**Пояснительная записка**

Все прекрасно знают, с каким настроением наши дети ждут каникулы. Ведь это возможность не только отдохнуть от сложного процесса обучения в школе, но и поправить свое не всегда крепкое здоровье, провести много времени на свежем воздухе, получить массу впечатлений, найти новых друзей. Из курса педагогических дисциплин мы знаем, что отдых – это правильно, грамотно, четко спланированная смена видов деятельности с учетом физических и интеллектуальных нагрузок на организм человека.

Никто не станет спорить с тем, что каникулярный отдых детей в первую очередь должен быть правильно спланирован, решать массу развивающих задач, приносить ощутимую пользу ребенку. Но другой немаловажный аспект данного вопроса – уровень сформированности у детей правильной мотивации в отношении организации и проведения своего свободного времени. Детей нужно мотивировать на то, что отдых для них должен стать праздником, возможностью интересно провести время, куда-нибудь поехать, научиться чему-то новому, получить незабываемые впечатления, познакомиться с интересными людьми, приобрести новых друзей. Поддержать необходимый уровень мотивации у детей – это в первую очередь задача взрослых, которую необходимо решать сообща: родителям, педагогам школы, медицинскому работнику. Работая в таком взаимодействии, можно добиться желаемых результатов. Каждый из нас должен стремиться вырабатывать у себя культуру правильной организации отдыха, свободного времени, каникул и стараться прививать это своим детям. На протяжении последних лет организация летнего отдыха при школе является продолжением воспитательного процесса годового цикла.

Как показывает опыт работы прошлых лет, не все наши дети в июне месяце выезжают в загородные лагеря или в отпуск с родителями. Большой процент детей остаётся не охваченным организованной деятельностью. В этот период на помощь родителям приходит пришкольный лагерь с дневным пребыванием. Он является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития внутреннего потенциала. Обязательным является вовлечение в лагерь ребят из многодетных и малообеспеченных семей.

Летний пришкольный лагерь сегодня – это не только социальная защита, это еще и полигон для творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта ребенка, что создает условия для социализации молодого человека с учетом реалий современной жизни. Жизнь в лагере должна быть насыщенной, полезной, полной событий. Надо использовать все возможности для интересного и полезного общения ребят с взрослыми и между собой. Досуг, игры должны побуждать к приобретению новых знаний, к серьезным размышлениям.

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 6 -10 лет, разных социальных групп.

**Количество смен:**1.

**Продолжительность смены:** 21 день (краткосрочная)

**Количество детей в смене:** 90 человек.

**Отряды**- разновозрастные.

**Актуальность и значимость**данной программы обусловлена необходимостью:

* решения проблемы летней занятости детей;
* укрепления здоровья учащихся.

По своей направленности программа является комплексной, т.к. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях пришкольного лагеря.

**КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ**

Деятельность летнего пришкольного лагеря основана на гуманистической концепции взаимоотношений личности и общества, целостном подходе к воспитанию и развитию личности в условиях коллективной деятельности, построенной на основе сотрудничества взрослых и детей, позволяющей максимально проявить и реализовать самые разнообразные интересы и запросы личности.

Главным направлением в работе воспитателей является ***психолого-педагогическая поддержка и помощь***в индивидуальном развитии ребенка.

Создание ***комфортной психологической среды***для каждого ребенка предполагает помощь в обретении внутренней свободы, раскованности в проявлении своих эмоций.

Организация творческого пространства представляет собой возможность реализовать ребёнку свои способности, либо определиться в каком-либо направлении деятельности.

**Формы работы психологического сопровождения**

Решение задач психолого-педагогического сопровождения включает в себя работу не только с детьми, но и педагогами, и родителями как участниками воспитательного процесса.

**Работа с детьми**

* Профилактическая работа с целью формирования, установок, личностных ориентиров и норм поведения, обеспечивающих сохранение и укрепление физического, психологического и социального здоровья, содействие формированию регулятивных, коммуникативных, познавательных компетентностей.
* Выявление учащихся группы риска (методом мониторинга), сопровождение одаренных детей, находящихся под опекой и организация индивидуальной или групповой коррекционно-развивающей работы.
* Проведение тренингов с учащимися по развитию коммуникативных и регулятивных компетентностей, формированию мотивации к коллективным работам.
* Сопровождение детей с ОВЗ. Работа по созданию воспитательной траектории, подбору оптимальной модели инклюзии, созданию ситуации успешности

При систематической работе достигаются цели: самореализации, самоопределения, взаимоотношения.

**Цель программы:**

* Организовать отдых и оздоровление учащихся школы в летний период, развить их внутренний потенциал.

**Задачи программы:**

* способствовать укреплению в сознании детей сопричасности к Родине, ее духовному наследию.
* раскрыть творческий потенциал детей средствами игровой деятельности;
* создать систему интересного, разнообразного, активного и познавательного отдыха и оздоровления детей;
* апробировать интересные воспитательные формы работы с детьми;
* создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребёнка;
* укрепить физическое здоровье

Базовое ***содержание*** воспитания – классическое, ориентированное на ознакомление с отечественной культурой и историей, формирование творческой индивидуальности, развитие эстетической культуры личности.

