

Шмойлова И.С. Методическое пособие для водителей по работе в лагере

Шмойлова И.С.

**Методическое пособие для водителей
по работе в лагере**

ОГЛАВЛЕНИЕ

Качества вожатого. Каким должен быть вожатый? -----	3
Разговариваем с детьми о правилах -----	3
Знакомство детей с лагерем -----	4
Придумываем название отряда-----	6
Законы. Легенды-----	6
Первая доврачебная помощь-----	8
Отрядный уголок-----	13
Дневник отряда-----	14
Методика подготовки и проведения вечерней свечи-----	15
Игры на знакомство-----	17
Игры у костра-----	19
Игры в помещении-----	23
Игры на сплочение-----	30
Игры на выявление лидера-----	34
Подвижные игры на свежем воздухе-----	35
Речевки. Кричалки-----	38
Сценарные разработки-----	40
Школа детективов-----	40
Музыкальная шкатулка-----	42
Один за всех и все за одного-----	42
День Малинника-----	45
Примерные названия отрядов и девизы -----	45
Психологические тесты -----	48
Рекомендуемая литература -----	51

КАЧЕСТВА ВОЖАТОГО. КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВОЖАТЫЙ?

Посредственный руководитель излагает.

Хороший – объясняет.

Выдающийся – показывает.

Великий – вдохновляет.

В. Уорд.

1. Дисциплинированность и ответственность
2. Работоспособность и организованность, трудолюбие
3. Тактичность, вежливость, культура общения
4. Умение держать себя в обществе
5. Опрятность, чистоплотность, гигиенические навыки
6. Умение организовывать и проводить досуг, зажечь, увлечь
7. Разносторонняя образованность
8. Честность, правдивость, чуткость, милосердие, гибкость
9. Знание практической психологии, этики
10. Умение воспитывать детей, проявлять заботу
11. Уважение к администрации лагеря, к персоналу
12. Творческое отношение к деятельности в лагере
13. Настойчивость, стремление быстро и качественно выполнить поручения администрации
14. Сознательность, вежливость, аккуратность
15. Эмоциональная устойчивость
16. Командный дух, поддержка отряда в конкурсах
17. Инициативность, самостоятельность
18. Соблюдение демократических принципов
19. Уважение к разным национальностям, справедливое и равное отношение ко всем в отряде
20. Проницательность, умение предвидеть и предотвратить конфликт

После отдыха в лагере дети не помнят, что им говорил вожатый. Помнят только его отношение к ним, заботу о них, его личный пример. Впечатление оставляют не слова вожатого, а его поступки. Дети запомнят эмоциональные переживания, поддержку вожатого, как за них болели. Запомнят сплочённость и дружбу, речёвки, которые кричали хором, девиз, запомнят творческую часть отдыха. Вожатый должен помочь детям раскрыть себя в лагере, проявить себя, стать более уверенным в своих возможностях, уверенным в себе.

Дети чувствуют уважение и заботу, или отсутствие оных. Захотят ли они ещё раз приехать в лагерь или нет – зависит от вожатого и личных отношений.

РАЗГОВАРИВАЕМ С ДЕТЬМИ О ПРАВИЛАХ

В любом обществе существует определенный свод правил, которые его члены должны соблюдать. Основные правила загородного оздоровительного лагеря: соблюдение лагерного режима; уважение чести и достоинства других членов

детского коллектива и персонала лагеря; запрет на выход за территорию лагеря; запрет приема алкогольных напитков, наркотических веществ, курение. Это самые главные правила, за нарушение которых возможен вывоз ребенка из лагеря. С полным перечнем лагерных правил для детей вы будете ознакомлены на вожатском инструктаже перед заездом.

Но разговор о правилах внутреннего распорядка лучше не начинать с нудной лекции и чтения нотаций, дети впервые часы знакомства ждут от вас совершенно другого. Предложите им самим составить «Свод правил», вооружившись ручкой и блокнотом. Как правило, они сами назовут все правила, некоторые из них могут выглядеть смешными, как-то «не материться в присутствии вожатого», или «не ... (портить воздух) в палате». Вам останется только немного подправить их и зачитать весь составленный с детьми Свод правил. Дети будут гораздо лучшего его выполнять, считая, что он составлен ими.

ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ С ЛАГЕРЕМ

Путешествие по лагерю можно организовать в виде игры следопытов: ребятам надо найти волшебный ключ. Они получают записку, в которой указано, куда следует двигаться, где найти вторую записку, с кем надо встретиться. Для проведения этой игры надо заранее разработать маршрут, спрятать записки, предупредить работников лагеря. В противном случае, самое скучное, что вы можете сделать, - это построить ребят парами и провести экскурсию со словами: "Посмотрите налево, посмотрите направо...".

Ребят можно знакомить с лагерем и иначе, ведь может так случиться, что ваши ребята ориентируются в лагере лучше вас, не все, конечно, но несколько старожилов обязательно найдутся. Можно попробовать не их водить на экскурсию, а сделать все наоборот: попросить старожилов показать лагерь вам и новичкам отряда.

Также знакомство с лагерем поможет организовать "Разведшкола". Создаётся несколько групп по сбору секретной информации, каждой группе даётся пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют «центр». На сбор стратегических данных группам даётся определённое время. Каждая группа действует автономно, быстро и незаметно. Вопросы могут быть такими:

▪ Сколько урн, скамеек, деревьев, лестниц, ступенек и т.д. на территории лагеря?

- Как зовут всех вожатых?
- Какого цвета у них глаза?
- Как зовут директора лагеря? Умеет ли он плавать?
- Что будет сегодня на обед, ужин? И т.д. и т.п.

Выглядеть это может так:

1. Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?
2. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
3. Умеет ли плавать шеф-повар?
4. Как зовут старшую вожатую?

5. Какого цвета глаза у вожатого 1 отряда?
6. Какой размер обуви у вожатого 2 отряда?
7. Какого цвета скамейка возле медпункта?
8. Любимый цвет начальника лагеря.
9. Сколько окон в спортивном зале?
10. Сколько ступенек при входе в лагерь?
11. Что нарисовано на верандах нашего лагеря?
12. Какая любимая песня у вожатого 4 отряда?
13. Сколько дверей в музыкальном зале?
14. Какие фрукты любит вожатый 5 отряда?
15. Какие цветы любит медработник?

