

Важно знать каждому вожатому



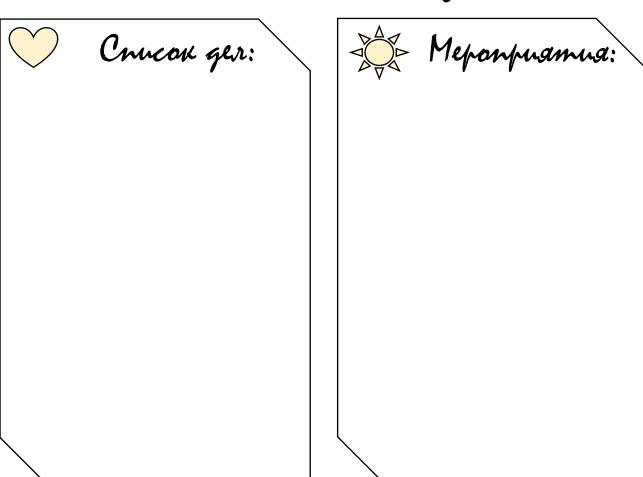
ЗАПОВЕДИ ВОЖАТОГО

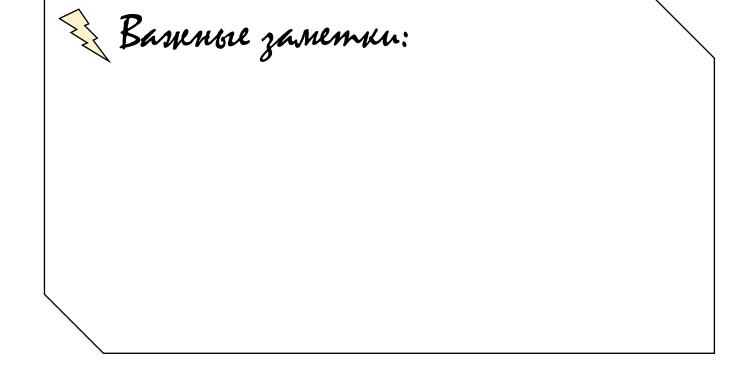
- Приехав в лагерь, оставь свой образ жизни дома и руководствуйся идеологией и отношениями, сложившимися до тебя.
- ⊕ Прими всё, что есть в ребёнке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
- Помни, что ты существуешь ради ребёнка, а не он ради тебя.
- Считай своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребёнком. Не только оберегай ребят от чегото дурного, но и учи сопротивляться ему.
- Предъявляя требования к ребятам, в первую очередь выполняй их сам.
- Каждый имеет право сказать другому, что, по его мнению, плохо, но только в том случае, если сам знает, как сделать так, чтобы стало хорошо.

АНКЕТА ВОЖАТОГО НА СТАРТЕ

* Дети – это
* Детский лагерь – это
*Каждый ребёнок должен побывать в лагере, потому что
*Работа вожатого – это
* Перечислите три наиболее важные задачи вожатого:
1
2
* Отдыхали ли ребёнком в лагере? Где? Сколько смен?
* Работали ли в лагере ранее? Где? В какой должности?
* Ваши увлечения * Чему сможете научить детей
тему сможете научить детей
* Возраст детей, с которыми Вы на «одной волне»
* Какие отрядные мероприятия можете провести
* Какое мероприятие, на Ваш взгляд, можно было бы реализовать в нашем лагере?
Достоверность предоставленной информации подтверждаю. ФИО, Подпись
2021 г.

Mran na cerogna





Nurnaa nran-cemua bosuamoro:

		$\overline{}$	

КТО ТАКОЙ ВОЖАТЫЙ?

Человек, который берет на себя ответственность быть вожатым в детском лагере, должен знать и уметь многое. И даже если он этого многого не умеет и не знает, он обязан этому учиться. И учится быстро.

Вожатый — это мама-папа для всех своих детей в отряде. А у детей всегда какие-то проблемы: то они что-то теряют, то с кем-то дерутся, ссорятся, то хотят домой, или вдруг влюбляются, стесняются, и не знают, как себя вести... А раз ты вожатый, ты должен успокоить ребенка, разобраться в его проблемах. И неважно, в какое время суток это происходит.

Вожатый — это нянька. Перед сном нужно обязательно проследить, чтобы твой ребёнок обязательно умылся и почистил зубы, затем уложить его в постель после отбоя и следить, чтобы твои дети не скакали по кроватям, угомониться В состоянии после насыщенного впечатлениями дня. Поднимать с уговорами утром на зарядку, чего они сильно Или же, как можно дольше припозднившись, разгорячённых танцоров с лагерных дискотек, когда у самого вожатого остаётся еще танцевальной прыти на целую ночь... Зато дети очень любят измазывать соседей зубной пастой. И пострадавшие утром, естественно, идут жаловаться вожатому - недосмотрел...

Вожатый — это режиссер-постановщик. Участие в мероприятиях твоего отряда и достойное выступление - 80% работа вожатого детского лагеря. Часто дети хитрят, и вовсе не всегда удается уговорить кого-то из них выступать на сцене детского лагеря. Хорошо, если есть талантливые и активные. Но и в этом случае ребенку нужно придумать и поставить танец, смоделировать костюм и сообразить, какая у него будет прическа. Тут в дело включается вся фантазия (даже если ты о ней и не подозревал).

Про слово «выспаться» на время смены вожатому в детском лагере можно попросту забыть. А прикорнуть в течение дня, даже если есть кем подмениться, невозможно - через пять минут поднимут для какой-нибудь надобности. Но и к этому, оказывается, можно привыкнуть, если ты — настоящий вожатый!

Работа с детьми буквально заряжает энергией, дает возможность видеть мир чистыми глазами подростков, и задача вожатого — научить детей пониманию жизни и умению занять в ней достойное место.

Случайных людей в вожатском корпусе детского лагеря нет. Работать с подрастающим поколением в детском лагере могут только те, кто понастоящему любит детей, кто сам увлечен своей работой и умеет вести за собой. Чтобы заступить на смену в детском лагере, они готовы досрочно сдавать экзамены, махнуть рукой на каникулы и отдых. И всё ради того, как может показаться, чтобы выслушивать круглосуточный гам непослушных детей... Но, как показывает опыт, расстаться с этой работой они смогут очень нескоро.

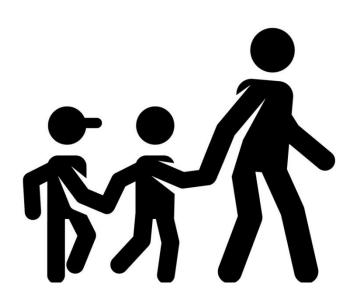
К концу смены в детском лагере даже самые звонкие вожатские голоса становятся низкими, с характерной хрипотцой. Связки не выдерживают ежесуточной (!) нагрузки — занятия, игры, постоянные сборы, спортивные

состязания, различные конкурсы и эстафеты... Отдохнуть душой и телом вожатый в детском лагере может только после...вечёрки! Отнюдь не отбоя, как вы бы могли подумать. Когда ребятня угомонится, воспитательский состав детского лагеря собирается на обсуждение прошедшего дня, подведение его итогов и обязательной распланировки наступающего дня. И на это необходимое мероприятие приходят все вожатые, без исключения. Валящиеся с ног, но с непотухающей искрой в уставших глазах и бодрясь остатками сил, мы можем хоть до утра, если понадобится, готовить для детей новый день — новую сказку...

Вожатый детского лагеря - это скорее не профессия, а состояние души! Профессия - это то, чему можно научиться. А быть лидером, старшим братом, сестрой у молодых горячих сердец не каждый сможет...Вожатыми детского лагеря становятся не по нужде, а скорее по убеждению, из-за любви к детям. Вожатыми становятся те, кто не хочет уходить из детства.

Вот кто такой, вечно не высыпавшийся, голодный, уставший, но добрый вожатый. И если честно, дорого стоят слезы и слова уезжающих домой детей о том, как они нас полюбили, о том, что будут писать и звонить, и просьба приехать в их любимый детский лагерь работать еще.

Каждый юноша и каждая девушка, гордо носящая звание вожатого детского лагеря, несёт по жизни «факел души», имея чистое сердце и непоколебимую веру в важность своего дела, в значимость быть воспитателем, наставником, учителем, а главное, другом любого ребёнка, пришедшего к нему на смену в детский лагерь. И только побыв вожатым, можно понять, насколько это прекрасно, привозя из смен неподкупное золото ребячьих улыбок, серебро собственных слез при расставании и бронзу веснушчатых профилей, навсегда запечатленных в памяти.



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ САМОГО СЕБЯ?

Ты хочешь достичь в жизни успеха? Самоорганизация - это первая ступенька к нему.

Человек, не способный организовать себя, не сможет организовать свою жизнь и жизнь окружающих его людей.

