5. В будущем я хочу...
6. Хорошая жизнь – это...
7. Когда другие делают что-то лучше, чем я....
8. Моя основная цель в жизни...

Можно ли вообще прогнозировать жизненный успех?

(Ответы детей)

Не секрет, всем хочется быть счастливыми!

Надо работать над собой, искать и развивать свои способности и не пасовать перед трудностями, не бояться ошибок. Очень важно понять, что ошибки и трудности неизбежны на любом пути. Они сопровождают человека всю его жизнь, и успех зависит от того, как научился человек с ними справляться.

Многие люди в страхе перед трудностями пасуют и предпочитают ничего не делать, лишь бы не потерпеть неудачу! Сколько идей и замыслов остаются нереализованными.

Не пасуйте перед трудностями. Действуйте! Ошибайтесь, но смело идите к цели! Помните, что активное действие – это главное, что отличает неудачника от победителя. Будьте победителями и хозяевами своей жизни!

Коллаж «Машина времени»

Давайте заглянем в будущее.

Каждому человеку необходимо иметь мечту, вдохновлять себя на достижение этой мечты, стремиться к ее осуществлению. Выполним одно упражнение – мы через 10 лет.

Кем и каким вы себя видите через 10 лет?

Что мы возьмём с собой в будущее?

Защита коллажа.

4. Заключительная часть

Размышляйте о жизни, о своем месте и предназначении, ищите смысл, цените жизнь, каждый ее миг. А сегодняшний классный час, может, стал для кого-то из Вас маленьким шагом на пути к осмыслению многогранного понятия «жизнь. Любите себя, жизнь, окружающих вас людей и верьте, что все у вас получится. Ведь любовь заряжает энергией человека, вдохновляет его на подвиги и помогает жить. Любовь - основа жизни.

Рецепт счастья: возьмите чашу терпения, влейте в нее полное сердце любви, добавьте две горсти щедрости, посыпьте добротой, плесните немного юмора и добавьте как можно больше веры. Все это хорошо перемешайте. Намажьте на кусок отпущенной вам жизни и предлагайте каждому, кого встретите на своем пути.

А сейчас я хочу сказать спасибо всем присутствующим за внимание, активное участие. Мне было очень приятно с вами общаться.

И сегодня итог подводя, я

Вам удачи, здоровья желаю.

А ещё вам спешу я сказать,

Что мне хочется всех вас обнять,

Уберечь от ухабов дороги,
 Чтоб не знали вы в жизни тревоги...
 И пусть никогда не угаснет огонь вашей души,
 Всегда стремящийся к вершинам успеха.

А сейчас я хочу сказать спасибо всем присутствующим за активное участие. Мне было очень приятно с вами общаться.

Рефлексия

У меня в руке свеча. Она символизирует мою жизнь. Я поняла, что жизнь –это *(каждый берущий в руки свечу дает свой ответ и прикрепляет кораблик к ватману)*.

ТУРНИР ИГР «ИГРЫ РАЗНЫХ ПОКОЛЕНИЙ»

Цель: знакомство с правилами дворовых игр и их возрождение.

Задачи: способствовать физическому развитию детей;
 способствовать развитию воображения, спонтанности и артистичности;

способствовать развитию коммуникативных качеств ребенка.

Ход мероприятия

Воспитатель. Добрый день, ребята. Мы рады приветствовать вас на нашей игровой площадке, посвященной дворовым играм XX века, т.е. играм, в которые играли наши родители, бабушки и дедушки, когда были такими же детьми как и вы. Некоторые из этих игр хорошо известны большинству из вас, и вы с удовольствием играете или играли в них с друзьями, а другие были забыты и утеряны, т.е. мы не знаем их правил или даже названий, хотя они не хуже, а, может быть, и лучше, интереснее современных игр.

(Ведущий знакомит участников с планом проведения игр, с тем как будут в конце турнира выявляться победители, просит дружно поддерживать игроков и самим участвовать в конкурсах и соревнованиях, напоминает правила безопасности во время игры, желает всем участникам удачи и объявляет начало турнира).

Примеры игр

Можно играть отрядом или знакомиться с играми по желанию и зарабатывать жетоны.

Игра «Море волнуется»

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

«Море волнуется раз,
 Море волнуется два,
 Море волнуется три,
 Морская фигура замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место водящего либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится игрок, дольше всех продержавшийся в игре).