Приоритеты отдаются, патриотическому, спортивно-оздоровительному, нравственно-эстетическому направлению, творческому, досуговому.

*Патриотическое*

Это направление включает в себя все мероприятия, носящие патриотический, исторический и культурный характер. Мероприятия этого направления должны воспитывать в детях патриотизм, любовь к родному краю, чувство гордости за свою страну, за ее историю и культуру.

*Спортивно-оздоровительное*

В это направление входят мероприятия общелагерного характера, пропагандирующий здоровый образ жизни. Разрабатываются и проводятся различные встречи, экскурсии, соревнования, конкурсные программы по физической культуре, ОБЖ, противопожарной безопасности, правилам дорожного движения, по оказанию первой медицинской помощи. С помощью спорта и физкультуры в лагере решаются задачи физического воспитания: укрепление здоровья, физическое развитие детей. Творчески подходя к делу, можно разнообразить, сделать увлекательной самую обыкновенную утреннюю гимнастику.

*Нравственно-эстетическое*

Это направление отражает в себе нравственное и эстетическое воспитание детей. Различные мероприятия этого направления должны способствовать развитию у детей чувства ответственности, надежности, честности, заботливости и уважения по отношению к себе, к другим людям и к порученному делу, а также чувства прекрасного, бережного отношения к природе.

*Творческое*

Это одно из важных направлений программы. Оно должно способствовать творческому развитию детей и их инициативе. Необходимо создать все условия в лагере для реализации этого направления, т.к. мероприятия этого направления благоприятствуют самореализации, самосовершенствованию и социализации ребенка в жизни. Все мероприятия этого направления носят практический характер.

Нет лучше формы приобщения ребенка к познанию, чем игра. Во-первых, игра выступает как самостоятельная творческая деятельность образования, воспитания, обучения, позволяющая детям приобрести знания, умения, навыки, развивать у них намеченные качества и способности (для этой цели используются игры дидактические, познавательные, интеллектуально-развивающие, подвижные, ролевые и др.)

Во-вторых, это форма общения взрослых и детей, способ воспитательного воздействия на личность и коллектив.

В-третьих – метод стимулирования интереса и творчества активности детей в других видах деятельности.

В-четвертых, игра - это способ создать эмоционально-эстетический фон жизнедеятельности детского коллектива.

*Досуговое*

Лето – время отдыха, и поэтому большую роль играет правильно организованный досуг. Именно в этой деятельности дети эмоционально раскрепощаются, заводят новых друзей. Необходимо, чтобы все мероприятия этого направления были веселые, эмоциональные, энергичные, непродолжительные, познавательные. Это направление напрямую связано с другими направлениями программы.

**Отличительной особенностью** программы является информационно-коммуникативная составляющая. Современный информационный мир диктует свои условия. 21 век - век информации и информационных технологий, с помощью которых можно передавать мысли, чувства и эмоции на расстояние. Технические средства помогают сделать картинку контрастнее, вызвать яркие эмоции. Поэтому современный школьник должен уметь владеть первичными медиасредствами, визуализировать свои мысли. В условиях информатизации общества это процесс непрерывный, поэтому в разумных пределах, в интеграции с другими видами деятельности участники лагеря получат возможность медиатворчества.

**СОДЕРЖАНИЕ И МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**Этапы реализации программы:**

***I этап. Подготовительный (апрель–май)***

Деятельностью этого этапа является:

* проведение совещаний при директоре и по подготовке школы к летнему сезону;
* издание приказа по школе о проведении летней кампании;
* разработка программы деятельности пришкольного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей
* подготовка методического материала для работников лагеря;
* отбор кадров для работы в пришкольном летнем оздоровительном лагере;
* составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.).

***II этап. Организационный (29/05-1/06)***

Основной деятельностью этого этапа является:

* встреча детей, формирование отрядов;
* проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
* начало действия программы
* знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря, инструктаж.

***III этап. Практический (июнь)***

Основной деятельностью этого этапа является:

* реализация основной идеи смены;
* вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел;
* работа творческих мастерских.

***IV этап. Аналитический (июнь)***

Основной идеей этого этапа является:

* подведение итогов смены;
* выработка перспектив деятельности организации;
* анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

Логика развития смены строится по традиционной схеме и включает 3 периода: организационный, основной и итоговый.

**Организационный**: отрядные сборы, “огонёк знакомств”, общелагерная игра – введение в сюжет смены, открытие, первичная диагностика (анкетирование), игры на знакомство и сплочение коллектива.

**Основной**: проведение отрядных и общелагерных дел, тематические дни, спортивные и интеллектуальные игры, военно-спортивные праздники, игровые программы, конкурсы, состязания, диагностика настроения, организация системы стимулов на всех уровнях, аналитическая деятельность.

**Итоговый**: ярмарка творческих дел, выставка прикладного творчества, детский гала-концерт, церемония закрытия (с награждением), игра на местности для определения уровня сформированности отряда, итоговое анкетирование.