- 1. Любая деятельность начинается с ЖЕЛАНИЯ или с НЕОБХОДИМОСТИ что-либо сделать для себя, своих друзей или родных, научиться самому или чему-либо научить других.
- 2. Чтобы желание исполнилось, нужно приложить много усилий, терпения и для начала поставить себе ЦЕЛЬ достичь желаемого. Цель, в зависимости от ее глобальности, может быть ближняя на сейчас, на сегодня, на эту неделю, средняя на этот месяц, на этот год, дальняя на несколько лет, на всю жизнь. Подумай, насколько твоя цель достижимая. Оцени свои возможности!
- 3. Подумай, ПОЧЕМУ именно эта цель является для тебя главной в настоящее время.
- 4. Реши, С КЕМ ты будешь сотрудничать, помощью каких людей воспользуешься. Посоветуйся с опытными людьми, ЧТО тебе необходимо сделать.
- 5. Составь ПЛАН. Реально оцени свои возможности. Подумай, сколько тебе потребуется времени. Разбей всю работу на части, подумай, что ты будешь делать сегодня, завтра, через неделю и т. д., чтобы достигнуть своей цели.
- 6. Начинай ВЫПОЛНЯТЬ свой план. Всегда помни о главном, о своей цели. Придумывай себе дополнительные стимулы. Старайся не отклоняться от намеченного плана, регулярно анализируй, насколько цель стала ближе. Переноси запланированные действия только в исключительных случаях. Рационально используй свое время каждый день.

КАК ПОНРАВИТЬСЯ ДЕТЯМ?

Понравиться детям — это первая педагогическая задача, которую вы обязаны профессионально решить, если работаете в лагере. Может быть, это звучит несколько официально — «педагогическая задача», но любой другой подход, любое другое отношение к этой проблеме могут обернуться для вас морем неприятностей. Вы просто не сможете решить ни одной из последующих задач, если не справитесь с этой. Еще ни один вожатый, не пользующийся симпатией у детей, не смог сделать хоть что-то путевое со своим отрядом. Поэтому подойдите к этой проблеме с повышенным вниманием, с максимальной ответственностью.

Прежде всего «расшифруйте» для себя это словосочетание — «понравиться детям». Разные вожатые вкладывают в него не совсем похожий смысл.

Для кого-то «понравиться детям» означает установить с детьми контакт, наладить доброжелательные отношения. А кто-то «понравиться детям» воспринимает как «влюбить в себя детей», завоевать их восхищение и обожание. И по-другому не может быть, ведь все мы разные: кто-то сдержан в проявлении чувств, а кто-то брызжет эмоциями. И, примеряя на себя эту задачу, каждый учитывает оттенки своего темперамента и характера.

Но в любом случае, какими бы вы ни были, вам необходимо расположить детей к себе, заинтересовать собой. Эта задача, как и любая другая, имеет свои этапы решения.

Первый из них можно было бы назвать так: «Произвести первое впечатление». Как оно возникает, порой трудно объяснить. Маленькие дети, если их спросить о том, почему им понравился вожатый, часто просто не понимают этого вопроса: «Понравился и все». И это не случайно, ведь в первого впечатления большую роль возникновении играют поддающиеся анализу движения мысли и чувств. Нам даже кажется, что первое впечатление о человеке возникает бессознательно, интуитивно. Но если разобраться без привлечения «биополей», «флюидов» «энергоканалов», то можно выделить пять ключевых компонентов, из которых складывается у окружающих первое впечатление о вас.

- 1. Ваш внешний вид.
- 2. Выражение вашего лица.
- 3. Ваши запахи.
- 4. Тембр вашего голоса.
- 5. Ваша жестикуляция.

Если вы целенаправленно поработаете над каждым компонентом, то успех «положительного первого впечатления» вам обеспечен.

КАК ОБРАЩАТЬСЯ К ДЕТЯМ?

Дети почему-то не любят, когда их называют детьми. Даже маленькие. Ведь если они —«дети», то Вы — «взрослый», и вам на этом основании нет места в стране «детство». Вас не посвятят в секреты, не доверят тайны, да и вообще, о чем и на каком языке с Вами —взрослым — можно говорить?

Поэтому опытные педагоги стараются избегать этого слова, лишний раз не напоминают детям, что они маленькие, нуждающиеся в заботе и опеке. Ну, а тогда как же обращаться к детям, если они всего лишь дети? На этот случай существуют такие варианты:

- «Ребята», «Ребятушки»;
- «Друзья», «Други мои», «Друзья мои»;
- «Народ», «Люди»;
- «Родные мои», «Братья и сестры»;
- «Пацаны», «Девчонки», «Парни»...Порой очень выручает игровое «великосветское» обращение:
 - «Милостливые государи и государыни»;
 - «Любезные синьоры и синьорины»;
 - «Уважаемые судари и сударыни»...

А еще обращение может быть сказочным:

- «Братцы-кролики», «Свободные волки», «Славные Муми-тролли».

А если вы обращаетесь не ко всем сразу, а к кому-то персонально, то существуют такие слова:

- «Дружок», «Голубчик», «Солнышко».

Ну, а если у вас в отряде ребята более старшего возраста, то подойдут и такие игровые обращения:

- «Гвардейцы», «Земляки», «Братья славяне».

Для мальчишек:

- «Мужики», «Мужички», «Молодые люди».

Для девчонок:

- «Красавицы», «Барышни», «Мадемуазели».

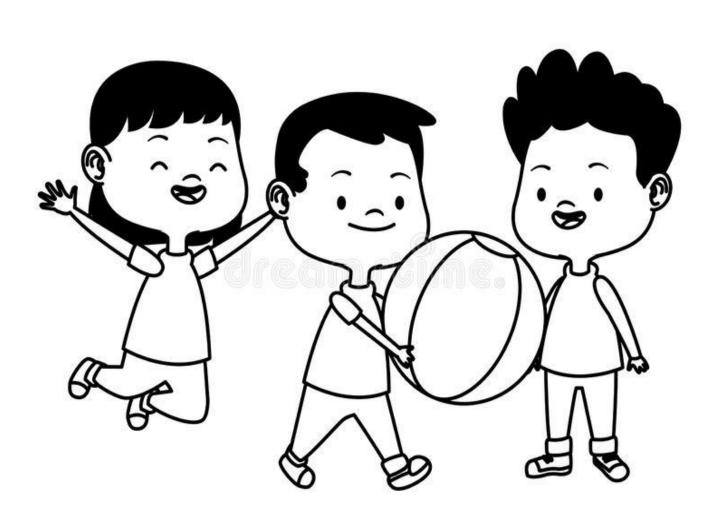
Для персонального обращения:

- «Вот что, уважаемая...», «Это где ж тебя так, родной ты мой...», «Знаешь, милейший...».

Но вообще-то, при персональном обращении лучше всего пользоваться именами (именно именами, а не фамилиями), причем девочки, да и мальчишки порой тоже, не возражают, если их имя будет произнесено в уменьшительно-ласкательной форме. Не «Ольга», а «Оленька». Не «Татьяна», а «Танюша». Не «Дарья», а «Дашенька». Часто возникает проблема, а можно ли использовать клички. Если они обидные, дразнильные — то, конечно, нет. Но бывают редкие исключения, когда кличка нравится ребенку больше, чем имя. Как правило, это английские производные от русских имен (Майкл — Миша) или прозвища, подчеркивающие достоинства («Эрудит», «Шварценеггер», «Механик»). Если ребенок не возражает и даже гордится, когда его так называют, то вы вправе употребить кличку, только обязательно попросив предварительно на то разрешения.

Кстати, в маленьком отряде можно придумать даже игру в переименование. Например, предложить всем превратиться в героев историй про Винни-Пуха. Тогда в отряде будут и Тигра, и крошка Ру, и Пятачок, а вам придется стать Кристофером Робином. Или можно поиграть в индейское племя с Зоркими Соколами, Быстрыми Оленями и Хитрыми Лисами. Но на такой шаг можно пойти, если и все содержание вашей деятельности будет соответствовать этой игре. А иначе получится смешно, и даже нелепо: «Храбрый Барсук, сколько раз тебе говорить, снимай кеды, когда заходишь в палату!»

Ну, а теперь — самое главное. Не увлекайтесь придумыванием словобращений. Ведь для ребят намного важнее не слово, а интонация, с которой оно произносится. Можно и стандартное «дети» произнести с искренней теплотой, избегнув как высокомерной назидательности, так и сентиментального сюсюканья. А можно и изначально теплое и доброе «ребятушки» проговорить с такой пренебрежительностью, с такой кровожадностью, что детям впору будет обидеться или расплакаться.



МЫ - КОМАНДА!

Возьмемся за руки, друзья, Чтоб не пропасть поодиночке. Б. Окуджава, поэт-песенник

Как ты думаешь, почему люди объединяются? Может быть, у них есть общие цели, которых поодиночке достичь не так-то просто. А может быть, им просто интересно заниматься чем-то вместе. По этим и другим причинам образуются объединения людей. Они отличаются друг от друга тем, ради чего и каким способом люди объединились.

Если...

большое количество людей объединили общие интересы, дело или просто желание работать друг с другом...

и у них есть официальный руководитель...

а при выполнении каких-либо заданий возможна взаимозаменяемость людей,то такое объединение называется КОЛЛЕКТИВ.

Примеры коллектива:

вас объединяет какое-то общее дело, формироваться кроме учебы. Учеба индивидуальное.

Если...

небольшое количество людей объединил лидер под общую цель или дело...

и каждый человек в этом объединении особенный - это либо специалист в какой-либо области, либо носитель какой-то важной информации, знаний или умений, готовый вложить свои знания и умения в общий результат, -то такое объединение называется

КОМАНДА.

Примеры команды:

Коллективом может быть ваш отряд В команды объединяются для участия или ваш школьный класс, если в нем в спортивных играх. Команды могут организации ДЛЯ дело какого-нибудь (например, дела творческая группа ребят) или серии различных дел (например, команда губернатора).