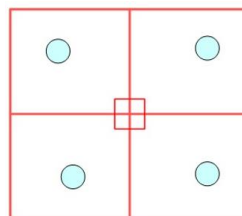
Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В

этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Игра «Квадрат»

Игра с мячом для 4 игроков. Для игры нужна ровная площадка, на которой рисуется нехитрая схема (в нашем дворе ее рисовали даже краской, потому что играли в игру много и часто, иногда даже «очередь на площадку» образовывалась). Каждый игрок становился в свою четверть квадрата. Сначала мяч просто бросали в центр (небольшой квадрат или ромб посередине). На чью сторону мяч из центра укатился - тому и начинать. Ведущий кидал мяч по диагонали так, чтобы он ударился в «свою» четверть квадрата и отскочил в «чужую». Игрок должен был отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой - руками трогать нельзя. Если мяч не попадает в четверть противника – игроку-подающему засчитывается 1 очко («аут»). Если мяч ударяется о четверть противника более 1 раза - принимающему засчитывается очко. Если мяч после отбивания его попал за пределы площадки - отбивающему засчитывался «аут».

Самая сложная задача у игроков легендарного «Квадрата» — нельзя, чтобы мяч после касания оказался на твоей «территории». Это как теннис, только ногами.



Игра «Чеканка»

Для игры требуется: футбольный мяч, хотя бы два игрока. «Мальчишечья игра», своеобразная футбольная тренировка - набивание мяча головой, ногами, коленом. Кто больше набьет - тот и победитель.

(Можно посчитать общее количество набиваний всего отряда)

Игра «Хали-хало»

Правила игры.

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит: это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.

Нормальные - обычный детский шаг.

Лилипутские - очень маленькие шажочки.

Лягушачьи - в прыжках на корточках.

Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.

Кирпичи - шаг пятку к носку.

Верблюжья - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо, то игрок становится водящим, и игра продолжается.

Игра «Фанты»

Правила игры.

Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Водящий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и водящий, не глядя, вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит выбранный предмет, должен выполнить задание, написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание.

Игра «Я знаю пять имен»

Правила игры.

Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем.

Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая:

- Я знаю пять имен девочек: Аня - раз, Катя - два, Поля - три, Маша - четыре, Настя - пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала:

- Я знаю пять имен девочек ...

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться.

Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Игра «Съедобное-несъедобное»

Правила игры.

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Игра «Колечко-колечко»

Правила игры.

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока,

вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Игра «Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

Я маляр в синих штанах,
На коленке латка,
Во рту шоколадка,
Пришел за краской.
Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: «У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке», — и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры, «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Правила.

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

Игра «Клубочек»

(В игре участвует не менее 10 человек).

Считалкой выбирают водящего — «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача — запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не распутает все «нитки».

Игра «Три — пятнадцать»

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!» — и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою

очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удастся, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.

Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.

Игра «Я садовником родился»

Правила игры

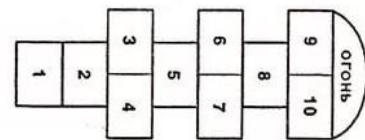
Каждый игрок выбирает себе имя – название цветка – и сообщает его «садовнику» – водящему – и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» и называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприсесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.), игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Игра «Классики»

Правила

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

Каждый участник ищет себе стеклышко или камушек. Водящий определяется по считалке. Он бросает камушек первым и скачет. Пошагово, как играть:



1. Бросаем камушек на цифру «1».
2. На одной ноге впрыгиваем в клетку 1, на одной ноге в клетку 2, затем двумя ногами в клетки 3,4 и так далее.
3. В клетки 9, 10 впрыгиваем на двух ногах и переворачиваемся.
4. В клетку «Огонь» (молоко, вода) попадать камушком и впрыгивать нельзя.
5. Перевернувшись, игрок прыгает в обратном направлении и забирает свой камушек.
6. Если игрок не совершил ошибки (не наступил на черту, не попал в «огонь», попал камушком в нужную клетку), то он кидает камушек снова — уже на цифру «2» (переходит во второй класс). И так далее.
7. В случае ошибки ход переходит к следующему игроку.
8. Первый игрок вновь начинает игру с того класса, на котором ошибся.

Второй вариант игры, когда во время прыжка битку (то есть камушек) нужно ногой перемещать из клетки в клетку, а из последнего квадрата - выбивать из поля.