**Ожидаемые результаты и способы их определения**

**-** сформированное четкое осознание сопричастности к Родине, ее духовному наследию;

- укрепленное здоровье детей;  
- развит интерес к занятиям физкультурой и спортом;  
- расширен социальный опыт  
- сформированные коммуникативные умения, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;  
- вырабатывание навыков ручного и общественно-полезного труда;  
- формирование осознанного отношения к себе, как к части окружающего мира.

**Формы подведения итогов реализации программы**

1. Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном пространстве лагеря.

2. Сохранение и укрепление физического и психологического здоровья детей

3. Удовлетворение потребностей и интересов детей

4. Расширение кругозора детей, развитие их организаторских и творческих способностей.

5. Личностный рост участников программы.

7. Укрепление связей между разновозрастными группами детей.

8. Снижение темпа роста негативных социальных явлений среди детей.

Оценка результативности данной воспитательной деятельности будет осуществляться***:***

1. **На уровне воспитптелей:** по критериям удовлетворенности достигнутыми результатами и повышения уровня профессиональной компетенции.
2. **На уровне воспитанников:** по критериям сформированности положительных качеств и свойств личности ребенка.

**Основные программные мероприятия**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Направления | Способы и формы проведения |
| 1 | Правила поведения в лагере | Ознакомление с правилами поведения в лагере и на его территории,  игра-викторина |
| 2 | Соблюдай ПДД | Встреча с инспектором ГИБДД.  Конкурс «Безопасное колесо». |
| 3 | Практикум «Озеленение территории школьного двора» | Значение озеленения территории школы. Влияние на здоровье школьников деревьев и кустарников. Посадка, пересадка цветов на школьной клумбе. |
| 4 | Экология и окружающая среда. Изучение экологического состояния улиц микрорайона. | Цель: Изучение экологического состояния улиц населённого пункта.  Экологический патруль. Выпуск стенгазет |
| 5 | Эстетическое | Просмотр спектакля. Конкурс поделок «Маска, я вас знаю», конкурс моделей одежды из подручных материалов. Конкурс на лучшую театральную фотозону |
| 6 | Спортивно-оздоровительное | Утренняя зарядка. Воздушные ванны. Организация здорового питания детей. Осмотр детей медицинским работником в начале и в конце смены. Пешие экскурсии |
| 7 | Гражданско-патриотическое | «Зарничка», «Найди флаг», конкурс рисунков «Мир без войны», просмотр фильмов и кинофильмов |

**План работы смены лагеря с дневным пребыванием детей на базе МБОУ «Кадетская школа» г. Чебоксары**

**«ПАТРИОТ» (с 30.05 по 22.06.2019)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **30 мая**  Прием детей в лагерь. Распределение по отрядам. Инструктажи. Организационное мероприятие-собрание «С чего начинается лагерь». Игры-знакомства | **31 мая**  10:00 Каникуловый рай (ДК Салют)  **Подготовка к открытию смены** | **1.06**  **День**  **Защиты детей**  11:00 Открытие  смены лагеря  13:00 конкурс отрядных плакатов | **2.06**  **выходной** |
| **3.06**  **День здоровья**  **10:00** Беседа о личной гигиене  **11:00** Угадай мелодию  Конкурс плакатов  **13:30** Кадеты на старт! | **4.06**  **10:00** Беседа о безопасности  **13:30** Конкурс рисунков «Современный полицейский» | **5.06**  10:00 Игры наших пап и мам  13:30  Музыкальный турнир | **6.06**  **День рождения А.С. Пушкина**  **10:00** Сказки А.С. Пушкина на новый лад  **13:30** Просмотр сказок | **7.06**  **11:00** «Хрустальный башмачок» (Институт культуры»  **13:30**  Игры на свежем воздухе | **8.06**  10:00 Квест-игра «Найди клад»  13:30 За здоровьем на спортплощадку! | **9.06**  **выходной** |
| **10.06**  Проект «Культура жизни»  Викторина «Россия. Истоки театрального искусства» | **11.06**  Малая Зарничка  Конкурс видеороликов о любимом городе | **12.06**  **День России** | **13.06**  **День театра**  **10:00** Школа актерского мастерства  13:30 Спектакль «Сказ о Солнце» | **14.06**  10:00 Лето в парке  13:30 Фестиваль чувашской культуры | **15.06**  Кадет с природою ты!  Сбор макулатуры | **16.06**  **выходной** |
| **17.06**  День индейца  10:00 подготовка к конкурсу    13:30 представление племени | **18.06**  10:00 Витаминная дискотека  (Дк «Салют»)  13:30  Турнир по футболу и пионерболу | **19.06**  День кино  10:00  Игра по станциям  13:30  Кинофестиваль | **20.06**  **День безопасности**  10:00  «Игра по станциям»  13:30 Конкурс «Спички детям не игрушка» | **Подготовка к конкурсу**  **«Мисс и мистер лагеря»**  **13:30 Конкурс** | **22.06**  **День памяти**  **10:00** Конкурс чтецов стихов о войне  Просмотр кинофильма  Закрытие смены лагеря  Фотосушка | **23.06**  **Выходной** |

**Методическое обеспечение программы**

Наличие программы лагеря, планов работы отрядов, плана-сетки.