А в конце список обязательных заданий. Например, найти желтый шерстяной носок где угодно, или собрать 47 шишек, ни больше, ни меньше. Конечно, надо заранее все узнать самим, подготовить людей, у которых будут спрашивать. В принципе, дети обычно очень довольны...

Объясните, что на сбор стратегических данных группе дается 30-40 минут. Предупредите, что каждая группа действует автономно, по возможности, незаметно и быстро, а та группа, которая преуспеет в разведывательной деятельности, будет отмечена особым знаком отличия.

Представления ребят о размерах окружающего мира очень не похожи на наши, взрослые. И если лагерь, где вы сейчас работаете, по вашим понятиям небольшой, то для детей он – целая страна, в которой поначалу можно уж если не заблудиться, то запутаться. И с этой страной ребят надо познакомить. Как? Например, организовать в первый день игру – путешествие «Здравствуй, лагерь!» Для игры потребуются красивые маршрутные листы и надёжные помощники. О том и другом нужно позаботиться заранее. На маршрутном листе нарисована схема путешествия: основные достопримечательности, место их расположения, очерёдность остановок в пути. А во время этих остановок ребята могут встретиться со своими гидами.

Младший возраст

- Со старичком–лесовиком (он расскажет об окружающем лесе, о том, как надо вести себя в лесу; поинтересуется, могут ли ребята различать породы деревьев, съедобные грибы...);
- С гантелькиным (он встретит ребят на стадионе и расскажет о зарядке, о спортивной работе в лагере);
- С доктором градусником (в медпункте дети ещё раз вспомнят, для чего надо мыть руки, зачем надевать в солнечную погоду головной убор);
- С забавой – затейницей (на игровой площадке она разучит с ребятами новую игру);
- С поваром сладкоежкиным (он встретит ребят в столовой и расскажет о правилах поведения в ней);
- С домовенком Кузей (он будет ждать ребят в палате, где покажет, как заправлять кровать, как складывать пред сном вещи, как делать уборку и что хранить в тумбочке).

Можно придумать ещё много интересных персонажей, которые помогут детям познакомиться с лагерной жизнью.

Средний возраст

Путешествие по лагерю может оказаться игрой следопытов. Ребятам надо найти волшебный ключ. Они получают записку, в которой указано, куда следует двигаться и что запоминать, с кем встречаться, чтобы найти следующую записку. В этом случае требуется заранее разработать маршрут, оговорить все моменты с участниками – работниками лагеря.

Старший возраст

Старших ребят следует знакомить с лагерем иначе. Ведь может так случиться, что ребята ориентируются в лагере лучше вас. Кто-то в лагере впервые, но обязательно есть старожилы. В этом случае на экскурсию должны вести вас они. То есть всё делается наоборот. Таким образом, вы поймаете сразу много зайцев: поднимите авторитет старожилов, познакомите новичков с лагерем, используете игровой момент и просто проведёте интересно первый день в стране Детства!

ПРИДУМЫВАЕМ НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

Известные слова песенки Капитана Врунгеля «Как Вы лодку назовёте, так она и поплывёт» можно применить и к названию отряда. Грамотно выбранное название отряда во многом может облегчить работу вожатого в течение всей смены и сделает жизнь детей в лагере более интересной. В конечном счете, выбор хорошего названия может послужить началом увлекательной игры, в которую дети будут играть до конца смены.

Придумывать название отряда лучше не на пустом месте, а отталкиваясь от какой-либо темы. Это может быть тема лагерной смены. Если же она абстрактна, можно взять историческую тему. Например, первобытные люди, индейцы, викинги, рыцари или древние греки. Тему можно связать с профессией: космонавты, моряки, журналисты, изобретатели. Для выбора темы можно обратиться за помощью к мультфильмам и книгам: Белоснежка и семь гномов, Утиные истории, Приключения барона Мюнхгаузена. Или просто положиться на Вашу собственную фантазию. Помните, что в рамках выбранной темы нужно не только придумать название отряда, но и подготовить представление - визитку.

Название отряда лучше придумывать вместе с детьми. Но до начала обсуждения у вожатого должна быть одна или несколько собственных версий названия, которые детям сразу называть не стоит. Если на взгляд вожатого его собственная версия наиболее удачна, то надо постараться сделать так, чтобы дети предложили её сами. То есть направлять обсуждение в нужное русло до достижения конечного результата. Дети будут в большей степени гордиться названием отряда, если они сами его придумают. Помните, что название отряда и девиза должны: соответствовать возрасту детей; быть содержательными; быть удобно произносимыми; не нарушать традиций лагеря, если они есть; отражать общие

интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления. Примеры названий отрядов приведены в Приложении

ЗАКОНЫ. ЛЕГЕНДЫ.

Законы и традиции, вводимые в отряде:

- закон доброго отношения к людям;
- закон территории;
- закон 00;
- закон поднятой руки;
- закон доброго отношения к песне;
- традиции приветствия и прощания;

Закон Человека.

Уважаем в каждом человеческое достоинство; все конфликты решаем мирным путем; сначала подумай о товарищах, потом о себе.

Закон Точности.

Если мы хотим много сделать, мы должны быть точны, не отнимать друг у друга время долгими сборами Точность не только во времени, точность в словах, в обращениях, в исполнении порученного.

Закон поднятой руки.

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнил, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и убивали друг друга. И никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость. Но никто не хотел быть трусом. А трусов и в том и в другом племени наказывали одинаково: им простреливали ладонь правой руки ... И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: Люди! Вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука, и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте...

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так и был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука! Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте!»

Как появился огонек.

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что в одном отряде что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам;

девчонки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила друга.

Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда.

Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь.

Почему на берегу моря много плоских камушков.

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и назвали Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам.

А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца.

В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Торе в тот вечер было беспокойным, но принца это не смутило, и он все же, решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась к нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна.

Узнав об этом, отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видаться с людьми). С тех пор, провожая солнце, Русалочка часть вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

Почему закат красного цвета.

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат.

И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда

Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность.

И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

Легенда о зубной пасте.

Это было давно, когда наши бабушки и дедушки были маленькими. Они тоже, как и вы ездили в лагерь. Эта история случилась в одном лагере на берегу реки. Одному мальчику очень понравилась девочка из своего отряда, но он не знал, как привлечь ее внимание. Этой девочке он тоже очень понравился, но она стеснялась к нему подойти. И тогда она решила прийти ночью в его комнату, и нарисовать на его щеке сердечко зубной пастой. И в эту же ночь мальчик тоже решил нарисовать сердечко на щеке своей избранницы. А когда они утром проснулись, и увидели друг у друга сердечко из зубной пасты, все поняли.