Игра «Резинка»

Правила просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни:

- 1) резиночка на уровне щиколоток держащих (легкотня!);
- 2) резиночка на уровне колен (справлялись почти все);
- 3) резиночка на уровне бедер (как-то умудрялись!);
- 4) резиночка на талии (почти никому не удавалось);
- 5) резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи (за гранью фантастики).

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т.д.

Игра «Горячая картошка»

Правила.

Игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мяч). Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле», можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч, занимает их место.

Кроме того, игроки, перекидывающие «горячую картошку», могут специально освободить кого-то из «котла». Для этого они, отбивая мяч, должны попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

Игра «Испорченный телефон»

В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать фразу надо так, чтобы другие игроки ее не слышали.

В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел косу у реки». Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию.

Чтобы узнать, кто искажил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится ведущий.

Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек.

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ГДЕ ЛОГИКА?»

Цель: повышение уровня коммуникабельности воспитанников

Задачи:

- закрепить представления об игровой деятельности;
- формировать навыки работы в коллективе;
- развивать ассоциативное мышление, внимательность, общую эрудицию;
- воспитывать умение работать в команде.

Ход игры

Ведущий. Добрый день, ребята. Сегодня у нас пройдет игра, мы будем проверять вашу логику.

Ведущий. Эпиграфом к игре мы взяли слова Чарльза Диккенса: «Вся наша жизнь есть сплошная загадка, она состоит из лиц, мест, фрагментов правды. Наша жизнь зависит от того, как мы все это собираем вместе».

Итак, на сцену приглашаем команды игроков (*Перечислить команды*).

Приветствие команды №1

Приветствие команды №2

Приветствие команды №3

Ведущий. В переводе с древнегреческого «логика» – это «наука о правильном мышлении», «способность к размышлению». Логика также определяется как наука о формах и законах правильного мышления. Иногда логика определяется как наука о способах рассуждения, доказательства и опровержения.

Одна из главных задач логики – определить, как прийти к выводу из предпосылок и получить истинное знание о предмете рассуждений.

Логика позволяет вовремя сориентироваться в ситуации, суметь понять, что послужило причиной для того или иного поступка. Изучение логической взаимосвязи важно в любой профессии: начиная от врача, заканчивая актером.

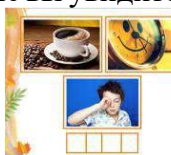
Объясню правила игры.

1. Работа должна быть командной;
2. Команда пишет правильный ответ на листочках и передает ведущему.
3. На ответ дается 1 минута.
4. За нарушение дисциплины будет сниматься один балл.

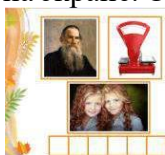
Ведущий. Итак, начинаем конкурс «Где логика?». Вам необходимо будет найти общее слово, объединяющее все три картинки, которые вы увидите на экране. Ответ записываем на листочке.



Снеговик



Утро



Зодиак



Зебра



Марка

И СЦЕНАРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Конкурс «Чего не хватает»

Каждая команда называет цифру от 1 до 6, открывается картинка, команде необходимо дать правильный ответ.



Рыбка



Семечки



Корзина



Глаза



Точки



Лупа

Ведущий.

Конкурс «Формула всего»

На экране появляются картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух или трех картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов на этом этапе.

1.



Подсказка.

Это музыкально-театральный жанр, в котором тесно переплелись несколько видов искусства или вид сценического искусства.

Ответ: балет

2.



Ответ: прялка

1. Овес + корова + кастрюля = (каша)
2. Лупа + ключи с брелоком 221В+ отпечатки пальцев (Шерлок Холмс)
3. Стихи + ноты + музыкальный инструмент = (песня)

4. Календарь с отмеченным числом + радостно бегущий человек + картинка телефона с отключенным звуком = отпуск

Конкурс «Анаграмма»

На данном этапе участники команд видят на экранах анаграммы известных слов, к примеру: очакТ - Точка

Задание: клубТе – Буклет

румзиТ – Туризм

невеУрния – Уравнение

ньКрео - Корень

ликсОбе - Обелиск

тиСвотреониех – Стихотворение

Подведение итогов

После всех этапов жюри подсчитывает количество баллов и объявляет победителя.

Ведущий. Спасибо всем за участие, до новых встреч

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «СЕМЬ ЦВЕТОВ РАДУГИ»

Цель: создание условий для раскрытия интеллектуального потенциала воспитанников

Задачи:

способствовать обогащению внутреннего мира воспитанников;

развивать память, логическое мышление;

создать благоприятную атмосферу и оперативное включение в деятельность;

способствовать воспитанию коммуникативных навыков.