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ РАБОТУ В КОМАНДЕ

и любой другой группе

У тебя уже появилась идея, нашлись единомышленники, создана команда. Наверное, тебе кажется, что самое сложное теперь позади, и твой корабль дальше поплывет легко и беззаботно. А подводные рифы? Чтобы их обойти, надо о них знать. Вот о них мы и поговорим.

1 риф: «Хаос» или «Неразбериха». Он обязательно встанет на пути, если все одновременно будут выполнять одно задание или, наоборот, никто ничего не будет делать, надеясь на кого-то другого. Твоя команда сможет обойти этот риф, и ваше дело будет выполнено быстрее и лучше, если вы договоритесь, КТО и КАКУЮ работу будет выполнять: каждый будет знать, ЗА ЧТО он ОТВЕЧАЕТ, ДЛЯ ЧЕГО нужна эта работа, ЧТО от него ТРЕБУЕТСЯ и к

какому СРОКУ. Поручения стоит поделить в зависимости от умений, талантов, желания каждого. ЗА ЧТО отвечает лидер, лучше решить всей командой.

2 риф: «Самотек». Чтобы не пустить все «на самотек», чтобы поручения выполнялись правильно и вовремя, кому-то нужно контролировать их выполнение. Если лидера наделили такими полномочиями, то это его забота. Но в любом случае, чтобы ваш корабль плыл в правильном направлении, результат работы каждого должен обсуждаться на общем сборе команды. Контролировать - это не значит командовать. Это значит вовремя помочь, поддержать, лишний раз напомнить, в сложной ситуации перераспределить поручения, назначить время общего сбора.

3 риф «Мираж». Чтобы плыть постоянно сверять координаты, то есть сравнивать свои промежуточные результаты с вашей целью. Это называется АНАЛИЗ. Прежде всего, анализирует проделанную работу лидер, а затем подключает к анализу всю команду. В конце пути нужно совместно оценить, туда ли вы приплыли, тот ли это берег.

КАК СДЕЛАТЬ СВОЮ КОМАНДУ УСПЕШНОЙ?

Для успешности нужен лидер—ядро команды. Чаще всего он и создаёт команду, набирает единомышленников

Все представители успешной команды знают цель, ради которой их команда существует

Каждый человек в успешной команде выполняет свою роль, своё поручение. Качественная работа каждого влияет на достижение цели.. Лидер держит под контралем работу каждого, помогает тем, кому нужно.

Работа становится эффективнее, когда с самого начала у каждого представителя команды есть личная заинтересованность в результате.

Команда становится успешной, сплочённой и дружной, когда в ней появляются правига. Традиции, ритуалы и атрибуты. Правига дисциплинируют, а всё остальное—объединяет, делает терпимее друг к другу.

КАК ПРИДУМАТЬ ИНТЕРЕСНОЕ ДЕЛО?

Представь себя героем народной сказки. Ты стоишь на распутье двух дорог. Перед тобой камень с надписью: «Направо пойдешь - дело и друзей найдешь. Налево пойдешь - хорошо отдохнешь, но от скуки помрешь». Какой путь ты выберешь? Знаешь, я пошел бы направо. Не согласен я с теми, кто говорит, что настоящий отдых - это безделье.

ДЕЛО — это не только то, что помогает занять время. В «Салюте» делом называют любое важное и интересное событие, приносящее пользу и радость окружающим людям и самому себе. Делом может быть игра или праздник, спортивное состязание или "огонек" и еще многие другие события.

Когда про дело говорят, что оно ИНТЕРЕСНОЕ, - это значит, что дело увлекает каждого его участника.

А еще любое дело станет интересным и принесет пользу, если ты его подготовишь и проведешь вместе со своими друзьями.

С чего начинается дело? С желания решить какую-то проблему необычным способом.

Какие проблемы возникают чаще всего? Например, «наш отряд недружный», «у нас в лагере скучно» или «у Пети завтра день рождения, а подарка нет».

Как придумать идею дела? Идею можно придумать разными способами: с помощью ассоциаций или мозгового штурма. Еще идеи можно найти в художественных произведениях, готовых сценариях и в известных телепередачах.

Метод ассоциаций

1 шаг - Придумай три слова, близкие к твоей проблеме или тематике дела. Первое слово - это имя существительное, второе - глагол, третье - прилагательное. Затем придумай к каждому слову пять слов-ассоциаций, относящихся к любой части речи. Например:

«Друг» -	«Прыгать» -	«Веселый» -
разведка, подвиг,	высоко, забор, кенгуру	праздник, смешной,

2 шаг - Придумай фразу, можно самую нелепую, используя по одному слову из каждого столбика. Например: «Подвиги смешного кенгуру».

Поздравляю! У тебя есть оригинальное название будущего дела.

Название подсказывает, что это дело может быть набором игриспытаний, где в финале присваивается звание «Великого смешного кенгуру». Но у тебя и твоих друзей могут возникнуть другие мысли по поводу формы проведения дела.

Мозговой штурм

1 шаг. Каждый человек в группе предлагает свои идеи, в том числе самые невероятные. Самое главное на этом этапе - никакой критики идей.

2 шаг. Из общей массы идей коллективно выбирается одна идея - самая удачная.

Художественное произведение

Идея и сценарий дела строятся на основе любого известного всем произведения. Участниками дела становятся герои этой книги.

Готовые сценарии и телепередачи

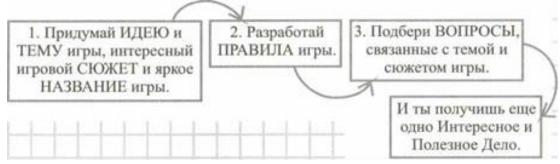
Хорошее предложение для новичков. Почти все уже придумано, осталось только провести. Только знаешь, старое и известное не так интересно, как вновь придуманное!

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ ИГРУ?

Интеллектуальная игра — это прекрасная возможность проявить себя с помощью собственного ума.

Как ты думаешь, в чем особенность интеллектуальной игры? Ты можешь ответить мне: «Что за глупый вопрос? В этой игре есть вопросы, на которые нужно дать правильные ответы». Конечно, ты прав. Но просто задавать вопросы и получать на них ответы - скучно и совсем не похоже на игру.

Поэтому, если ты хочешь создать интеллектуальную игру, то...



Все, что касается СЮЖЕТА и ПРАВИЛ:

- Очень часто интеллектуальные игры свой сюжет заимствуют из других игр. Например, можно переложить правила известной спортивной игры «Футбол» на твою интеллектуальную игру. Получится «Интеллектуальный футбол», где «мяч» это вопрос. На него отвечают сначала игроки линии нападения, в случае неудачи защита, затем вратарь. Если на вопрос не появилось ответа он попал в ворота, очко получает команда-соперница.
- Правила игры может придумать творческая группа. Чаще всего это не требует больших усилий их подсказывает выбранный сюжет. Правила объясняют, КОГДА и на КАКОЙ вопрос отвечает участник или вся команда, когда происходит переход хода, ЧТО получают участники за правильный или теряют за неправильный ответ.
- Игроки должны знать правила с самого начала игры. Чем понятнее правила, тем лучше проходит игра.
- Развитию сюжета, выполнению правил игры помогает наглядное оформление помещения. Много зависит от подготовки ведущего, который должен хорошо знать эти правила.

Все, что касается ВОПРОСОВ:

• Вопросы игры могут быть на одну тему, а могут составлять несколько тематических блоков.

Отвечающий либо сам ищет ответ на вопрос, либо выбирает его из предложенных вариантов.

Вместо вопросов могут быть ребусы, шарады или загадки.

- Подбирая вопросы, помни, что они могут быть различной сложности и должны соответствовать возрасту участников. Прежде чем задавать вопрос, попробуй самостоятельно на него ответить. Ты не хочешь, чтобы тебе задавали такой вопрос? Может быть, стоит от него отказаться?
- Главная особенность ХОРОШЕГО вопроса в том, что если участник игры не знает точного ответа на вопрос, он может прийти к правильному ответу, рассуждая логически, используя весь накопленный багаж знаний. Приведу пример хорошего вопроса по теме «Регионы России»: Этот регион издревле славился великолепнейшим пчелиным медом, и даже само название этого региона переводится как «голова пчелы». На гербе столицы региона изображена «бегущая куница в серебряном поле в знак таковых зверей изобилия». В этом регионе родились писатель С.Т. Аксаков, художник М.В. Нестеров, национальный герой Салават Юлаев. Известная певица Земфира тоже уроженка этого региона. О каком регионе идет речь?

Правильный ответ: республика Башкортостан.

Вопросы или другие интеллектуальные задания можно придумать самому. Это сложно, но возможно. Есть другой вариант - воспользоваться готовыми вопросами. На сегодняшний день издано много книг с вопросами и ответами на различные темы.

Идеи сюжетов игры:

- Стрельба по мишени (цена правильного ответа зависит от попадания в реальную мишень ближе к «яблочку»),
- Открывание сейфа с помощью кода (отвечая на вопросы, можно получить цифру или букву кода),
- Восхождение на гору (правильные ответы помогают команде подниматься к вершине, в ходе игры вопросы становятся труднее, приходится прибегать к страховке),
- Аукцион (на продажу выставляется какой- то предмет, его цена определенное количество правильных ответов),
 - Казино, рулетка («Что? Где? Когда?»).