Так вот с тех пор считается, что если кто-то рисует зубной пастой на щеке другого человека, то этот человек ему очень нравится.

ПЕРВАЯ ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ

Десятка основных опасных болезней детей в лагере:

Зимний лагерь

1. Расстройства пищеварения и питания;
2. Отравления;
3. Болезни органов дыхания:
 - верхних дыхательных путей (чаще ангина, ларингит, ринофарингит);
 - бронхо-лёгочные заболевания (чаще бронхит, пневмония);
4. Воздушно-капельные инфекции (ОРВИ, ГРИПП);
5. Травмы, ранения;
6. Переохлаждения;
7. Поражения уголков рта, носа герпесом;
8. Заболевания органа слуха (чаще отиты);
9. Глазные болезни (чаще конъюнктивиты);
10. Аллергические реакции.

Летний лагерь

1. Расстройства пищеварения и питания;
2. Отравления;
3. Ожоги, перегревание;
4. Помощь утопающему;
5. Помощь при укусе ядовитыми животными (пчёлы, осы, шмель и др.);
6. Инфекционные заболевания кожи (чаще лишай, чесотка);
7. Заболевания органа слуха (чаще отиты);
8. Глазные болезни (чаще конъюнктивиты);
9. Поражения уголков рта, носа герпесом;

10. Аллергические реакции.

При отсутствии квалифицированной медицинской помощи в течение времени, достаточного для некомпенсируемых или летальных последствий у пострадавшего, необходимо оказывать помощь во всем объеме.

Основные рекомендации к поведению в таких случаях:

- Не проявлять собственный испуг и нервозность;
- Не делать суетливых движений;
- Не говорить громче и тише, чем обычно;
- Не молчать;
- Наладить с пострадавшим тактильный контакт (погладить, взять за руку). Успокоить детей, окружающих;
- При необходимости сразу послать за врачом;
- Без крайней необходимости не пытаться оказать врачебную помощь;
- Оказать первую доврачебную помощь.

При всех несчастных случаях нужно уметь оказывать первую помощь. Вожатые, имея определенные знания по оказанию такой помощи, могут не только успокоить ребенка, но и помочь ему избежать тяжелых последствий, а в некоторых случаях даже спасти жизнь ребенка. Попав в неприятную ситуацию, Вы, прежде всего, должны правильно оценить ее и быстро решить, достаточно ли будет малышу только вашей помощи или потребуются вызов специалистов.

Внимание! Приемы оказания первой доврачебной помощи детям (искусственное дыхание, закрытый (непрямой) массаж сердца) имеют свои особенности и требуют определенного навыка. Обязательно проконсультируйтесь и проведите тренинг по оказанию первой медицинской помощи с педиатром или специалистом.

Что делать, если Ваш ребенок...

Ребенок подавился

Освободите полость рта от рвотных масс и остатков пищи пальцем или платком. Положите ребенка на свою руку лицом вниз, поддерживая подбородок и спину. Произведите ладонью до пяти резких хлопков по его спине. Проверьте наличие посторонних предметов в ротовой полости ребенка и удалите их.

Если первый вариант не приносит результатов, положите ребенка на свои руки или колени лицом вниз. Сделайте до пяти резких толчков кончиками своих пальцев ему в грудь на ширину пальца ниже линии его сосков.

НЕ НАЖИМАЙТЕ ЕМУ НА ЖИВОТ!

Если инородный предмет не выходит, повторите операции 1 и 2 три раза, вызовите врача. Повторяйте процедуры 1 и 2 до прибытия врача.

Ребенок проглотил яд.

Попытайтесь выяснить, что именно проглотил ребенок. Не вызывайте у него рвоту. Если отравляющей жидкостью были щелочи или кислоты, нельзя давать ребенку пить. Не используйте растворы кислоты или щелочи для нейтрализации

выпитого вещества. При отравлении лекарствами, если ребенок в сознании, дайте ему большое количество чистой воды. Не вводите никаких нейтрализующих. Если ребенок без сознания, необходимо повернуть его голову набок во избежание попадания рвотных масс в дыхательные пути.

Во всех случаях отравления необходимо срочно вызвать врача!

Ребенок ошпарился или получил ожог.

Подержите место ожога под струей холодной воды, пока не пройдет боль. Не пытайтесь снять прилипшую к ране одежду.

Накройте обожженный участок кожи стерильной повязкой. Не покалывайте волдыри.

Если ожог глубокий или обширный, срочно вызывайте скорую помощь. Не давайте ребенку ничего есть и пить. Если ожог неглубокий и необширный, обратитесь в местное травматологическое отделение за консультацией. Пострадавшему можно дать обезболивающее лекарство, соблюдая возрастную дозировку.

При ожогах глаз необходимо промыть глаза большим количеством холодной воды.

При ожогах пищевода кислотой или щелочью не следует вызывать рвоту или давать пострадавшему обильное питье, так как это лишь ухудшит его состояние.

Ребенок получил обморожение.

Ни в коем случае не пытайтесь согреть обмороженную конечность или участок тела! Необходимо наложить термостойкую повязку (например, из целлофана и ваты), которая не допустит изменения температуры на обмороженном участке. Отогревание тканей должно происходить естественным путем, то есть изнутри. В противном случае возможно омертвление тканей. Это происходит из-за того, что обмороженные клетки на верхнем слое отрезаны от питания кровью обмороженными клетками более глубокого слоя. Если первыми "просыпаются" верхние клетки, то они не получают питания и умирают. Поэтому, чем меньше тепла получит верхний слой обмороженной поверхности, тем лучше.

Обязательно вызовите врача.

Пострадавшего можно отогревать изнутри, давая ему чай и другие теплые напитки

Ребенок ударился головой.

Если ребенок потерял сознание, вызовите врача. Если он упал, ударился головой и получил ушиб, приложите к месту ушиба свернутую чистую ткань и пакетик со льдом. Если ребенок выглядит растерянным и проявляет заторможенную реакцию, его мучает тошнота и сильная головная боль, вызовите врача. Необходимо следить за проходимость дыхательных путей.

Ребенок получил удар током.