Оборудование: мультимедийная презентация, табло, песочные часы.

Подготовительный этап

Заранее набираются из желающих воспитанников две команды по 7 человек. Принцип формирования команд – добровольный. Команды придумывают себе название и выбирают капитана. Остальные участники – болельщики, которые болеют за любую из команд.

Ход игры

1. Вступительная часть

Воспитатель. Добрый день, уважаемые игроки и зрители!

Я рад(а) приветствовать вас на игре «**Семь цветов радуги**».

Всем известна крылатая фраза: «**Знание – сила**», ведь знания – это то, что нельзя ни украсть, ни отобрать, ни потерять.

Приятно, что здесь собрались самые эрудированные, самые любознательные и самые внимательные ребята.

Ведь сегодня мы мечтаем,

Знать побольше, обо всём,

Мы в мечты свои играем,

Мы мечтой своей живём.

Пусть эти слова станут эпиграфом нашей сегодняшней встречи, а девизом: «Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!»

Я думаю, что вы со мной согласитесь, что ни одна игра не может обойтись без участников. Сейчас мы их поприветствуем бурными аплодисментами.

В игре принимают участие две команды: «Эрудит» и «Импульс». И конечно же наше объективное, неподкупное **жюри**.

Представление жюри

А сейчас настало время познакомиться с **правилами игры**.

Перед вами экран, разбитый на сектора по определенным темам.

Красный – «МАЯ КРАИНА»

Оранжевый – ОБО ВСЕМ

Желтый – СПОРТ

Зеленый – ПРИРОДА

Голубой – ЛИТЕРАТУРА

Синий – ОКЕАН ВООБРАЖЕНИЯ

Фиолетовый – РЕАЛИИ

Каждая тема содержит 6 вопросов. Каждый правильный ответ оценивается в 2 балла, не ответили – баллы не засчитываются, а вторая команда имеет возможность исправить ошибку первой команды, за это ей присуждается 1 балл. Время для обдумывания ответа и обсуждения – 30 секунд. Каждая команда-участница имеет право выбрать любой из предложенных цветов радуги, т. е. любую категорию. Но помните, что каждый цвет имеет только шесть вопросов. Команды по очереди выбирают цвет и отвечают на вопросы. Выигрывает команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов. Игра начинается с выбора категории вопроса. Это делается по желанию команды (капитан озвучивает категорию вопроса).

Итак, ни пуха ни пера, желаю всем вам стать победителями.

Итак, начинаем игру.

2. Основная часть

«Мая країна»

1. Первой в мире страной, добровольно отказавшейся от этого оружия, была Республика Беларусь (что зафиксировано в соответствующих документах). Какое это оружие?

Ядерное (атомное).

2. Уладзімір Караткевіч жартам нека адзначыў, што лепшы помнік аднаму беларускаму пісьменніку стаіць перад мінскім Домам афіцэраў. Што гэта за пісьменнік? (**Максім Танк**)

3. Якое беларускае свята, калі паразважаць, знаходзіцца каля рускага сцверджання. (**Каляда (каля «да»)**)

4. Згодна з амаль што ўсімі народнымі прыкметамі, «дзе птушка вядзецца, там шчаслівае месца». Пра якую птушку размова? (**Бусел**)

 **Семь цветов радуги** 

Мая країна	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Обо всем	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Спорт	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Природа	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Литература	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Океан воображения	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
Реалии	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>

5. Уладзімір Караткевіч у сваёй кнізе «Зямля пад белымі крыламі» падзяляў Беларусь на пяць вялікіх раёнаў: Азёрны край – Нарач і Віцебшчына, центр – Мінскае ўзвышша і Слуцкая раўніна, Усход – Магілёўшчына, Панёманне – Гародзеншчына. Як ён яшчэ называў пяты раён – Поўдзень? **Палессе**

6. З народных прыкмет: «Іван прадцеча гоніць яе далеча». Якая істота маецца на ўвазе? **(Птушка)**

Обо всем

1. Рубин, гиацинт, цитрин, изумруд, лазурит, сапфир, александрит... Посмотрите на камни и вспомните фразу!