Идей много, оглянись вокруг и ты найдешь что-нибудь интересное!

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Интеллектуальная игра, которую хочется записать и провести Название игры Тема и сюжет игры Кто создает и проводит дело?

Как распределены поручения?

Для кого проводится (состав и возраст участников)?

Чем она интересна и полезна мне как организатору?

Чем она интересна и полезна участникам?

Сценарный план игры

Интересные вопросы

Как можно наградить победителей?



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ПРАЗДНИК?

Делу - время, и празднику - время. Перефразированная пословица

Ты любишь праздники? Кто же их не любит! В потоке будничных дней, забот и проблем они становятся яркими и радостными событиями. Праздник - это не праздность (безделье), а большое, важное и интересное дело, всегда коллективное и всегда творческое.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Мои ассоциации к слову ПРАЗДНИК:

В «Салюте» очень любят праздники и проводят их не только по особенным датам календаря, но и по состоянию души. Здесь может пройти день любви и, представь себе, даже байк-слёт.

Ты хочешь подарить праздник своим друзьям, родным, окружающим людям?

Если да, тогда для тебя несколько советов:

Совет 1. Делай праздник с друзьями. Праздник - это результат работы команды: взрослых и детей, сценаристов и режиссеров, художников и оформителей, осветителей и изготовителей костюмов, рекламных агентов, рабочих сцены и т.д. Одному или нескольким людям такое дело не под силу.

Совет 2. Помни, что успех празднику создает предпраздничный этап - радостное ожидание, в котором живут люди в преддверии праздника. В этот период происходит подготовка участников: заранее пишутся объявления, афиши, сочинения на тему праздника, проводятся творческие конкурсы и т.д.

Совет 3. Найди занятие по душе для каждого участника праздника, предоставь им выбор различных дел и ролей. Учти, что участники могут быть разного возраста.

Совет 4. Помни, что праздник - это дело более масштабное, чем другие. В программе праздника могут быть и концерты, и конкурсы, и спортивные дела. Все это может происходить одновременно на разных площадках или поочередно в течение дня.

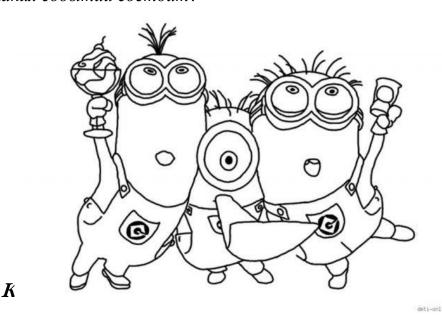
Совет 5. Обрати внимание на два очень важных момента праздника: кульминацию и его завершение. Кульминация поддерживает интерес, а яркий финал помогает запомнить праздник надолго.

Совет 6. Оцени то, что получилось. Праздник получился, когда в его финале у каждого участника есть чувство радости от пережитого и чувство сожаления, что все заканчивается.

Совет 7 (самому себе).

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

ПРАЗДНИК, который хочется сделать для себя и для других Идея и тема праздника Название праздника Кто создает и проводит дело? Как распределены поручения? Для кого проводится (состав и возраст участников)? Чем он интересен и полезен мне как организатору? Чем он может быть интересен и полезен участникам? Из каких событий состоит?



Все, что ты делаешь, ты можешь делать, соревнуясь с другими людьми.

 $\Gamma PAMMY$?

Конкурсные программы очень похожи на спортивное противоборство. В них выявляются самые смелые, веселые, дружные, творческие, умные и находчивые ребята. В конкурсах соревнуются как участники, так и их болельщики, и все получают радость от участия.

Если ты любишь конкурсы, то, прочитав мои подсказки, легко организуешь их для других.

Подсказка первая - про организаторов:

Организуй конкурсную программу вместе с друзьями.

Подсказка вторая - про участников:

В конкурсах можно участвовать индивидуально, а можно командой. Поддержать участников могут болельщики.

Подсказка третья - про объединение конкурсов:

Разные конкурсы в конкурсной программе может объединять общая идея. В этом случае получается конкурсная «мозаика». Еще конкурсные задания можно объединить с помощью какого- либо сюжета.

Подсказка четвертая - про правила и задания:

У каждого конкурса должны быть правила, нарушать которые нельзя. Задания конкурса должны соответствовать возрасту и уровню подготовки участников.

Оценивает результаты авторитетное жюри. Участники должны хорошо понимать задание и правила его выполнения.

Подсказка пятая - про разное:

- Участникам нужно рассказать о проведении конкурсов заранее, познакомить с их содержанием и правилами участия. Если возможно предварительно собрать индивидуальные и коллективные заявки на участие, посчитать количество конкурсантов или команд.
 - Начало конкурсной программы должно быть ярким и праздничным.
 - Конкурсы должны быть интересны участникам.
- Удобные площадки и красочное оформление также важны для проведения конкурсов.
 - Не забудьте про награды для победителей.

Идеи конкурсных программ:

1. Конкурсная программа «Чайник» («чайник» - новичок в каком-либо деле). Конкурсы:

«Ты никогда не был ученым?» (логические задачки);

«Ты «чайник» в журналистике?» (создание газеты для трямзиков, сапунят, калушей и т.д.);

«И художником не был?» (создать рисунок на какую-нибудь тему, но вместо кисточки и карандаша использовать половинки картофеля, листья деревьев, зубные щетки и т.д.).

2. Конкурсная программа «Звездный путь».

Идея конкурсной программы: «Раскрой свои способности, прояви себя, стань успешным!».

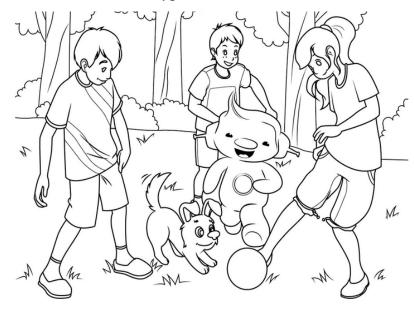
Примерные конкурсы: конкурс «Самопрезентация», интеллектуальный конкурс «А если подумать...», прикладной конкурс «Своими руками», конкурс мастер-классов «Дети - детям», еще может быть творческий, спортивный конкурс и так далее.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Конкурсная программа, которую хочется записать и провести Название конкурсной программы

Какой идеей, темой или сюжетом объединены конкурсы?

Кто создает и проводит дело? Как распределены поручения?



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ СПОРТИВНОЕ ДЕЛО?

В каждом маленьком ребенке:
И мальчишке, и девчонке —
Есть по двести грамм взрывчатки
Или даже полкило!
Должен он бежать и прыгать.
Все хватать, ногами дрыгать,
А иначе он взорвется - Трах-бабах! И нет его!
Из мультфильма «Обезьянки, вперед!»

Если на улице отличная погода и ты чувствуешь, что немного засиделся на месте, почему бы тебе для себя и своих друзей не провести какое-нибудь интересное спортивное дело. Это могут быть «Веселые старты», смешные эстафеты, товарищеская встреча по футболу, тропа испытания, даже конкурс знатоков спорта - для твоей фантазии нет границ.

Что нужно для того, чтобы подготовить и провести спортивное дело?

- 1. Творческая группа организаторов.
- 2. Заинтересованные участники дела в удобной спортивной форме. Участников можно объединить в команды, а можно дать им возможность индивидуально участвовать в деле (все зависит от идеи).
 - 3. Спортивный инвентарь.
 - 4. Площадки, подходящие для игр.
 - 5. Безопасные игры, чтобы не было разбитых колен.
 - 6. Награды для победителей.

Спортивное дело — это не просто одна спортивная игра. Это набор разных игр или состязаний. Объединяет их общая идея или сюжет.

Идея спортивного дела: «Фестиваль дворовых игр»

На этом фестивале каждый участник может попробовать свои силы в различных играх, показать себя, оценить других, пообщаться, подружиться.

Дело может состоять из таких дворовых игр:

- «Лапта»,
- «Чапаев» (щелчком пальцев выбиваются шашки на доске),
- «Соке» (ногой набивается носок, наполненный крупой),
- «Казаки-разбойники» (один человек или команда ищет, остальные прячутся, оставляя за собой стрелки),
- «Силач» (кто дольше продержит двумя пальцами на вытянутой руке пластиковую бутылку с водой),
- «Бои на спичках» (спички зажимаются большим и указательным пальцами, соперники пытаются сломать спичку друг у друга).

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Спортивное дело, которое хочется записать и провести

Идея дела

Название дела

Кто создает и проводит дело?

Как распределены поручения?

Для кого проводится (состав и возраст участников)?

Чем оно интересно и полезно мне как организатору?

Чем оно интересно и полезно участникам?

Содержание дела

Как можно наградить победителей?



А ещё крючком вязать,

Правда-правда, не шучу. Если хочешь - научу. Приходи ко мне сейчас, Дам тебе я мастер-класс.

Ты считаешь себя мастером в каком-нибудь деле? Может быть, ты прекрасно поешь песни под гитару, умеешь мастерить что-нибудь руками, танцуешь или знаешь, как собрать команду и придумать интересное дело? Тогда не прячь свое мастерство, поделись им с другими ребятами.

В «Салюте» каждый человек: взрослый или ребенок - может провести свой мастер-класс. Посещают это интересное дело люди, заинтересованные в приобретении новых знаний и умений.