Отключите электрическое питание. Если это невозможно, встаньте на толстый телефонный справочник или на толстую кипу газет и освободите ребенка, либо

уберите электрический прибор с помощью сухой деревянной швабры или деревянного стула. Вызовите врача. При отсутствии признаков жизни, делайте одновременно закрытый массаж сердца и искусственное дыхание.

Ребенок получил перелом или растяжение.

Посадите или уложите ребенка, и зафиксируйте поврежденное место при помощи мягких свертков из свитера или простыни, чтобы ему было удобно.

Если появилась опухоль, наложите холодный компресс, например, смоченную в ледяной воде повязку. При открытой травме используйте стерильную повязку. Если возможно, приподнимите поврежденную конечность. Вызовите врача или отвезите ребенка в травмпункт.

Ребенок порезался или истекает кровью.

При артериальном кровотечении (пульсирующая струя алой крови) постарайтесь остановить кровотечение наложением жгута - резиновой трубкой или туго скрученным куском ткани выше раны. При венозном кровотечении (медленно вытекающая темная кровь) наложите тугую сдавливающую повязку на саму рану. В зависимости от состояния ребенка вызовите врача.

При капиллярном кровотечении, зажмите рану, и если возможно, поднимите поврежденную конечность. Наложите на кровоточащее место стерильную давящую повязку, по возможности с гемостатической губкой. Если повязка пропиталась кровью, менять ее не рекомендуется. Положите поверх повязки пакет со льдом.

Если из раны торчит стекло или любой другой предмет, зажмите место вокруг раны, а не ее саму.

При кровотечении из носа усадите ребенка, на переносицу положите пакет со льдом. В носовые ходы можно вставить тампоны, смоченные в 2% растворе перекиси водорода.

Ребенок находится в шоковом состоянии.

Шоковое состояние у ребенка может быть следствием кровотечения, ожогов, или обычного страха. Вы увидите, что ребенок побледнел, кожа его стала холодной и влажной, а в некоторых случаях одновременно появляется озноб и проступает холодный пот. Все это может сопровождаться учащенным дыханием и головокружением, а иногда и рвотой. После несчастных случаев дети часто впадают в шоковое состояние, поэтому при любых несчастных случаях должны быть срочно приняты противошоковые меры, даже тогда, когда у ребенка нет никаких признаков потрясения.

Положите ребенка на бок и убедитесь, что он дышит.

Расстегните одежду в области шеи груди и пояса. Укутайте ребенка, но не перегревайте его.

Ребенок должен оставаться в покое, а Вы должны находиться рядом с ним и успокаивать его до прихода врача.

Ребенок испытывает приступ крупа.

Круп — это спазматическое сужение просвета (стеноз) гортани, характеризующееся появлением хриплого или сиплого голоса, грубого «лающего» кашля и затруднением дыхания (удушья).

Круп развивается при гриппозных, аденовирусных инфекциях. При этом возникает воспалительный процесс: отек слизистой оболочки верхних дыхательных путей, спазм мышц гортани. Проявляется это в виде сухого, лающего кашля. В тяжелых случаях дыхание шумное, свистящее, напоминающее хрюканье. Ребенок возбужден, беспокоен. Круп очень пугает вожатых и ребенка, однако надо оставаться спокойными и постараться утешить ребенка. Примите следующие меры:

- При повышенной температуре тела необходимо дать жаропонижающие (сироп парацетамола)
- При тяжелой степени крупа, очень важны отвлекающие методы. Сделайте ребенку паровую ванну: посадите ребенка в небольшом помещении рядом со струей горячей воды или хотя бы с мокрым полотенцем, положенным на горячую батарею.
- Если состояние ухудшается, ребенок дышит и глотает с большим усилием, отведите ребенка к врачу или вызовите врача.

Ребенок тонет.

Если есть возможность, вытащите его из воды. В противном случае оказывайте помощь прямо в воде.

Освободите рот от воды. Если ребенок не дышит, начните делать искусственное дыхание рот в рот. Не пытайтесь удалить воду из легких или желудка.

Если вы несете ребенка, опустите его голову вниз, чтобы уменьшить риск попадания воды в легкие.

Положите его на одежду или одеяло, очистите дыхательные пути, проверьте дыхание и пульс.

Как только ребенок начнет дышать, снимите с него мокрую одежду и укройте его чем-нибудь сухим и теплым. В любом случае, отведите его к врачу, даже если он хорошо выглядит и ни на что не жалуется.

Ребенок повредил глаза.

Глаза - самые чувствительные органы человека. Их очень легко повредить, и если это произошло, необходимо срочно оказать помощь пострадавшему.

Влажным куском ваты удалите инородное тело из глаза ребенка. Если по каким-то причинам вы не можете этого сделать или после удаления боль не утихает, прикройте глаз мягкой чистой салфеткой и везите ребенка в больницу или вызывайте скорую помощь.

Если у ребенка ушиб глаза, наложите стерильную повязку и немедленно ведите к врачу.

При попадании в глаз химических веществ, промойте его большим количеством холодной чистой воды в течение 15 минут. Накройте чистой марлевой повязкой и ведите к врачу.

Ребенок подвергся укусам или ужаливаниям.

Укусы комаров, москитов, мошек, ос или пчел не только болезненны, но и вызывают затвердение, покраснение, отек и сильный зуд в месте укуса. У некоторых людей, к счастью немногих, укусы пчел вызывают тяжелую аллергическую реакцию. Если вы видите, что ребенок после такого укуса начинает тяжело дышать, вы должны немедленно вызвать скорую помощь. В обычных случаях сделайте следующее:

- Удалите пинцетом оставшееся в коже жало, стараясь не повредить на нем мешочек с ядом, иначе яд проникнет в кожу.
- На место укуса наложите холодный компресс - это снимет боль.
- От комариных укусов помогает обычная зеленка.

Что нужно делать при приступе эпилепсии у ребенка

1. Если падает на глазах, постараться поймать, положить, чтоб рядом не было предметов, о которые можно удариться.
2. Далее:
 - удалить всех зевак!
 - положить на бок обязательно, дабы язык не запал.
3. Вызвать врача, сказав ему, что у ребенка приступ эпилепсии.
4. Не пытаться разжать рот, бесполезно!
5. Не удерживать! Судороги снимут напряжение.
6. Чтобы снять судороги, нужно просто сильно укусить человека за мизинцы в районе ногтевой пластины, не усердствовать, но сжимать до тех пор, пока пострадавший не потянет палец к себе.
7. После приступа человек обычно хочет спать. У него может быть дезориентация, потеря речи, памяти, поэтому укладываем, но контролируем.

ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Как правило, впервые дни делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены. Перед отъездом дети просто "с руками" разбирают уголок по частям на память - так что если уголок большой, то и хватит всем по кусочку, и не будет драки. Ведь в уголке остаётся всё "жизнь" отряда за смену и каждый кусочек что-то напоминает.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда
- девиз отряда
- отрядная песня
- расписание кружков
- распорядок дня (лагерный и отрядный)
- списки детей (кстати, в первые дни можно разместить схему типа, «кто где живёт» в отряде, чтобы дети лучше друг друга запомнили);
- списки именинников текущей смены;
- адрес лагеря, кодекс отряда (если хватит места);
- грамоты и награды отряда (вешаются в течение смены);

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разнообразно расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок - это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

К заезду новых ребят в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

- "Это наш лагерь" (краткие данные о лагере);
- поздравление с приездом;
- законы лагеря;
- адрес лагеря;
- наказ ребят прошлой смены;
- первые песни, лагерная песня;
- план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

ДНЕВНИК ОТРЯДА

Дневник «Свиток»

Самое простое - вести дневник на рулоне обоев: и места много для записи впечатлений, и компактно. С дневником-свитком в развернутом виде можно сфотографироваться всем отрядом, стоя на лестнице или собравшись возле шведской стенки.

Дневник «Набор кубиков»

Если каждый день описывать на листе бумаги, раскрашенном как детский кубик, то к концу смены можно построить вот такой домик. Это плоский дневник. А если постараться и сделать заготовки объемных кубиков, то получится объемный дневник. Опишите на каждой грани один день или одно событие, а затем склейте кубик - и шестигранный дневник готов. Если таких кубиков будет много, то в конце лагерной смены сфотографируйтесь всем отрядом на фоне большой башни из кубиков, и пусть каждый ребенок возьмет по кубику на память.

Дневник на заборе

Красить забор - занятие не из лучших. Но кто читал книгу Марка Твена «Приключения Тома Сойера», тот помнит, что даже такое неинтересное занятие можно превратить в удовольствие. Дневник на заборе! Почему бы и нет? Рисуйте, пишите! Главное - подготовить место для импровизированного забора.

Дневник «Связка шаров»

Дневник отряда можно вести на воздушных шарах! Гелевой ручкой или фломастером пишите о своих впечатлениях, мыслях, интересных событиях. На закрытии смены этими шарами можно будет украсить дерево и сфотографироваться рядом с ним всем отрядом.

Дневник «Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы...»

Если каждый день смены описать на шпалах, то получится кусочек нашей жизни - кусочек дороги. На рельсах напишите название лагеря отдыха или поставьте даты, оставьте адреса, телефоны участников смены и т. п.

Дневник «Цель из скрепок»

Скрепка - единственный представитель канцелярских товаров, которому установлен памятник. Вести дневник на больших бумажных скрепках - неплохая идея. Скрепка к скрепке - и дневник готов. Нарисованная скрепка делит лист на две неравные части: на меньшей ставьте дату, а на большей - располагайте фотографии, описание событий, свои впечатления.

Дневник «Гроздь бананов»

Заготовьте много макетов бананов, вырезанных из желтой бумаги или картона. Каждый банан - это один день из жизни отряда. К концу смены сфотографируйтесь на память возле «бананового» урожая.

Дневник «Футбольный мяч»

Склейте два листа ватмана, нарисуйте большой футбольный мяч, но раскрасьте его не в черно-белый цвет, а например, в бело-зеленый. На каждой части поставьте стрелочку, которая укажет, как располагать текст и фотографии, чтобы они не оказались потом вверх ногами, затем разрежьте мяч на шестиугольники. На каждой части описывайте события лагерной смены, а затем склейте мяч в единое целое.

Дневник «Радужной зебра»

Вести дневник можно на фигурке зебры, вырезанной из бумаги и раскрашенной не черно-белыми полосками, а радужными. Получится веселая отрядная лошадка! Ей можно дать ласковое имя - уменьшительное от названия отряда.

Дневник «Оранжевый жираф»

Склейте несколько листов ватмана (три-шесть). Нарисуйте большого оранжевого жирафа без пятен. Всем отрядом придумайте ему имя. На шее жирафа завяжите красивый бант или ленточку и напишите на ней название отряда. Каждый день добавляйте жирафу белые пятна - листы бумаги, на которых описаны интересные события, смешные случаи, наклеены фотографии. В конце смены сфотографируйтесь возле жирафа всем отрядом.

Дневник «Открытая книга»

Заготовьте листы бумаги в форме открытой книги или блокнота. Предложите каждому отряду написать свою книгу. Устройте в конце смены выставку книг или презентацию, оформите «избу-читальню» - выставочный стенд.

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ВЕЧЕРНЕЙ СВЕЧИ

По мнению большинства ребят, самыми незабываемыми моментами смены являются огоньки и костры. Без них жизнь в лагере, семейке была бы менее полной. Но немаловажную роль в сплочении семейки играет и Вечерняя свеча. Ее цель: проанализировать прошедший день - что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день. Свечу желательно проводить ежедневно или 1 раз в 2-3 дня.

Для вечерней свечи существуют правила:

- 1) Дети должны быть заранее настроены и готовы к свече.
- 2) Все: и дети, и взрослые - располагаются на одном уровне вокруг огня, который находится в центре.
- 3) Дети и вожатые должны выполнять законы:
Когда говорит один - все молчат.
Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
Закон свободного микрофона.
Все сказанное на свече не должно "выноситься" за его пределы.
Свеча - это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют.
Через центр круга переходить нельзя.

Свеча - это коллективное обсуждение семейкой и взрослыми прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. Главное в обсуждении - содержание.

Педагогический смысл свечи - научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.

Варианты вечерней свечи могут быть следующие:

- 1) Говорят желающие.
- 2) Один человек говорит, затем передает "свободный микрофон", кому пожелает.
- 3) Вожатый (воспитатель) передает "свободный микрофон" кому пожелает.