(«Каждый охотник желает знать, где сидит фазан»)

2. Когда ты смотришь, я тоже смотрю на тебя, но не вижу, ибо у меня нет глаз. **(Зеркало)**

3. Её называют «матерью всех пороков». **(Лень)**

4. Его называют «отцом медицины». **(Гиппократ)**

5. Как называется музыкальный ансамбль из 4-х исполнителей? **(Квартет)**

6. Я чёрное дитя сверкающего отца, птица без крыльев, я поднимаюсь до облаков, едва родившись, я рассеиваюсь в воздухе.

(Дым)

Спорт

1. Этот футболист подарил свое имя кофе. **(Пеле)**

2. Родина хоккея. **(Канада)**

3. Начало, исходный пункт любого соревнования на скорость.

(Старт)

4. Королева мужского пола. **(Ферзь)**

5. Они родились в античные времена, потом были забыты. Теперь они проходят каждые четыре года, причем только зимой и летом.

(Олимпийские игры)

6. Так называют байдарку с двумя гребцами. **(Двойка)**

Литература

1. Он хотел сложить слово «вечность». **Кай**

2. Этот мальчик в наказание за невежливость был превращён гномом в маленького человека и совершил путешествие вместе со стаей гусей. **(Нильс)**

3. А.П.Чехов называл её «сестрой таланта». **(Краткость)**

4. Как называется игра, состоящая в написании стихов на заранее заданные рифмы? **(Буриме)**

5. «Тощий и смуглый старичок с бородой по пояс, в роскошной чалме, тонком белом шерстяном кафтане, обильно расшитом золотом и серебром, в шароварах и нежно-розовых сафьяновых туфлях с высоко загнутыми носками». **(Хоттабыч)**

6. Это произведение рассказал Пушкину у Лукоморья ученый кот.

(«Руслан и Людмила»)

Природа

1. Какое море в древности называлось янтарным? **(Балтийское)**

2. Именно так называют ночную молнию без грома. **(Зарница)**

3. Название этого фрукта в переводе с немецкого языка означает «китайское яблоко». (Апельсин)

4. Из-за них египтяне опасались переплывать Нил. (Крокодилы)




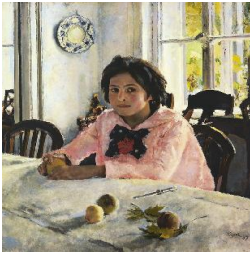

5. Один маленький мальчик назвал их «птички – кроты», а как их называют обычно? (Ласточки – береговушки)

6. Группа близко расположенных друг к другу морских островов. (Архипелаг)

Океан воображений

На экране вы видите квадрат, за которым спрятана картинка. Для того, чтобы вам было полегче, мы подсказем, что это известная картина знаменитого художника. Если вы прямо сейчас назовете это произведение, вы получите 100 баллов. Но это сделать сложно, поэтому предлагается открывать сектора, причем от 100 будет отниматься то количество баллов, которое указано на секторе. Чем больше «минус», тем более узнаваемый фрагмент картины вы открываете.

<p>●● ОКЕАН ВОООБРАЖЕНИЯ </p>  <p></p>	<p>«Бурлаки на Волге». Илья Ефимович Репин</p>
<p>●● ОКЕАН ВОООБРАЖЕНИЯ </p>  <p></p>	<p>«Утопленница». Василий Григорьевич Перов</p>
<p>●● ОКЕАН ВОООБРАЖЕНИЯ </p>  <p></p>	<p>«Грачи прилетели». Алексей Кондратьевич Саврасов</p>
<p>●● ОКЕАН ВОООБРАЖЕНИЯ </p>  <p></p>	<p>«Мона Лиза». Леонардо да Винчи</p>

<p>●● ОКЕАН ВООБРАЖЕНИЯ </p>  	<p>«Девочка на шаре». Пабло Пикассо</p>
<p>●● ОКЕАН ВООБРАЖЕНИЯ </p>  	<p>«Девочка с персиками». Валентин Александрович Серов</p>

Конкурс для болельщиков

Участвуют по 4 человека от каждой команды


Жеребьевкой выбираем, какая команда болельщиков к какой картине будет подбирать ассоциативный ряд. На какие мысли наводят вас ваши картинки. С чем они у вас ассоциируются?

Одновременно две команды (каждый игрок) выбирают из первого ряда одну ассоциацию соответствующую вашей картинке и поднимают цифры: 1, или 2, или 3. Жюри считает количество правильных ответов.

Каждый правильный ответ оценивается в 2 балла.