Должностные инструкции всех участников процесса.

Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены.

Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.

Проведение ежедневных планёрок.

Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

**Предполагаемые результаты программы**

При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников. Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах.

При хорошей организации питания, медицинского наблюдения и правильно организованных спортивных мероприятий предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют.

Предполагается, что время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Задача педагогов - организация плановой работы лагерной смены. Каждый день на планёрке анализируется прошедшая работа и планируется следующая.

В реализации программы участвуют:

Воспитатели;

Вожатые (учащиеся старших классов);

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией учреждения. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). На каждом отряде работает два воспитателя и один вожатый. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение отрядных и общих лагерных дел. Вожатые участвуют в работеотряда, а также занимаются организацией отрядной жизни.

Педагогические условия

Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей.

Организация различных видов деятельности.

Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.

Создание ситуации успеха.

Систематическое информирование о результатах прожитого дня.

Организация различных видов стимулирования.

**Ресурсное обеспечение программы**

Нормативно-правовое.

* Закон «Об образовании РФ»
* Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991г.
* Всемирная Декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей 30.09.1990г.
* Федеральный государственный стандарт
* Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России
* Положение о оздоровительном лагере с дневным пребыванием при МБОУ «Кадетская школа имени генрал-майора милиции В. А. Архипова»
* Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
* Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
* Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере.
* Инструкции по организации и проведению туристических походов и экскурсий.
* Приказы Управления образования.
* Приказ по школе «Об организации летнего оздоровительного лагеря»
* Должностные инструкции работников.
* Санитарные правила о прохождении медицинского осмотра.
* Заявления от родителей.
* Акт приемки лагеря.
* План работы.

2.Материально-техническое.

* Отрядные классы – 5
* Спортивный зал - 1.
* Спортивная площадка при школе – 1.
* Площадка для игр – 1.
* Библиотека, читальный зал, медиатека - 1.
* Актовый зал - 1.
* Медицинский кабинет - 1.
* Школьная столовая - 1.
* Комнаты гигиены - 2.

3.Кадровое.

В соответствии со штатным расписанием в реализации Программы участвуют:

* начальник лагеря – Карпова Н.Н.,
* старшая вожатая – Васильева А. С.
* музыкальный работник – Тихонова И. Н.;
* физрук – Кузьмин А. Н.;
* воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);
* медработник;

4.Программно-методическое.

* Наличие необходимой документации, программы, плана.
* Проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены.
* Коллективные творческие дела.
* Творческие мастерские.

5.Информационное.

Информационная поддержка  Программы через стенд лагеря, сайт школы и Дневник смены.

**Список использованной литературы**

1. Артамонова Л.Е Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. – М.: ВАКО, 2006. – 288 с.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Что делать с детьми в загородном лагере. – М. 1998.
3. Гончарова Е.И., Савченко Е.В., Жиренко О.Е. Школьный летний лагерь – М. ВАКО, 2004. - 192с.
4. Кувватов С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 311с.
5. Лобачёва С.И. Великородная В.А. Загородный летний лагерь. – М.: ВАКО, 2006. – 208с.
6. Лобачёва С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере 1 – 11 классы. – М.: ВАКО, 2007. – 208с.
7. Лобачева С.И. Жиренко О.Е. Справочник вожатого. – М.: ВАКО, 2007. – 192с.
8. Матвеева Е.М. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек. – М.: глобус, 2007. – 206с.
9. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1 – 4 классы). – М.: ВАКО, 2008. – 288с.
10. Руденко В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 224с.
11. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 176с.
12. Титов С.В. Здравствуй, лето! Волгоград, Учитель, 2001.
13. Чурина Л. Игры, конкурсы, задания. – М., АСТ; СПб.: Сова, 2007. – 62с.
14. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008. – 224 с.
15. Портал «Вожатый. ру», [www.vozhatyi.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.vozhatyi.ru)
16. Сайт «Планерочка», [www.planerochka.r](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.planerochka.r%2F)
17. Портал «Сеть творческих учителей», сообщество «Место встречи друзей – детский оздоровительный лагерь» [http://www.it-n.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.it-n.ru)

**Приложения**

Приложение 1

Анкета для родителей детей, которые будут посещать летний оздоровительный лагерь

Уважаемые родители! Ваш ребёнок будет отдыхать в летнем оздоровительном лагере при школе. Просим Вас ответить на вопросы анкеты. Букву правильного ответа обведите кружком.

1. Какие бы спортивно-оздоровительные услуги хотели бы Вы, чтобы получил Ваш ребёнок?