Формы вечерней свечи:

- 1) Белые и черные камни, которые вы собрали на прогулке, могут быть символом хорошего и плохого.
- 2) Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить "кирпичи" из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, КАКИМ был прошедший день.
- 3) Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец. Говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому, и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

4) На этом вечере говорят: "Спасибо" одному человеку из семейки, уточняя за что. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада.

5) "Прогноз погоды". Выразит словами или условными знаками состояние своей души.

6) Прерванная интересная история. Если ваши дети перевозбуждены вы можете рассказать интересную историю и прерваться на самом интересном месте. Расскажу, если... успокоитесь или в следующий раз.

7) "Шляпа". Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О каше, уборке, об удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

8) "Шляпа", "Ромашка", "Листочки". Иногда детям трудно начать разговор о себе, поэтому вы можете написать вопросы на символических ромашках, листочках и т.п.

9) "Конфеты". Подходит для первой свечи. Вы предлагаете всем детям взять столько конфет, сколько они захотят. Сколько конфет - столько предложений вы должны рассказать о себе.

10) "Ниточки". Перед началом свечи детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек может быть разной длины 10 -30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Т.О. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

11) "Дерево". В семейном уголке вы можете поместить стволы деревьев без листьев. Вы говорите детям о том, что после каждой вечерней свечи на стволах деревьев будут появляться зеленые листья. На зеленых листочках будут написаны имена тех детей, которые за последний день или 2 дня были самыми - самими, например, Саша организовал ребят на уборку, Лена помогла подружиться рассорившимся девчонкам и они ее за это благодарят и т.п.

12) "Конверт откровений". На предложенных листочках бумаги до начала свечи дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Если вопросов недостаточно, то право ответа предоставляет воспитатель (вожатый).

Первую свечу проводят педагоги.

Педагогическая задача свечи впервые дни смены - научить ребят правилам поведения и выступления на свече, приучить их к мысли о том, что вечером они будут собираться вместе и анализировать каждый прожитый в лагере день.

Первые дни детей переполняют впечатления. У них потребность поделиться тем, что запомнилось, что понравилось.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Начнем считать по кругу

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя». Эту игру

можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Игру можно усложнить, добавив условие, если игрок ошибается, то в течении 30 секунд рассказывает о себе.

Уличное знакомство

Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца»

Снежный ком

Все играющие становятся в круг. Ведущий начинает, т.е. говорит свое имя. Следующий участник называет имя ведущего, затем - свое. Следующий - два предыдущих имени и свое и т.д. "Хоровое знакомство" (лучше проводить после игры «Снежный ком») Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

Тезки

Ведущий наугад произносит какое-то имя. Люди с этим именем делают шаг вперед. Если находится несколько человек с таким именем, то ведущий отмечает этот факт, а все остальные им аплодируют. Если же имя встречается только один раз, то на первую букву этого имени его обладателю все участники игры говорят комплименты.

Рукопожатие

Все становятся в линию. Первый играющий становится перед вторым, пожимает ему руку и называет ему свое имя, тот отвечает ему тем же. Первый движется вдоль ряда, повторяя приветствие со всеми участниками, за ним идут второй, третий и т.д. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдет вдоль строя и не обменяется приветствием со всеми играющими, а первый не станет снова первым.

Портрет

Все участники садятся в круг. Необходимо выбрать человека и попытаться его нарисовать (это может быть в виде карикатуры, каких-то образов и т.д.). Затем рисунки пускают по кругу, и каждый говорит или пишет, чей это портрет. В конце обсуждения автор рисунка называет человека, которого он рисовал.

Комплимент

Все участники игры садятся по кругу. Каждый по очереди делает вслух комплимент по любому поводу своему соседу справа, эстафета продолжается.

Комплимент может касаться как внешних признаков, так и черт характера, например: "Таня, у тебя красивые глаза", "Саша, мне нравится твоя улыбка", "Оля, ты очень доброжелательная" и т.д. Эта игра – первый шаг на пути к знакомству коллектива, проводится для создания доброжелательного настроения группы.

Расскажи мне о себе

Это форма традиционного огонька-знакомства, приемлемая лучше всего для среднего возраста. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д. При этом вожатый дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать. Обязательно на огоньке используется некий символ, "эстафетная палочка", которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди. Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете – "эстафетной палочке" – почему именно эта шишка (цветок, игрушка, карандаш – все что угодно) стали символом нашего сегодняшнего знакомства. Если ребенок в рассказе о себе говорит, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на огоньке продемонстрировать свои увлечения и таланты. Это сделает огонек творческим и интересным, внесет живинку в общий ход огонька.

Ласковое имя

Всем участникам предлагается встать и, свободно перемещаясь по определенной территории, шепотом называть свое имя как можно большему количеству людей. Затем по команде ребята выполняют тоже, но шепчут свое ласковое имя. После этого ведущий предлагает вновь перемещаться, и перед участниками ставится задача вспомнить и шепотом произнести ласковое имя всех присутствующих на территории.

Найди сходство

Участники разбиваются на группы по три человека. За определенное время каждый в группе рассказывает о себе. Как только ребята в команде обнаружат общие сходные черты, они дружно подпрыгивают и громко считают свои сходства. Задача – обнаружить как можно больше сходных черт.

Идеальный вожатый/Идеальный отдыхающий ребенок

Участники делятся на группы. Каждая группа получает 1 лист бумаги и 2 маркера (фломастера). 1 игрок ложится на лист ватмана. В это время 2-й игрок осторожно обводит контур его тела, затем дорисовывает элементы лица и пишет кратко черты характера, которые, по мнению группы, должны быть присущи человеку заданной темы. Готовые "работы" вывешиваются и защищаются.

Яблочко

Играющие дети сидят в кругу. Водящий говорит: «Меня зовут..., я люблю...» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко к кому-нибудь из круга. Тот поднимает яблоко и тоже говорит: «Меня зовут..., я люблю...». И яблоко катится к

следующему. Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

Семейное фото

Ведущий заранее готовит карточки членов разных "семей". "Семьи могут быть разными, например: семья Авраама (по именам); " семья" напитков (фанта, кока-кола, и т.п.); известная всем участникам игры семья пастора или директора лагеря. Количество карточек соответствует количеству участников. Каждый участник вытягивает одну карточку и должен как можно скорее найти своих "родственников". Затем каждая "семья" должна интересно представить себя, оригинально представив свои характерные особенности.