Реалии

Информация даётся дозированно: сначала общий намек, потом конкретнее и конкретнее. Но чем больше подсказок понадобится команде, тем меньше баллов она заработает. Здесь вам поможет ваша логика и сообразительность, ну и, конечно же, придется выбирать между журавлем в небе и синицей в руках...

РЕАЛИИ 

+25


+20

+15

+10

+5

?



1.Этим сооружениям уже 5 тысяч лет. (+25)

Это монументальные сооружения. (+20)

По свидетельству историка Геротода, одно такое сооружение строилось двадцать лет. (+15)

Они причислены к Семи чудесам света. (+10)

По своему назначению это гробницы. (+5)

Египетские пирамиды

2. Ее творец был широко известным инженером. Она до сих пор является символом одного из красивейших городов мира, да и, пожалуй, всей страны. (+20)

Если бы некий майор не придумал, как ее можно использовать в дальнейшем, ее бы непременно разобрали на составные части. (+15)

Она похожа на берцовую кость, так же крепка и устойчива, несмотря на более чем столетний возраст. (+10)

Ги де Мопоссан ее ненавидел и часто обедал в ее ресторане, лишь бы не видеть ее. (+5)

Ответ. Ее построили к Парижской Всемирной выставке и разобрали бы, если бы этот самый майор не предложил использовать ее как радиовышку.

Это **Эйфелева башня**.

3. Его любимый и типичный обед, который он мог есть несколько дней подряд, состояли щи, кусок вареного мяса с гречневой кашей и соленый огурец. (+20)

Он владел многими ремеслами, в том числе справлялся с работой такелажника, редактора газеты, оператора волоочильного станка, режиссера и сценариста массовых праздников, лоцмана, артиллериста и палача... (+15)

Он был предпоследним настоящим Романовым мужского пола на российском престоле. (+10)

Последний – его внук Петр Второй. (+5)

Петр Первый

4. Это монументальное сооружение в виде амфитеатра.

В нем проходили бои гладиаторов, конные, спортивные состязания, музыкальные представления. (+20)

На протяжении многих веков его называли просто Ареной. (+15)

В 248 году в амфитеатре торжественно отпраздновали тысячелетие Рима. (+10)

Сейчас это сооружение напоминает полуразрушенный трехъярусный стадион. (+5)

Колизей

5. История их изобретения насчитывает тысячу лет. В древности их называли клепсидами. (+20)

Почти у каждого из вас есть такая вещь. (+15)

Эта вещь идет не сходя с места. (+10)

Эта вещь не имеет единственного числа. (+5)

Часы

6. Он получил информацию, что умрет своей смертью. (+20)

Родился парализованным в сельской местности. (+15)

Был излечен экстраенсами. (+10)

Своим прозвищем он обязан названию соседнего города. (+5)

Ответ. Калики перехожие, явные экстрасенсы, сказали ему, что смерть в бою ему не суждена. 33 года он сидел на печи парализованным в селе Карачарово близ города Мурома. Это **Илья Муромец**

3. Заключительная часть

Жюри подводит общие итоги игры «Семь цветов радуги». Команда-победительница награждается призами.

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «КАРАОКЕ-ШОУ»

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья! Приветствую вас на нашей программе «Караоке шоу!»

Ведущий. С песней по жизни идти веселей... Вы тоже так считаете? Тогда наша программа придётся вам по вкусу. Здесь вы сможете показать всем, на что способны. Почувствуйте себя звездой эстрады, сразитесь в песенном конкурсе с другими смельчаками и получите свои оvationи от восторженных слушателей.

Ведущий. Караоке – развлечение, заключающееся в непрофессиональном пении с использованием устройства, позволяющего петь под заранее записанную музыку (фонограмму).

Ведущий. Сегодня у вас будет возможно заработать «зубрики» в копилку своего отряда.

Ведущий. Оценивать ваше творчество будет компетентное жюри. В составе которого ваши любимые вожатые! Для того чтобы оценка была объективна, вожатые не смогут оценивать свой отряд.

Ведущий. Начнем мы с того, что познакомимся.

Ведущий. Знакомиться мы с вами будем через караоке. Итак, 1 отряд, поднимайтесь со своих мест. Жюри в конкурсе «Знакомство» оценивает не только то, как вы будете громко петь, но и то, как вы будете при этом двигаться.

Ведущий. Итак, поехали!