А ты хочешь поделиться своим мастерством и организовать мастеркласе? Тогда...

- Найди себе одного или нескольких помощников. Они помогут тебе в организации встречи.
 - Обязательно заручись поддержкой взрослого человека.
 - Напиши сценарий дела.
- •Подумай о помещении и его оформлении (расстановке мебели, нужном количестве стульев, стендах с информацией), аппаратуре, материалах для каждого участника (бумаге, красках, кисточках и так далее).
- Подготовься к тому, что может прийти больше или меньше участников, чем ты рассчитываешь, также участники могут быть разного уровня подготовки по этой теме. Выясни это в начале мастер-класса и самых знающих ребят возьми в помощники.
 - Сделай рекламу своему мастер-классу.

Все продумано и подготовлено? Можно проводить!

Мастер-класс проводится по такому плану:

Вступление. Состоит из приветственного слова, знакомства участников друг с другом, игры или песни, соответствующих теме встречи; рассказа ведущего о том, что каждый участник приобретет от встречи, где сможет это применить, где дальше сможет развить приобретенные знания и умения.

Основная часть. Передача опыта. Ведущий - рассказывает и показывает, участники - запоминают, записывают и повторяют за мастером.

Заключительная часть.

Самостоятельное творчество участников. Например, если тема встречи - рукоделие, то можно сделать небольшое изделие, театральное творчество - миниатюру, лидерское мастерство - придумать идею дела и спланировать его организацию. Завершая встречу, подведите итоги. Пусть каждый скажет, что нового он узнал, где сможет применить полученные знания.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Я могу научить

Свой мастер-класс я назову

Для меня важно провести мастер-класс, потому что

Участникам важно посетить мой мастер-класс, потому что

План проведения моего мастер-класса

В организации мне помогут



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ СБОР?

Если твоему отряду необходимо решить какую-нибудь проблему, договориться об общих правилах или обменяться информацией, то быстрее собирай всех на СБОР.

Сборы бывают разные и отличаются тем, какой вопрос или проблему сбор поднимает и решает. В «Салюте» это происходит так:

- Если нужно придумать, как жить отряду, какие важные события произойдут в коллективе проводится сбор-планирование.
- Если нужно договориться об общих правилах и законах, придумать, кто и какой вклад внесет в организацию жизни коллектива на помощь приходит организационный сбор.
- Если нужно поразмышлять о том, что получилось, как прошел день, дело, смена это сбор-анализ.
- Если есть необходимость поделиться важной информацией это информационный сбор.
 - Если нужно подвести итоги это итоговый сбор.

Я думаю, ты согласишься, что сбор — это дело, полезное для коллектива. Но в твоих силах сделать его не только полезным, но и интересным. Сбор станет таким для каждого участника, если его мнение выслушают и учтут в общем решении, оно будет важным для коллектива.

Примерная схема проведения сбора

1. Подготовительный этап.

Работает группа организаторов сбора: определяются вопросы, составляется сценарий, готовится помещение, объявляется о сборе.

2. Вступительный этап.

Ведущий озвучивает вопрос или проблему, важную для коллектива. Хорошо, если эта проблема отразится в названии сбора. Например, «Нам жить интересно и весело, но...». Участникам напоминаются правила сбора и объясняется, каким способом будет проходить работа. Участники делятся на рабочие группы (это можно сделать и до сбора), выбирается пресс-группа, которая будет записывать предложения. Работу пресс-группы могут выполнять организаторы сбора.

3. Основной этап.

Происходит обсуждение вопросов в группах, затем представители от групп выступают перед всем коллективом. Возможен другой

вариант - представители могут по кругу обойти другие группы. Задача этого этапа - услышать все точки зрения, договориться и принять общее решение.

4. Заключительный этап.

Ведущий или пресс-группа оглашает общее решение. Оно обсуждается и принимается. Выбираются люди, ответственные за его выполнение.

Правила сбора

Правило поднятой правой руки - «Прошу слова».

Правило скрещенных рук - «Не повторяйся, об этом уже говорили».

Правило свободного микрофона - «Каждый имеет право на свою точку зрения и может ее высказать».

Правило 2-х минут - «Обсуждение любого вопроса должно проходить не более двух минут».

Правило высказывания - «Критикуешь - предлагай».

Правило аплодисментов - «Согласен - аплодируй».

Правило ручки и блокнота - «Любая незаписанная мысль - потерянная мысль».

Легенда о том, как появилось правило поднятой руки

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего всё началось, но вражда не утихала, и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы трусостью. Никто не хотел, чтобы его считали трусом, ибо трусов и в том, и в другом племени наказывали одинаково: им простреливали ладонь правой руки... И продолжали гибнуть самые горячие и молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. Обоим племенам грозило вырождение.

Вот тогда один старый и мудрый человек поднял правую руку и сказал: «Люди, я хочу поведать вам что-то важное. Вы можете считать меня трусом. Вот моя правая рука, и если вы посчитаете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте».

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, поднял правую руку с открытой ладонью. Смелость старика вызвала уважение у врагов, они решили его внимательно выслушать. И после долгих раздумий приняли предложение о мире.

Вот так появилось правило поднятой руки, которое гласит: «Люди, я хочу сказать вам что-то важное».

Сделать сбор интересным и зрелищным помогут такие моменты:

- •видео-зарисовки по проблеме сбора;
- •стихи и легенды, связанные с темой обсуждения, в начале сбора;
- •подарки участникам в конце сбора;
- •знаки отличия для выбранных в конце сбора людей (значки, галстуки и т.д);
- •торжественные моменты: клятва, утверждение Декларации, Кодекса, Устава;
 - •общая песня в конце и в начале сбора.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Кто готовит и проводит дело?

Как распределены поручения?

Для кого проводится (состав и возраст участников)?

Чем сбор полезен мне как организатору?

Чем сбор полезен участникам?

План проведения

Интересные и зрелищные моменты



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ И ПРОВЕСТИ «ОГОНЁК» (СВЕЧКУ)?

Подари своим друзьям эту интересную салютовскую традицию! «Огоньки» бывают разные:

- «огонек» знакомства,
- «огонек» анализ дня,
- тематический «огонек» (тема для огонька может быть любая: любовь, дружба, знаменитые люди, исторические события и т. д.),
 - прощальный «огонек»,

Правила организации огонька

Правило первое. Прежде всего, вместе с друзьями-единомышленниками подумай, о чем вам важно поговорить, какая будет тема встречи. Не забудьте написать сценарий.

Правило второе. Соберите на «огонек» только тех, кто действительно хочет в нем участвовать.

Правило третье. Выберите и оформите место встречи. Оно должно быть уютным и тихим. Посадите участников в круг, чтобы всем было хорошо видно и слышно друг друга.

Правило четвертое. Создайте особую доверительную атмосферу с помощью живого огня, добрых слов, песен и легенд. Во время разговора можно передавать по кругу какой-нибудь предмет, например, мягкую игрушку.

Правило пятое. Дайте возможность высказаться каждому.

Правило шестое. Подарите всем ребятам в конце «огонька» сюрприз. Это может быть общая песня, особые пожелания каждому участнику, красивые стихи, сувениры, сделанные своими руками.

Правило для ведущего:

Ведущий последним говорит свое мнение.

Правило похода на «огонек»:

На «огонек» и с «огонька» идем мы так: в руке рука.

Законы «огонька»:

- Когда говорит один все молчат.
- Как думаешь так и говори, без уступок, но осуждай не человека, а его поступок.
 - Сказать может каждый, но также каждый имеет право промолчать.
 - Все сказанное на «огоньке» не должно выноситься за его пределы.
 - Через центр круга переходить нельзя.

Идеи "огонька"

"Огонёк" знакомства - "Игрушка, зеркальце, часы"

Три предмета в названии - это символы разных периодов жизни: прошлое, настоящее и будущее. С помощью этих предметов совершается путешествие- рассказ по жизни каждого участника встречи.

"Огонёк" знакомства - "Мой герб"

Накануне "огонька" его участники рисуют символичный герб. На гербе могут быть предметы или слова, отражающие интересы и ценности человека. С помощью своих гербов ребята рассказывают о себе и знакомятся друг с другом.

"Огонёк" анализ дня - "Время собирать камни"

Накануне "огонька" каждый участник находит себе один тёмный и один светлый камень. На огоньке ведущий задает вопросы: "Что в дне было хорошего? Что было плохого? Что можно изменить?".

Отвечая на эти вопросы, ребята складывают гору темных камней - из того, что было "плохого", гору светлых - из "хорошего". В конце "огонька" ведущий подводит итог: чего было больше: хорошего или плохого и что "завтра" мы будем делать иначе.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

"Огонёк", который хочется запомнить и подарить друзьям

Тема "огонька"

Название "огонька"

Кто создает и проводит дело?

Как распределены поручения?

Для кого проводится (состав и возраст участников)?

Чем "огонёк" интересен и полезен мне как организатору?

Чем "огонёк" интересен и полезен участникам?

Содержание встречи (какие вопросы обсуждались, интересные моменты) Интересные сюрпризы



КАК УЗНАТЬ, НАСКОЛЬКО УСПЕШНО БЫЛО ОРГАНИЗОВАНО ДЕЛО?