А) закаливание

Б) ЛФК

В) занятия в спортивных секциях

Г) другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Каким кружкам Вы отдаёте предпочтение:

А) оригами

Б) бисероплетение

В) вышивание

Г) изо-студия

Д) другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. Наш лагерь готов предложить дополнительные платные услуги:

А) экскурсии в музей

Б) в цирк

В) поездка в парк отдыха

Г) другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Какие образовательные услуги Вы хотели бы, чтобы получил Ваш ребёнок:

А) английский

Б) информатика

В) математика

Г) другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Кого бы Вы хотели получить в качестве организаторов отдыха Ваших детей:

А) логопед

Б) психолог

В) методист по спорту

6. Каким направлениям воспитательной работы в лагере Вы отдаёте предпочтение:

А) патриотическое

Б) спортивно-оздоровительное

В) художественно-эстетическое

Г) экологическое

Д) профилактическое

Е) социальное

Ё) другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Спасибо!

Приложение 2

Текст опросника

1. 1. Стараюсь слушаться во всем своих воспитателей.

2. Считаю, что всегда надо отличатся чем-то от других.

1. 3. За что бы я ни взялся – всегда добиваюсь успеха.
2. 4. Умею прощать людей.
3. 5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
4. 6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
5. 7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
6. 8. Считаю, что делать добро – главное в жизни.
7. 9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
8. 10. В споре с друзьями я до конца отстаиваю своё мнение.
9. 11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
10. 12. Мне нравится помогать другим.
11. 13. Я хочу, чтобы со мной все дружили.
12. 14. Если мне не нравятся люди, я с ними не общаюсь.
13. 15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
14. 16. Переживаю неприятности других, как свои.
15. 17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.

18. Всегда доказываю свою правоту, даже если никто не согласен с

моим мнением.

1. 19. Всегда довожу дело до конца.
2. 20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
3. 21. В лагере я прислушивался к мнению окружающих.
4. 22. В период пребывания в лагере мои взгляды изменились.
5. 23. В лагере я стал активнее.
6. 24. Обо мне мои товарищи в лагере могли сказать, что я добрый и
7. справедливый.
8. 25. Мне хотелось уйти из лагеря.
9. 26. Мне хотелось, чтобы смена была более долгой.
10. 27. О воспитателях я могу сказать: «Они мои друзья».

Приложение 3



Мне все понравилось!



Понравилось, но могло быть и лучше!



Не понравилось…

Приложение 4

**Отчетная таблица ТЕАТРА \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Итог посещения «творческих мастерских»

Взаимопомощь

Организация и реализация мероприятий

Штрафные санкции

Чистота в студиях театра

Итог:

Пример оформления отчетной таблицы

* *желтые фишки*– 1,5 балла;
* *белые фишки*–1 балл;
* *красные фишки*– 4 балла;
* *зеленые фишки* – 3 балла;
* *синие фишки* – 2 балла;
  + 1 место – 10 баллов;
  + 2 место – 8 баллов;
  + 3 место – 5 баллов;
  + участие – 3 балла.

Приложение5

Игры на понимание и сплочение

**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

**БИЛЕТИКИ**

Играющие становятся лицом друг к другу, образуя два круга. Внутренний круг – это «билетики», внешний круг – это «пассажиры». В центре стоит безбилетный «заяц». По команде ведущего круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер»! Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватает тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без билетика становится водящим – «Зайцем». При встрече «пассажир» и «билетик» знакомятся. Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

**ПАСПОРТ**

Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры лучше познакомиться друг с другом. В паспорте содержится небольшая информация о владельце. (5–8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух, и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.

**ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ**

**ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА**

Выбирается желающий первым попробовать на себе этот захватывающий аттракцион. Он встает в центр круга, образованного остальными участниками. Круг должен быть плотным, игроки стоят тесно прижавшись плечами друг к другу, выставив вперед ладони. Когда все готовы, игрок в центре круга закрывает глаза и начинает свободно падать в любом направлении прямо на руки товарищей, которые его слегка перебрасывают друг другу. Если ему удалось расслабиться и ощутить надежную поддержку всех игроков, он получит большое удовольствие от такого свободного перекатывания. Желательно, чтобы в аттракционе участвовали все.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом плечо к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**НЕВОД**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» – не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим. «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной «рыбкой».

**АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ**

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке: они являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», то взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

**ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ**

**ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5…), наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом, выявляются те, кому в организационный период можно поручать организацию дела, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть группы».

**ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо всем закрыть глаза и, не размыкая рук построить квадрат, равносторонний треугольник, используя только устные переговоры. Ведущий может также сообщить, что эта игра на пространственное воображение и внимательность.

Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает за тем, кто из ребят выступает в роли организатора перемещения. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить лидеров.

**ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ**

**БЕГ**

По сигналу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника – передает эстафету. Побеждает команда, чей последний игрок первым достигнет финиша.

**БЕГ СПИНОЙ**

Участники эстафеты должны достигнуть поворотного флажка и вернуться назад, двигаясь очень непривычно для нормального человека – спиной вперед, и при этом как можно быстрее. Будьте осторожны – возможны падения.

**НАЕЗДНИКИ**

А в этой эстафете команда делится на пары. В каждой паре один будет «лошадью», второй – «наездником». «Наездник» садится на «лошадь», так, что - бы ноги не волочились по земле. Старт! И «лошадь» устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи «лошади» более быстрые, а «наездники» более «усидчивые».

**СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ**

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. «Срастись» им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующей паре. Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

**КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ**

Отличительная особенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Например: первый игрок держит мяч в руках, добегает до финиша и возвращается; второй – бежит, прыгая через скакалку; третий – бежит и катит по земле обруч; четвертый – участник бежит с мячом, ударяя его о землю; пятый – бежит спиной вперед и т.д.

**«МЯЧИ И ОБРУЧИ»**

На линии движения положить три обруча. В первом лежит теннисный мяч. По сигналу первый участник, добежав до обруча, берет мяч и бросает его следующему игроку, стоящему на линии старта, и ставит обруч на ребро. Второй участник пробегает через обруч первого, встает во второй обруч и бросает мяч третьему игроку, который в это время находится на линии старта, после этого он тоже ставит свой обруч на ребро. То же самое проделывает третий участник. Оставшиеся игроки команды, получив мяч от третьего игрока, берутся за руки и пробегают через три стоящих вертикально обруча. Миновав обручи, они, не разрывая рук, добегают до финиша, огибают его и таким же образом возвращаются к старту. Когда они пробегут все обручи, три участника, которые поддерживали обручи, кладут их на землю (причем в первом обруче должен оказаться, в конечном итоге, лежавший там изначально мяч) и тоже бегут к старту. Зачет производится по последнему игроку, который пересечет линию старта.

**«ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА»**

Команда делится на две равные части. Одна часть игроков остается на линии старта, другая – выстраивается на финише. Движение начинают одновременно по участнику из команд навстречу друг другу. Один, например, при этом ведет мяч, как баскетболист, а другой прыгает через скакалку. На середине они встречаются и меняются скакалкой и мячом, после чего продолжают движение. Следующие участники проделывают то же самое. Если кто-то прибыл к середине пути раньше, он должен дождаться партнера. Поэтому необходимо в таких эстафетах определить середину пути. Заканчивается эстафета, когда все игроки поменялись местами. Побеждают те, кто сделает это быстрее. Такая эстафета может дать «второе дыхание» конкурсам, которые уже наскучили ребятам, поэтому приберегите ее на более поздний срок, не раскрывайте сразу всех ваших секретов.

**«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»**

Какие можно придумать препятствия? Например:

а) натянутые на разной высоте скакалки, через которые придется перепрыгивать или пролезать под ними;

б) обручи, поставленные вертикально, образуя тоннель, при этом не обязательно прямой;

в) веревка, положенная на землю, по которой предстоит пройти, как по канату;

г) флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

Все препятствия в такой эстафете устанавливаются одно за другим, и ребята преодолевают их по очереди (можно не командно, а индивидуально, на лучшее время).

**РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

**КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, образуя «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

**У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6–8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой – «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

**12 ПАЛОЧЕК**

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец доски кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. Ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшие игроки найдены, а водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим

**МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ**

**КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА**

Для проведения конкурса можно воспользоваться упражнениями, с помощью которых в театральных студиях проводится актерская разминка. Например, мимикой, походкой, жестами, словами изобразите состояния человека: «радость», «гнев», «удивление», «страх». Или можно предложить изобразить в действии какой-нибудь бытовой прибор: утюг, пылесос, магнитофон и др. А еще можно разыграть ситуацию на темы: **«**У меняболит зуб» или «Я учусь играть в теннис». А если у вас под рукой есть костюмы и грим, тогда задание можно усложнить – нарядиться и загримироваться под какого-нибудь литературного героя. Если же в конкурсе будут участвовать актерские труппы, в их исполнении можно посмотреть маленький спектакль, например, инсценированную сказку или басню. Заданий, как вы видите, может быть много, и ваша задача – выбрать из них самые интересные.

**ИГРЫ ЗА СТОЛОМ**

**ГРУППОВОЙ РАССКАЗ**

Каждая команда сочиняет групповой рассказ. Представитель одной команды, справа от ведущего, произносит первую фразу, например, «Дождь хлестал...». Второй игрок, сидящий рядом, продолжает: «Дождь хлестал, охотники промокли до нитки в своем шалаше». Следующий игрок, произносит предыдущее и добавляет свою фразу. Так получается интригующий рассказ. Это будет рассказ одной команды. Когда она закончит, свой рассказ сочинит другая команда. Можно выбрать жюри, которое оценит фантазию каждой команды.

**ВОПРОСЫ ПЕСНЕЙ**

Предлагаю разделиться на две команды. Сейчас команда справа от ведущего, посовещавшись, должна хором спеть отрывок из любой известной песни, в котором заключен какой-либо вопрос (например: «Я спросил у осени: “Где моя любимая?”»). Вторая команда должна за одну минуту вспомнить и пропеть хором отрывок из любой другой известной песни, в котором заключен ответ на заданный вопрос (например, в данном случае можно ответить: «Где-то на белом свете, там где всегда мороз...»). Если первая команда принимает ответ, то уже вторая команда задает свой вопрос. Если ответ не принимается, то команде дается дополнительно еще 30 секунд на поиски корректного ответа. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не сможет придумать песенного ответа или песенного вопроса.