Разборки вслепую

Разбейте игроков на две команды, затем завяжите всем глаза. По команде "Начали!" каждая группа должна построиться в затылок согласно алфавитному порядку фамилий. Команда, первой построившаяся в правильном порядке, выигрывает раунд. Проведите еще два раунда:

- по календарному порядку дней рождения
- по цвету одежды (от самого яркого до самого темного)

Побеждает команда, выигравшая наибольшее количество раундов.

Список

Перед игрой каждому игроку раздается список с вопросами (от 1 до 10) Со слов "Начали!", дети, общаясь друг с другом, должны отыскать кого-то из участников, кто подошел бы к указанным на листке вопросам. Примерный список вопросов:

- тот, у кого зубная паста такая же, как и твоя
- тот, у кого последняя цифра в номере телефона такая же, как и твоя
- кто родился в том же городе
- столько же братьев и сестер
- родился в том же месяце
- квартира на том же этаже
- такой же размер одежды
- на завтрак то же самое
- кто любит такую же пищу
- кому нравится такой же вид спорта

Автограф навыворот

Каждому ребенку понадобится карандаш и лист бумаги. Дается ровно 3 минуты, чтобы обменяться с другими как можно большим количеством автографов. Но имя должно быть написано задом наперед. Побеждает тот, кто в конце отведенного времени собрал больше всего автографов.

ИГРЫ У КОСТРА

Данетки

В качестве примера разгадывания ситуации хочу предложить сцену из замечательной книги Михаила Веллера «Приключения майора Звягина». В ней хорошо показан правильный ход мыслей, а разгадываемая данетка давно стала классикой.

– Человек заходит в кафе и просит у буфетчицы стакан воды. Та вдруг хватается поднос и бьет по стойке. Человек говорит: «Спасибо», поворачивается и уходит. В чем тут дело? Отгадаешь?

– Он обиделся? – спросил Юра.

– Нет.

– Это был пароль и отзыв?

– Нет.

– Они были раньше знакомы?

– Нет. Ну, товарищ стажер, какой же из вас следователь, если не можете решить детскую задачку?

– Он хотел пить?

– Нет.

– Но ему что-то надо было?

– Да.

Расстояние до дома сокращалось, и петли вопросов сужались:

– А с ним вообще было все в порядке?

– Нет.

Уже в лифте Юра подпрыгнул и закричал:

– Значит, ему, что стакан воды, что испуг – одинаково?! И получил одно вместо другого! Он икал и хотел избавиться от икоты – так?

– Наконец-то...

Вот именно так они и разгадываются. Правда, есть что-то общее с настоящим детективным расследованием? Бывают данетки легкие, которые можно отгадать всего за пару вопросов. А бывают и такие, что приходится поломать голову над ответом. Но в любом случае ответ загадки всегда подчиняется строгой логике. Отгадка вполне реальна и не содержит в себе каких-либо фантастических или потусторонних элементов. Но часто она весьма необычна, что и заставляет уйти от шаблонности мышления, предполагая самые невероятные развития событий.

Вот вам для примера несколько ситуаций, которые можно попробовать загадать ребятам для разминки. В скобках дан ответ.

– Она пошла, и ее съели. Кто она? (Шашка.)

– По дороге проезжал грузовик. Его фары были потушены, луны на небе не было. В этот момент молодая женщина переходила дорогу, но грузовик не задавил ее. Как это случилось? (Дело было днем.)

– Одновременно к реке подошли два человека. И, хотя на берегу стояла лишь одноместная лодка и поблизости больше никого не было, они благополучно переправились на противоположный берег. Как это могло получиться? (Они подошли к разным берегам реки.)

– «Эта редкая птица повторяет каждое слово, которое слышит», – сказал продавец. Через неделю покупатель вернул птицу в магазин, обвинив продавца во лжи. А продавец говорил правду. Как такое может быть? (Птица глухая.)

– Пять кусочков угля, морковка и старое ведро лежат посреди двора. Никто их туда не клал. Объясните, как они туда попали. (Раньше это были части снеговика, который потом растаял.)

Чтобы игра проходила весело, не стоит слишком уж педантично отвечать на вопросы только «да» и «нет». Если расследование зашло в тупик и у игроков уже не получается выдвигать новые версии, стоит подсказать им направление поиска, намекнуть, какие из их идей были правильными. Ведь действительно есть такие данетки, которые отгадать очень и очень непросто. Чтобы подогреть интерес, лучше рассказывать историю таинственным голосом.

При отгадывании данеток не стоит пытаться сразу дать ответ. Это вряд ли получится, простые ответы в данетках бывают редко. Лучше задавать побольше вопросов, чтобы собрать информацию и хоть что-то для себя прояснить. Вообще нужно не бояться задавать вопросы. Пусть даже они будут звучать довольно фантастически. И помните, что ситуация в данетке почти всегда нестандартная, а значит, нужно уходить от шаблонных вопросов. Ответы бывают очень неожиданными. Они могут быть связаны с именами и фамилиями. Как, например, в такой загадке: «Голый идет по Антарктиде». Оказывается, Голый – это фамилия человека. Или в загадке может содержаться подвох, шутка, игра слов. «В магазин заходит человек и просит нарезать колбасу не поперек, а вдоль. «Вы пожарник?» – спрашивает продавщица. «Да», – отвечает он. Как продавщица догадалась?» Мы, конечно, пытаемся рассуждать логически, искать связь между профессией и способом нарезки колбасы. А ответ прост: мужчина был в пожарной форме, а колбаса тут ни при чем. Подобный отвлекающий маневр в данетках – обычная вещь.

Где же взять такие загадки для игры? Можно разыскать в Интернете, книгах, журналах. А еще их можно придумывать самим. Практически любая смешная, страшная, необычная жизненная ситуация может превратиться в данетку.

Вот вам для тренировки несколько занятных данеток разных жанров. Проверьте с их помощью смекалку ребят.

1. У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, потом, не обращая внимания на «кирпич», двинулась по улице с односторонним движением против движения и остановилась, лишь миновав три квартала. Все это происходило на глазах у полисмена, который почему-то не счел нужным вмешаться. (Дама шла пешком.)

2. Девушка рассказывает: «Однажды вечером мой дядюшка читал интересную книгу. Тетушка по рассеянности выключила свет, и в комнате стало темно. Книга была такая интересная, что дядюшка не стал отрываться, чтобы включить свет, и дочитал книгу до конца в темноте». (Книга напечатана шрифтом Брайля, т.е. для слепых.)