Ну вот, ты провел Интересное Дело. Заботы, споры и сомнения остались позади. Сейчас тебя охватывает радость и легкая усталость. Самое время тебе, как лидеру-организатору работы отряда, задуматься, насколько успешно было организовано твое дело. Скажу по секрету, что успешно организованное дело - это не просто дело, которое прошло весело, интересно и понравилось участникам. Надо «копать» глубже.

И «копание» это называется анализом дела.

Анализ дела проводит лидер. Он собирает всех представителей творческой группы. Для независимой оценки он может пригласить участников дела.

При анализе дела оценивается:

- Дело как событие (как удачно воплотили задуманную идею, насколько оно новое, зрелищное, интересное).
- •Процесс подготовки Дела (участие каждого представителя творческой группы, помощь других людей, проблемы, возникшие при подготовке, и их решение).
 - Полезность дела для его организаторов и участников

Анализируя дело, человек размышляет, что произошло с ним в ходе подготовки и проведения дела, какие специальные знания или жизненный опыт он приобрел.

Примерные вопросы для анализа дела:

- 1. Для чего мы проводили дело? Что для нас было важно?
- 2. Давайте вспомним все моменты нашего дела. Что получилось интересно, по-новому, зрелищно?
- 3. Кто и как нам помогал? Чем нам полезна была эта помощь?
- 4. Что из задуманного у нас получилось, а что нет?
- 5. В чем причина наших неудач? Что позволило достичь успеха?
- 6. Что помогало в совместной работе, что мешало, и как этого можно было избежать? Насколько приятно было работать в группе, и от чего это зависело?
- 7. Чем прошедшее событие оказалось полезным для каждого?
- 8. На что нужно обратить внимание при подготовке подобного дела в следующий раз?

Встреча-анализ, так же как любое дело, требует подготовки. Предварительно вожатый сам должен проанализировать дело, составить вопросы для анализа, подобрать форму проведения, удобное помещение и время. Задача вожатого во время встречи создавать хорошую атмосферу, не позволять, чтобы участники обвиняли друг друга и ссорились. Фраза ведущего в этом случае может быть такой: «Мы собрались здесь не критиковать друг друга, а понять, как прошло дело, и договориться, как в следующий раз мы сделаем еще лучше». И конечно же,

вожатый должен найти слова благодарности для каждого участника встречи, сказать о его вкладе.

Хорошими помощниками в проведении анализа могут стать игровые приемы. Например, такие:

- •При обсуждении «плюсов» и «минусов» организованного дела можно использовать розовые и черные очки. Высказываясь, ребята могут взять в руки соответствующие очки. Еще можно разделить ребят на 2 группы: группа в розовых очках (говорит об удачных моментах в проведении дела), и группа в черных очках (говорит о неудачных моментах).
- Можно сравнить творческую группу с командой корабля, которая совершила длительное путешествие и вернулась в порт назначения. Тогда вопросы для обсуждения будут звучать так: какие события произошли во время пути, чем наполнились трюмы корабля во время пути и так далее. По ходу анализа можно заполнять символичный «Борт-журнал».

В конце встречи можно использовать такие сюрпризы:

- медаль, которая вручается каждому участнику (на ней написано за что);
- «сюрпризку» на память или «сюрпризку- спасибо» (ее готовит каждый участник встречи заранее, а на встрече дарит любому человеку);
 - общую песню;
 - речёвку (например, «Мы ребята ничего! Мы ребята просто Во!»);
 - общую клятву.

МЫСЛИ НА БУМАГЕ

Мои размышления по поводу проведенного дела Дело называлось

Оно было нужно для того, чтобы

Что у нас получилось удачно?

Благодаря чему получилось?

Что у нас не получилось?

В чем причина?

Кто и как нам помогал?

Чем прошедшее дело оказалось полезным для меня?

Чем прошедшее дело оказалось полезным для других?



ИГРЫ ДЛЯ ЛИДЕРОВ И ПРО ЛИДЕРОВ

Люди переносили тяжелый груз. Он был упакован в мешки разной величины, удобные и неудобные для переноски. Каждый работник подходил и брал мешок поудобнее, относил его и возвращался, чтобы вновь выбрать для себя такой же груз. Лишь один из работавших каждый раз со вздохом взваливал на себя самую тяжелую ношу и с трудом доставлял ее на место. Когда его спросили, почему он добровольно выбирает себе ношу потяжелее, ведь были среди работавших люди и сильнее его, тот ответил: «Кому-то ведь надо ее нести рано или поздно. Пусть это буду я». Притча для размышления

У тебя есть идея, и единомышленники тоже есть. Но чтобы узнать способности каждого из ребят, правильно распределить поручения, предлагаю тебе специальные игры. После проведения этих игр не только ты, но и ребята-участники поймут, кому лучше быть организатором, кто способен предлагать оригинальные и творческие идеи, а кто может точно и в срок выполнить задание.

«Кельтское колесо»

Легенда. По легенде древних кельтов всех людей можно разделить так же, как стороны света.

Люди с Севера - это люди действия, лидеры, которые делают дело. Они видят цель и идут к ней любыми путями. Средства, которые они используют и атмосфера, которая царит вокруг, - это для них не главное.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности и дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока - это люди творчества. У них всегда много идей.

Люди с Юга обеспечивают в группе теплые отношения и комфорт, очень важные в совместной работе.

Для достижения гармонии по легенде Древних кельтов в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя одна из них может преобладать. Это и представляет собой замкнутое кельтское кольцо.

Задание: Игроки разделяются на группы по своей предрасположенности к какой-либо стороне света. Если человек сомневается, то ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент. Организатору игры стоит позаботиться об отличительных знаках групп. Например, это могут быть жетоны разных цветов. Количество играющих должно быть не менее 12 человек.

Этапы игры:

- 1. Каждая «сторона света» представляет себя, делает рекламу своих положительных качеств. На подготовку 7-10 минут.
- 2. Каждая группа рассказывает об отрицательных сторонах других «частей света» и выслушивает про свои негативные черты. На подготовку 3 минуты.
- 3. Каждая группа отвечает на вопрос: почему она не может обойтись без других «сторон света»? На подготовку 5 минут.
- 4. Игроки разных «частей света» объединяются в новые группы, где, по возможности, присутствует представитель каждой «стороны света». Новая

группа решает, как лучше разделить обязанности между людьми, относящимися к разным «частям света», для достижения общей цели. Цель может быть разная, например, ремонт детской площадки или организация праздника. После того, как группа рассказала о результатах своей работы, ведущий задает вопросы: все ли «стороны света» задействованы; если в группе не будет представителя какой-то «стороны», как это повлияет на работу, какие проблемы могут возникнуть.

- 5. В конце игры ведущий задает игрокам вопросы:
- Какая еще из «сторон света» проявляется в вашем характере, кроме названной в начале?
- Если игру начать заново, в группе какой «стороны света» вы хотели бы поработать?

Игровые упражнения для выявления лидера

Любой лидер должен владеть таким искусством, как умение убеждать окружающих. Предлагаю тебе серию игровых упражнений, раскрывающих ораторские умения. Их можно провести в отряде, классе, клубе, в любом месте, где собралась группа ребят, которым интересно кто из них является лидером. Можно ограничиться одним заданием или выбрать несколько, на твой взгляд, самых подходящих, объединив их в ситуативную игру. В этом случае нужно продумать общий ход игры, игровой сюжет, как и кто будет выбирать лидеров после каждого конкурса - упражнения, какое количество ребят будет переходить в следующий этап игры и как можно наградить победителя, кроме присвоения ему звания «Лидер отряда (класса, компании и т.п.)». В оформлении помещения можно использовать определение слова «Лидер» и список основных лидерских качеств. Также можно поразмышлять на эту тему в начале игры.

Упражнение 1. «Автобиография».

Участникам нужно рассказать о себе, выделяя в своей жизни самое важное и интересное. В начале рассказа оратору необходимо назвать свое имя. На составление автобиографии отводится 5 минут, на рассказ - 1 минута. Задача упражнения - четко и ясно рассказать о себе и запомнить наиболее интересные моменты в биографиях других. Жюри или зрители выделяют одного или нескольких лучших ораторов.

Упражнение 2. «Самопрезентация или Кто я?».

За 3 минуты необходимо составить 10 слов или словосочетаний, которые бы отвечали на вопрос «Кто я?». По итогам выполнения упражнения предлагается выбрать несколько лучших самопрезентаций.

Упражнение 3. «Моя визитная карточка». Каждому деловому человеку визитная карточка необходима для продолжения контактов. Это возможность заявить о себе как об индивидуальности. Участникам за 5 минут предлагается изготовить свою визитную карточку. Выбираются самые содержательные и красивые карточки.

Упражнение 4. «SOS - нужен лидер». Участники составляют список экстремальных ситуаций, которые могут произойти с их коллективом. Затем выдвигаются кандидатуры из тех присутствующих, кто может разрешить

конкретную критическую ситуацию с меньшими потерями для группы. Имя лидера каждой ситуации определяется голосованием всех членов группы.

Упражнение 5. «Доверенное лицо».

Лидеру важно уметь хорошо представить не только себя, но также любого другого человека, то есть выступить в роли его доверенного лица. Поэтому каждый участник в течение 3-4 минут готовится к выступлению, пишет тезисы (основные мысли, которые хочет изложить). В своем выступлении он пытается убедить слушателей в том, что представляемый им человек является самым достойным претендентом на звание «Лидер года». В выступлении желательно подчеркнуть, как деловые качества претендента на звание «Лидер года», так и его человеческие качества. Сообщение должно заканчиваться словами: «Голосуйте за...». Самые убедительные докладчики становятся победителями.