Караоке «Знакомство»

Отряды поют по очереди (ведущий объявляет каждый отряд)

1 отряд

2 отряд

3 отряд

4 отряд

5 отряд

6 отряд

Ведущий. Отлично, ребята. Я, надеюсь, наша вся программа пройдет в так же весело и задорно. Слово предоставляется жюри.

СЛОВО ЖЮРИ (оценка за 1 конкурс)

Ведущий. Спасибо жюри. Не стоит расстраиваться тем, кто заработал меньше баллов, так как впереди еще много конкурсов и к одному из них мы перейдем прямо сейчас.

Ведущий. В следующем конкурсе, который называется «Песенный перевертыш», будут участвовать только по 1 представителю. Прямо сейчас я предлагаю выйти ко мне всех представителей.

Ведущий. Слушайте внимательно задание. Участники исполняют знакомую для вас караоке песню. Сложность заключается в том, что текст не совпадает с данной песней, мы его немного переделали. Конкурс сложный и очень интересный.

Ведущий. Начнем мы с 1 отряда. Поехали!

Конкурс «Песенный перевёртыш»

На сцене все выступают по очереди (ведущий объявляет каждый отряд)

1 отряд

2 отряд

3 отряд

4 отряд

5 отряд

6 отряд

Ведущий. Отлично. Второй конкурс прошел на высоте. Слово предоставляется жюри.

Слово жюри (оценка за 2 конкурс)

Ведущий. Спасибо нашему многоуважаемому жюри. У нас прошло уже два конкурса, но прежде чем мы перейдем к следующему, я предлагаю немного отвлечься и исполнить караоке всем вместе. У меня для вас подготовлена отличная песня, а вы поднимайтесь со своих мест и не стесняйтесь, пойте и танцуйте.

Караоке для всех

Отряды поют все вместе (при исполнении можно танцевать)

Ведущий. Bravo. Молодцы ребята. На такой же веселой ноте мы с вами переходим к следующему конкурсу, который называется «Покажи себя». В этом конкурсе будет участвовать весь отряд.

Ведущий. Задание следующее: необходимо исполнить песню. Сложность конкурса заключается в том, что мой помощник будет показывать определенную манеру, или стиль поведения, или пародию на звезд, а вам в соответствии с этой манерой все исполнять. Я в праве остановить отряд и дать возможность показать себя другому, будьте активными и внимательными! В этом конкурсе начнет 1 отряд. Задание понятно? Тогда мы начинаем!

Конкурс «Покажи себя»

На сцене все выступают по очереди (ведущий объявляет каждый отряд)

Ведущий. И с этим конкурсом команды справились на «ура». Ребята, вы еще не устали петь? (*Ответ команд*). Здорово! Самое время слово предоставить нашим экспертам.

Слово жюри (оценка за 3 конкурс)

1 отряд

2 отряд

3 отряд

4 отряд

5 отряд

6 отряд

Ведущий. Небольшими шагами мы подошли с вами к последнему испытанию, которое называется «Лучшее исполнение». В этом

И СЦЕНАРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

конкурсе команды смогут передохнуть, так как свое мастерство нам продемонстрирует вожатский отряд «Юность».

Ведущий. Вожатский отряд «Юность», поднимайтесь на сцену. А вы, дорогие зрители, им громко аплодируйте.

Конкурс «Лучшее исполнение»

На сцене все выступают по очереди (ведущий объявляет каждый отряд)

Ведущий. Ваши аплодисменты. Вожатые прекрасно справились с поставленной задачей. Наше жюри- самое лучшее!

Ведущий. Итак, дорогие участники! Подошла к концу наша программа «Караоке – шоу». Совсем скоро вы, ребята, узнаете итоги нашей программы. Пока мы ожидаем результаты, предлагаю вам повеселиться, танцуя! Поднимайтесь со своих мест и активно включайтесь!

Just dance

Ведущий. Давайте под ваши громкие аплодисменты мы пригласим уважаемое жюри на сцену, которое объявит нам итоги.

Жюри поднимается на сцену

Объявляются результаты.

Награждение

Ведущий. Спасибо жюри. Мы желаем вам хорошего настроения, улыбок, радости и крепкой дружбы! До свидания и до новых встреч!

Издатель
Учреждение образования «Национальный детский
образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»
info@zubronok.by
пос. Зубренивка, Мядельский район, Минская область,
Республика Беларусь,
222397

Формат издания 60x84/8.
Гарнитура Times New Roman.
Усл. печ. л. 18,6. Усл. изд. л. 7,86
Печать цветная