ГОМЕОСТАТ Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус. За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

ПАРЫ. Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя. Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА. Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор… (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

МУХА. Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

ОСТРОВА. У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п. Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ.Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять. «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

РУКОПОЖАТИЕ. Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему. Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН. Участники садятся в кругу. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник.

«Как и у меня…»

Инструкция: "Возьмите лист бумаги и подпишите сначала на нем заголовок: "Человек, у которого такие же, как и у меня…", а затем в столбик следующее:

1. Рост

2. Цвет глаз

3. Цвет волос

4. Знак зодиака

5. Любимое блюдо

6. Любимый напиток

7. Любимое животное

8. Черта характера - черта гордости

9. Черта характера - предмет стеснения

10. Способ реагирования на опасность

11. Способ знакомства с противоположным полом

Теперь ваша задача в течение пяти минут, гуляя по всему пространству, найти людей, у которых есть то, что мы только что перечислили, и попросить их поставить Вам напротив одинаковой с ними позиции свою роспись. Росписи необходимо получить по всем позициям. По одной и той же позиции можно получить несколько росписей".

«Тройки»

Инструкция: "Разбейтесь, пожалуйста, на группы по три человека так, чтобы второй и третий из группы были наименее знакомыми тебе людьми. У каждого из вас будет примерно по тридцать секунд (примерно, потому что я могу в любой момент остановить время), чтобы рассказать о себе твоим партнерам. Когда я скомандую: "Переход!", твоя задача найти двух человек, с которыми ты еще не общался. В этой новой тройке повторяется тот же самый процесс. Только вместо рассказа о себе ты рассказываешь о тех двоих, с кем был в предыдущей тройке. Рассказать должен успеть каждый из группы. В своей третьей тройке (с кем еще не общался) тебе придется рассказывать уже не только о своих партнерах из первой тройки, но и о тех, о ком ты узнал во второй. И т.д."

«Привет!»

Эта игра физически сближает участников группы друг с другом и привносит в совместную работу элемент дружеских отношений. В тоже время в игре мобилизуется внимание участников, поскольку они должны одновременно управлять обеими сторонами своего тела. Каждый игрок может прервать рукопожатие правой рукой только тогда, когда установит новый контакт – левой рукой. Это способствует межполушарному взаимодействию.

Игра интересна так же и с точки зрения развития межличностных отношений, она требует достаточно высокого уровня кооперации, поскольку каждый участник одновременно взаимодействует сразу с двумя членами группы. Большой позитивный эффект имеет проведение этой игры в конце занятия. Благодаря ей участники расходятся в хорошем настроении, и каждый из них получает свою долю внимания.

Инструкция: "Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, Вы можете запустить второй круг – с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что Ты здесь!» Другой вариант: Вы можете использовать эту игру в конце занятий, и в этом случае заменить приветствие прощанием: «Спасибо!» или «Спасибо, с Тобой было так хорошо работать!»

«Стратегическая игра»

Это в высшей степени оживленная игра, в которой интересно соединяются движение и ориентация в пространстве. Уже первая фаза очень напряжена – надо избегать кого-то, кто об этом ничего не знает. Это похоже на то, во что иногда играют дети. Второй этап – с Защитником посредине – выходит далеко за рамки детской игры и требует стратегической оценки траекторий движения двух людей. В итоге игра требует быстрых, внимательных движений, и, разумеется, каждый должен следить за тем, чтобы не сталкиваться с другими участниками игры. Для этой игры необходимо много места, чтобы избежать столкновений. Инструкция: "Для этой игры нам потребуется много места, поэтому, пожалуйста, отодвиньте в сторону столы и стулья, чтобы освободить пространство. Начните все молча двигаться по комнате. Выберите какого-нибудь члена группы и представьте себе, что вы его боитесь. Разумеется, вы не должны его бояться на самом деле, это всего лишь игра. Продолжайте движение по комнате, но таким образом, чтобы расстояние между вами и лицом, которого вы «боитесь», становилось все больше, но ни в коем случае не показывайте ему, что вы его избегаете. (1 минута)

Теперь выберите кого-нибудь, кто будет вашим Защитником. Ему вы тоже не должны показывать, что вы его выбрали. Во время движения по комнате делайте так, что бы ваш Защитник находился бы между вами и тем, кого вы «боитесь». Двигаться вам нужно как можно быстрее. (90 секунд)

Я сейчас буду считать от 10 до 0, и при слове «ноль» вы должны застыть на своих местах, как вкопанные. Десять, девять, восемь… ноль!

Сейчас вы можете посмотреть на то, что получилось, и каждый скажет, кого он «боялся», а кто был его Защитником".

«Узелки» (15 мин.)

Цель: повысить тонус группы и сплотить участников. Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

«Из спичек – имена»

Инструкция: "Вот лежит коробок спичек. Ваша задача в течении 10 минут из этих спичек выложить имена всех здесь присутствующих, использовав все спички, лежащие в коробке. Одна буква может принадлежать разным именам. Спички ломать нельзя".