то наша жизнь? Игра!

Из оперы П.И. Чайковского «Пиковая дама»

Игры в команде или любой другой группе могут быть разные. Одни нужны для знакомства и сплочения людей в команде. Другие игры показывают, как важен в команде каждый человек. Третьи помогают хорошей работе. Выбери ту игру, которая тебе больше всего необходима.

«Орехи»

Игра показывает важность каждого человека в команде. Она может использоваться в начале совместной работы для знакомства и создания комфортной обстановки.

Количество участников: количество может быть любое: от 5 до 30 человек.

Задание. Каждому человеку в команде дается грецкий орех. Надо внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно еще добавить орехов). Каждый должен найти свой орех.

Более сложный вариант - проделывается то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивается, как он определил свой орех. Организатор игры делает вывод: сначала все орехи кажутся одинаковыми, но если приглядеться внимательно, то ты заметишь отличия. Так бывает и с людьми. Все мы разные, и каждый может внести свой особенный вклад в общее дело.

Вопрос для обсуждения. В чем важность каждого человека в нашей команде?

«Да здравствует команда!»

Игра может использоваться для знакомства и сплочения будущих представителей команды.

Количество участников: Хорошо, если в игре будут участвовать 25 человек. При меньшем или большем количестве участников необходимо изменить количество ячеек в «Сетке команды».

Необходимый материал: Количество «Сеток команды» делается по количеству участников + для организаторов, 1-3 небольших приза для победителей.

«Сетка команды» - таблица 5х5 ячеек, каждая из которых пронумерована. Для экономии игрового времени в сетку вписаны характеристики людей, значимые в дальнейшем сотрудничестве. Например:

- общительный,
- может организовать людей,
- знает, как сделать... и т.д.

Для кого я проведу игру?

Задание 1-го этапа. Участникам необходимо перемещаться по залу и искать тех, кому подходит та или иная характеристика, написанная в ячейках «сетки команды». Когда такой человек находится, то найденный записывает свое имя в этой ячейке. В отведенное время участники должны постараться заполнить как можно больше ячеек в своей сетке.

Где буду проводить?

Важно!

Один участник может написать свое имя только в одной ячейке каждой сетки. Каждый участник, по возможности, должен стремиться дать разным собеседникам свои разные характеристики, не повторяться.

На выполнение задания (для группы в 25 человек) дается 10 минут. По истечении времени вся группа вновь рассаживается по местам.

Задание 2-го этапа. Участникам необходимо собрать слово «команда» в своей «сетке». Делается это так: вожатый называет номер ячейки для буквы. Например, ячейка № 5: вписываем букву «К». Если в этой ячейке есть чье-то имя, букву можно вписать. Если ячейка не заполнена, буква не вписывается. Для каждой буквы слова «команда» нужно назвать свой номер ячейки. Тот, кто первым впишет слово «команда» и скажет громко: «Да здравствует команда!», — победитель. Процесс может повто¬ряться до выявления трех победителей.

Варианты игры. Если группа небольшая и есть время, можно попросить участников кратко рассказать о себе, используя характеристики из «сетки». Либо можно попросить участников назвать 2-3 характеристики каждого участника по порядку.

Можно заполнить сетку, попросив участников написать на листочках факт из жизни, свойство характера или привычку, о которой никто не знает; собрать листочки и внести в ячейки «сетки».

Рекомендации для организатора. Номера для слова «команда» лучше определять случайным образом — одному человеку вытаскивать листочки с номерами или попросить об этом разных участников.

«Развитие идеи»

Это игра помогает сформировать в команде уважительное отношение к каждому человеку и к каждой идее, тренирует умение одобрять партнера.

Задание. Два участника разговаривают между собой. Каждый из них должен соглашаться со всем, что говорит ему собеседник, что бы тот ни сказал. Игрок № 1 начинает беседу, Игрок № 2 одобряет это высказывание, начиная свое предложение словами: «Да, и еще...». Первый игрок тоже соглашается со вторым и добавляет что-то свое: «Да, и еще...». Если первый игрок, например, говорит: «Пойдем в кино». Второй игрок может, к примеру, сказать: «Да, и возьмем большую плитку шоколада с начинкой». Первый игрок продолжает: «Да, и помимо того, бутылку пепси». Таким образом, каждое последующее предложение подхватывается и продолжает развивать идею предыдущего. Как правило, такой диалог неизбежно заканчивается комической ситуацией.

Предложи группе несколько ситуаций из жизни вашего отряда. Например:

- два мальчика во время уборки комнаты;
- два друга по пути на футбольный матч;
- вожатый и ребенок в столовой.

Ход беседы. Сначала двое желающих «выступают» публично, остальные члены группы наблюдают за ними. Затем все разбиваются на пары и выполняют упражнение одновременно. Через 2-3 минуты участники должны образовать новые пары так, чтобы у каждого из них была возможность поговорить с разными партнерами. После завершения упражнения подведите итоги. Примерные вопросы для обсуждения:

- 1. Как может появиться совместная идея?
- 2. Критика помогает или мешает появлению идеи?

«Геометрическая фигура»

Это упражнение «разогреет» вашу команду для серьезной групповой работы и поможет каждому человеку оценить свою способность работать в команде.

Количество участников: Не менее девяти человек.

Задание. Команда делится на несколько групп (по 3-4 человека). Каждая группа получает конверт с набором разноцветных частей геометрических фигур. Задание, которое предстоит выполнить, состоит из трех этапов. Вначале каждая команда должна решить, какого цвета фигуру она будет составлять. После этого команде нужно собрать у себя детали одного цвета, обмениваясь с другими группами. Условия обмена могут быть разные: можно выбрать представителей и они будут договариваться между собой, а можно устроить «минуту шума», когда команды убеждают друг друга отдать им детали нужного цвета.

На третьем этапе команда должна сложить из этих деталей целую фигуру. Побеждает та группа, которая сделает всю работу быстрее других.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Кто и какую роль выполнял в своей команде?
- Кто был лидером в вашей команде?
- Как у вас получалось договариваться друг с другом и с другой командой?
- Возникали ли у вас конфликты? Как вы их решали?
- Как я ощущал и проявлял себя в командной работе?

Необходимые материалы. Геометрические фигуры из бумаги или картона, разрезанные на несколько частей, смешанные в случайном порядке и разложенные в разные конверты (по количеству команд).

Мой друг-соавтор, это последняя страничка «Блокнота вожатого»!

Надеюсь, наш путь был пройден не зря. Ты понял, что быть вожатым для себя и для других - это здорово, это возможность быть успешным! Не останавливайся на достигнутом, продолжай работать над собой: ищи свои сильные стороны, которые сделают тебя ярким, интересным, заметным, пополняй копилку специальными знаниями, знакомься с новыми людьми, будь честным, открытым, терпимым. Только тогда тебе поверят люди и пойдут за тобой.

Время в «Салюте» и общение с «Блокнотом вожатого» - это лишь часть большого жизненного пути.

Пусть этот «Блокнот» будет твоим помощником. Кроме важных советов в нем хранится самое ценное - это адреса твоих друзей: сверстников и вожатых. С ними ты можешь поделиться своими успехами - чтобы они порадовались за тебя, и трудностями - ведь друзья всегда готовы помочь друг другу.

С друзьями ты можешь общаться в группе ВК «Салюта»: МАОУ ДО ЗОЛ «ООЦ Салют_Ирбит» и на официальном сайте: www irbitsalut.ru



АЛГОРИТМ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

Квест — это игра, в которой есть сюжет и задания. Цель квеста — выполнить эти задания и прийти к обозначенной цели.

Как организовать и провести квест?

- 1. Определить цели и задачи.
- 2. Выбрать место проведения игры.
- 3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
- 4. Сформировать состав участников (дети, вожатые, воспитатели), рассчитать количество организаторов и помощников.
- 5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий.

Сценарий квеста имеет много общего с классической драмой. Первый этап — раскачка. Это момент, когда человек из своей повседневной жизни переходит в режим игры. Задания на этом этапе делаются довольно легкими, чтобы игрок сразу почувствовал вкус победы и смог быстрее включиться в процесс.

Затем идет завязка. События становятся более интенсивными, а задания более сложными. Игрок перестает быть пассивным наблюдателем и может активно действовать: выбрать стратегию или как-то влиять на игру.

Тут очень важно, что игра была завязана не на одном человеке, а на группе. Задачи должны быть командными, чтобы игроки взаимодействовали друг с другом. Можно также заранее продумать иерархию внутри команды. Не должно получиться так, что в квест играет 1-2 человека, а остальные просто таскаются за ними и пассивно наблюдают.

На третьем этапе задачи усложняются, и темп нарастает все больше. В этот момент наступает кульминация, то есть случается какой-то «вау-эффект». Конечно, возможны разные варианты, но лучше, чтобы все самые удивительные события произошли сейчас, на предпоследнем этапе, а финал был более спокойным. Это даст возможность игрокам немного прийти в себя.

Последний этап — финал. Самое главное, чтобы он был четко прописан. Финал не может просто повиснуть в воздухе, это ведет к какой-то недосказанности или разочарованию. Поэтому лучше, чтобы на последнем этапе произошло еще одно событие, которое бы четко обозначало конец игры.