Спички выдаются из расчета 10 спичек на одного члена группы. Если они не успевают за 10 минут, задается вопрос: «Сколько вам нужно времени, чтобы закончить?». Если опять не успевают, то опять вопрос и т.д.

«Маленькие зелененькие человечки»

Инструкция: "Представьте себе, что вы выехали отдохнуть своей группой на природу. Вы находитесь на лугу. Вокруг полно зелененькой травки, цветочков. Бабочки летают. Чуть подальше прозрачное чистое озерцо, в котором так и хочется искупаться. Приятно пригревает солнышко. И самое классное, что здесь вся группа! Представили? По моей команде вы пойдете гулять по этому лужку: нюхать цветочки, гоняться за бабочками, греться на солнышке. А когда я закричу: "Внимание! На вас напали маленькие зелененькие человечки!", ваша задача сбиться в кучку, спрятав в середину самых слабых, а затем хором прокричать: "Дадим отпор маленьким зелененьким человечкам!"

В зависимости от того, как будет выглядеть группа как команда в процессе выполнения упражнения, его можно провести несколько раз, обсуждая после каждого их поведение.

«Ищи и найди»

Инструкция: Разойдитесь, пожалуйста, по парам и встаньте друг напротив друга. Сейчас каждый из вас должен запечатлеть в памяти образ своего партнера – так, чтобы вы могли его (ее) найти потом даже с закрытыми глазами. У вас есть две минуты, чтобы увидеть и запомнить, как выглядит ваш партнер: какая у него одежда, прическа, форма рук, какова ширина его плеч, обхват талии. Запомните как можно больше деталей, характеризующих облик вашего партнера. (2 минуты) Теперь закройте глаза и разойдитесь так, чтобы вы не знали, где находится ваш партнер. Кроме того, дайте себе время освоиться в этой ситуации. Двигайтесь медленно и очень внимательно. Я позабочусь о вашей безопасности и о том, чтобы вся группа смогла успешно выполнить это задание. (15 секунд)

А сейчас вы можете начать искать своего партнера, но только молча. Ищите по своим особым приметам. Когда вы решите, что нашли его, то, прежде, чем открыть глаза, назовите его имя.

Лучше всего проводить игру на ограниченном игровом поле – не слишком большом, чтобы партнеры могли поскорее найти друг друга. Пары, которые уже нашли друг друга, могут переходить на другую сторону комнаты, чтобы облегчить оставшимся процесс поиска.

«Расскажи мне обо мне»

Ведущий предлагает членам группы разбиться по парам. В течении 5 минут каждый рассказывает друг другу о себе. Затем все садятся в круг и каждая пара по очереди выходит в центр: один участник садится на стул, второй встает за ним, кладет ему на плечи руки и говорит о сидящем как от себя, представляя себя его именем, затем они меняются. Пары можно оставить из предыдущего упражнения.

«Сесть на стол»

Инструкция: Ваша группа должна по моей команде как можно быстрее сесть на стол так, чтобы все члены группы разместились на столе. На полу не должно быть ни одной ноги.

«Ирландская дуэль»

Инструкция: Выберите, пожалуйста, себе партнера. Я хочу предложить вам игру под названием «Ирландская дуэль». Вы должны встать друг напротив друга так, чтобы около вас было достаточно свободного пространства, и вы могли бы во время игры двигаться друг вокруг друга. Пожалуйста, положите левую руку себе на спину на уровне крестца, ладонью наружу. Эта ладонь – ваше уязвимое место, ваша Ахиллесова пята.

Правую руку вытяните указательным пальцем вперед – это будет ваш ирландский меч. Ваша задача – дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть ваше «уязвимое место». Во время этой дуэли вы не имеете права удерживать партнера. Так как ирландцы – очень мирный народ, то дуэль будет длиться всего одну минуту. Обратите, пожалуйста, внимание на то, чтобы в комнате было достаточно свободного места – в противном случае участники могут «в пылу сражения» обо что-нибудь удариться. После первого поединка вы можете предложить участникам провести дуэль с новыми партнерами.

«Прыг-прыг-табуретка!»

Все должны встать в круг, прыгать по кругу, приговаривая хором: «Прыг-прыг-табуретка!» А потом все должны взяться за руки и дружить! Проводите эту игру как можно чаще, потенциал, заложенный в ней, огромен, надо только строго соблюдать инструкцию!

«Семейная фотография»

Группа - семья. Группе предлагается выбрать мать, отца, детей, бабушек и дедушек, тетей и дядей и других родственников и расположить их так, как будто они фотографируются на семейную фотографию. Обсуждение и интерпретация - кто какое место занял на фотографии.

«Какие мы хорошие»

Инструкция: «Вам нужно показать, какие вы все хорошие. Сделайте презентацию вашей команды. На подготовку – 10 минут».

«Ужасный секрет»

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливы». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас…» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отсылает его на второй круг, и, таким образом, первая часть упражнения заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно один круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один узнал, что «мы храпим», что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят: «И мы никогда никому ничего не скажем!»