- 6. Подготовить задания, реквизит для игры.
- 7. Мотивация участников.
- 8. Проведение игры.
- 9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.).
- 10. **Провести** анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Механика игры может меняться, но существует несколько неизменных элементов или законов: у игрового пространства должны быть обозначены границы, правила, точка начала квеста и критерии победы.

Советов может быть много, и все они зависят от конкретного формата игры, но есть один самый главный. Никогда не теряйте игрока. Ставьте себя

на его место, всегда думайте, с какими проблемами он будет сталкиваться и как будет их решать.

Как сделать так, чтобы квест запомнился?

Лучше всего человек запоминает вещи, которые без квеста он бы не увидел или не попробовал. Например, во время игры он сворачивает в подворотню, а там арт-пространство, о котором он не знал. И он понимает, что если бы сам просто ходил по улицам, то никогда бы этого не увидел.

Есть еще тот самый «вау-эффект». Следует помнить, что в памяти остаются прежде всего эмоциональные моменты. Хорошо, добротно сделанный проект, в котором игрок ни разу не удивился, не запомнится. А вот «вау-эффект», даже если он был один за все время, останется в памяти надолго.

О семи инструментах игродела

Резюмируя, можно выделить семь главных инструментов создателя квеста:

Время. Это лучший друг игродела и достойный соперник игрока.

Карта. Не знаете, как создать мир игры? Начните с карты. Карта мест или событий поможет вам не заблудиться в собственных идеях. А карта для игрока потом поможет ему не заблудиться в ваших.

Знаки. Те, по которым вашу игру узнают среди множества других. И по которым игрок сможет отличить игровой объект от не игрового.

Правила. То, что делает игру игрой. Именно с их помощью вы создаете и регламентируете игровые действия. Помните, что не все правила должны носить запретительный характер.

Удивление. В сухом остатке игрок сохранит самые яркие моменты игры. Расскажите или покажите ему то, о чем он не знал, продемонстрируйте, что он способен на большее, чем думал о себе, или просто создайте в игре яркие моменты. Именно об этом игрок сможет вспоминать и рассказывать.

Свобода. Не отнимайте ее у игрока, и она станет вашим надежным союзником.

Финал. Точка в игре, от которой зависит общее впечатление игрока. Постарайтесь, чтобы она была поставлена четко, а результат игры был зафиксирован.



ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК В ЛАГЕРЕ

Отрядный уголок — презентация отряда, выраженная в графическом виде. Уголок отряжает основную информацию об отряде, его деятельность в течение всей смены. Важно, чтобы он был не только красивым, ярким, креативным, но и всегда содержал актуальную информацию о жизни отряда.

Оформление должно соответствовать названию отряда, тематике проводимой смены, возрасту детей.

Основные элементы отрядного уголка можно разделить на два вида:

Статичные – не изменяются в течение всей смены, содержать основную информацию о вашем отряде:

- 1. Учитывать форму отрядного уголка: экипаж корабля, воздушный шар, видеоканал и т.д.)
- 2. Название и девиз отряда
- 3. Отрядная песня
- 4. Эмблема отряда
- 5. Список отряда +вожатые+ воспитатель (творческий подход приветствуется)
- 6. Режим дня
- 7. План сетка смены
- 8. Законы и правила лагеря и отряда
- 9. Структура самоуправление отряда
- 10. Краткая информация о лагере (название, адрес, сайт, краткая история) **Динамичные** дополняются в, меняются в течение смены:
 - достижения детей в период смены (личные и командные): грамоты, благодарности и т.п.;
 - поздравления именинников;
 - мероприятия, проводимые в лагере и в отряде;
 - план дел отряда на день;
 - почта, приуроченная к мероприятиям;
 - экран чистоты;
 - экран настроения;
 - экран стимулирования.
 - наши речёвки

Помимо рекомендуемых основных элементов, уголок отряда может содержать и другую информацию, которая относится к его жизни, напр. выставка конкурса рисунков, поздравления детей с праздниками и пр.

Визуальное оформление уголка ограничивается только фантазией вожатого и детей, значит, выбор практически безграничен. Это может быть как рисунок на одном или нескольких ватманах, так и целая композиция из различных элементов.

Зачем нужен отрядный уголок?

Отрядный уголок рисуется в первые дни смены — организационный период. Важно, чтобы оформлением уголка занимались именно дети, а не вожатые по ночам. Совместная работа детей, позволит сплотить ваш отряд. Так же отрядный уголок поможет узнавать полезную информацию детям, с которой они еще не знакомы, напр. «Режим дня».

Проявите фантазию, не ищите банальных шаблонов, и тогда ваш отрядный и по-настоящему красивый уголок обязательно станет гордостью вашего отряда, частички которого дети захотят забрать с собой на память.

ЗАКОНЫ ЛАГЕРЯ

Закон «Наше имя-отряд!» Отряд живет и работает по программе лагеря и режиму дня.

Закон «Здоровый образ жизни!» Береги свое здоровье.

Закон «**Чистота и красота**». Соблюдай личную гигиену, содержи личные вещи и полученное имущество лагеря в чистоте и порядке. Относись бережно к имуществу лагеря.

Закон «**Уважение**». Если хочешь, чтобы уважали тебя, относись с уважением к другим.

Закон «Территория». Без разрешения не покидай лагерь. Будь хозяином своего лагеря и помни, что рядом соседи: не надо мешать друг другу.

Закон «Зелень». Ни одной сломанной ветки. Сохраним наш лагерь зеленым!

Закон «**Правая рука**». Если вожатый поднимает правую руку – все замолкают.

Закон «Рука молчания». Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить людям что-то очень нужное, поэтому каждому поднявшему руку – слово!

Закон «За свой отряд». Всегда и везде старайся стоять за честь отряда. Никогда не компрометируй его в глазах окружающих. Поскольку от каждого зависит, каков будет отряд, то приложи все силы для его улучшения.

Закон «00». Время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, изволь выполнять закон 00.

Закон «**Распорядок** д**ня**». Никому в лагере нельзя нарушать распорядка (опаздывать на зарядку, общелагерные сборы).

Закон «Мотор». Долой скуку!

Закон «Выносливость». Будь вынослив.

Закон «Дружба». Один за всех и все за одного! а друзей стой горой!

Закон «Творчество». Творить всегда, творить везде, творить на радость людям и себе! Законы:

ЗАПОВЕДИ ЛАГЕРЯ

- Экипаж одна семья.
- Один за всех и все за одного.
- Порядок, прежде всего.
- Каждое дело вместе
- Все делай творчески, а иначе зачем?
- Даже если трудно, доведи дело до конца.
- Чистота залог здоровья.

Выполнение всех Законов и Заповедей предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

АНКЕТА ВОЖАТОГО НА ФИНИШЕ!

*Мой отряд (какой?)
* Мой напарник (какой?)
* Я чувствую себя комфортно, работая:
- когда я – лидер - когда в команде под руководством.
*Мои качества, которые помогли мне работать в должности вожатого
*Мои качества, которые мешали мне работать в должности вожатого
* Комфортно ли тебе работать с ребятами данного возраста? Почему?
*Какие возникли трудности? Как вы с ними справлялись? Приведите пример
*Чему вы смогли научить ребят своего отряда?
* Оказывались ли помощь в организационных моментах от администрации лагеря? Было ли обсуждение возникших проблемных ситуаций в течении смены?
* Я всегда могу рассчитывать на доброжелательную критику и советы от администрации лагеря.
-да - нет * Я мог/ла бы добиться больших успехов, если бы мне помогли в
Хочу сказать спасибо (Кому? За что?): Ребенку
Ребенку
Воспитателю
Администрации лагеря
Другим сотрудникам:

Спасибо за смену, Вожатый! Мы рады нашей встрече и надеемся на дальнейшее сотрудничество! Успехов и профессионального роста!

РАСПОРЯДОК ДНЯ

8.30 ПОДЪЁМ

8.40 – 8.50 УТРЕННЯЯ ГИМНАСТИКА

8.50 – 9.30 УТРЕННИЙ ТУАЛЕТ, УБОРКА КОМНАТ

9.30 – 9.50 3ABTPAK

9.50 – 10.00 ЛИНЕЙКА

10.00 – 11.00 УБОРКА КОМНАТ

УБОРКА ТЕРРИТОРИИ ОТРЯДНЫЕ ПЛАНЁРКИ ПОДГОТОВКА К КТД

11.00 ВТОРОЙ ЗАВТРАК

11.15 – 13.30 РАБОТА КРУЖКОВ

ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

13.30 ОБЕД

14.00 – **16.15** ДНЕВНОЙ ОТДЫХ

16.30 ПОЛДНИК

16.45 – 19.30 ПОДГОТОВКА К КТД

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА

ОБЩЕЛАГЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

19.30 УЖИН

20.00 ОБЩЕЛАГЕРНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

21.00 ВТОРОЙ УЖИН

21.30 – **22.00** ВЕЧЕРНИЕ ОГОНЬКИ (ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ) ПОДГОТОВКА КО СНУ

22.30 ОТБОЙ

^{*} младшие отряды готовятся ко сну после второго ужина

Будь в теме! Будь с нами в ...







salyt_zol@mail.ru

https://vk.com/cluboozsalyt