3. Один студент рассказывает другому: «Вчера баскетбольная команда нашего колледжа выиграла встречу по баскетболу со счетом 76:40. Интересно, что ни один баскетболист в этом матче не забросил ни одного мяча». (Играла женская команда.)

4. Человек после кораблекрушения три года прожил на плоту, имея лишь один радиоприемник. Почему он не умер от голода? (Человек питался «утками» и «лапшой», которыми изобиловали радиопередачи.)
5. В газете помещена заметка «Смерть в горах» с фотографией супружеской пары и соболезнованием мужу по поводу гибели жены. Некто пришел в полицию, после чего муж был арестован по подозрению в убийстве. (Этот человек был свидетелем того, что муж покупал в кассе только один обратный билет.)
6. Чтобы увеличить спрос на картофельные ножи, одна фирма придумала способ, чтобы они быстро пропадали у хозяйки. Что это за способ? (Ножи были разрисованы под картофельные очистки.)
7. Идут люди. Спустя некоторое время они окружают того, кто шел впереди, и убивают его. (Иван Сусанин и польское войско.)
8. Метро. Мужчина что-то спрашивает у сидящей девушки. Она удивленно отвечает. Он выбегает... не на своей остановке. Почему? (Мужчина спросил: «Таганская?», имея в виду станцию метро. А у девушки была фамилия Таганская, поэтому она удивленно сказала «да», и мужчина вышел не на своей станции.)
9. Человек сидит дома. Звонит телефон. Он берет трубку, говорит: «Да», – и вешает трубку. Потом опять звонит телефон. Он говорит: «Нет», – и вешает трубку. Так повторяется несколько раз. Опять звонит телефон. Он выслушивает, что ему говорят, и восклицает: «Наконец-то!» (Игра в данетки по телефону.)

Немые сценки

За день или за несколько часов до костра всем отрядам дается задание подготовить определенное количество сценок (3-5). Такое задание можно дать отрядам, уходящим в поход, где у них в пути достаточно времени для обдумывания и обсуждения сценок. Несколько примеров для сценок:

- Бабушка, ищет очки, которые у нее на носу,

- Барышня села на свежеевыкрашенную скамейку в своей белой юбке и не может понять, почему над ней смеются,

- Рассеянного профессора жена просит сварить всмятку яйцо, пока они сбегает в лавку. Профессор, вместо яйца, кладет в кипящую воду свои карманные часы и, продолжая думать о своем, держит в руках яйцо.

Отряды разыгрывают по очереди свои сценки. Другие отряды отгадывают смысл.

Ручка

Играющие дети сидят в круге. Ведущий передает своему соседу ручку и говорит: <Я передаю ручку правильно>. Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

Выручай-ка!

Капитанам дается следующее задание: представьте, что капитан и команда оказались по разные стороны грохочущей горной реки и лишены слышимости. Нужно передать мимикой и жестами сообщение своей команде. Побеждает тот, чья команда первой угадает фразу. Учитывается и артистизм капитана. Примеры сообщений: «Забыл носки в палатке», «Ворона стащила сыр», «Берегитесь, в лесу клещи!», «Спасайтесь! Снежный человек!».

Конкурс завхозов на звание «Идеальный завхоз»

Для проведения конкурса потребуются:

- листы ватмана (по количеству команд);
- фломастеры (по количеству команд);
- полные банки с тушенкой или сгущенкой (по количеству команд);
- наборы из 10 вещей (по количеству команд).

1 тур «Сбережем завхоза».

Завхоз с помощью команды должен надеть на себя как можно больше вещей, обязательно застегнуться. Вещи можно снимать с членов команды, но не приносить из лагеря; все, что не надето, а держится в руках - не считается. Время - 5 минут.

2 тур «Сгущенка - прежде всего».

Завхоз оказался в темном лесу; у него связаны руки, но идти может. И тут вдруг перед носом - сгущеночка! Целая банка... Итак, задача завхоза: не дать пропасть продукту в диком лесу! Он должен докатить банку носом(!) до указанного финиша. Обратите внимание: поверхность почвы должна быть примерно одинакова, если у кого-то есть препятствия - сократите дистанцию.

3 тур «Завхоз моей мечты».

Обычно у всех участников лагеря или похода есть претензии к завхозу. А каков идеальный завхоз? Попробуем нарисовать его портрет. Но не просто, а с закрытыми глазами и по частям. Напротив каждого участника становится живой «мольберт» с листом ватмана на спине; участнику дают фломастер и завязывают глаза. Ведущий командует: «Рисуем голову», «Рисуем ноги» и т.д. Побеждает автор наиболее правдоподобного изображения.

4 тур «Собери необходимое».

Ведущий готовит пакет с вещами, желательно, чтобы они имели отношение к туризму. Два завхоза получают один пакет на двоих и разные списки — что каждый должен выпросить у другого. Задача: правдами и неправдами собрать указанные в списке вещи. Побеждает тот, кто быстрее соберет вещи по списку.

5 тур «Сделай подарок».

Представьте себе, что вас поздравляют с победой, вручают подарки и награды, но... принимая дары, вы должны делать то движение, которое нужно делать с этим предметом. Например, вам преподносят мяч - вы имитируете постукивание мяча рукой, обруч - вы вращаете талией и т.д. Побеждает тот, кто лучше и артистичнее сможет все эти движения совместить.

Пока подводятся итоги можно провести игру для команд и руководителей. Например, одна команда пантомимой изображает фирменное блюдо лагеря-похода,

а другая должна отгадать. Лучше, если это будет фраза, например: «Салат «молодость» из корней папоротника» и т.п.

Таинственная личность

Ведущий загадывает какого-либо известного человека (реально существующего — артиста, политика, киноактера или вымышленного — литературного персонажа, мифического героя и т.п.). Затем он поочередно сообщает семь подсказок. После каждой подсказки у участников есть возможность высказать свои предположения о том, кто загадан. Выигрывает тот, кто первым узнает таинственную личность.

ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

Миссис Мамбл

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мамбл дома". Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа". И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорит, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

Робби

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит.... (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то ее выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мяукнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остается последним.

Запомни вещи

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Мешок

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

Крокодил

Для игры требуется как минимум 4 человека. Игроки делятся на две команды с примерно одинаковым количеством человек. Первая команда загадывает какое-нибудь слово, например, "ученик". Затем они вызывают одного любого игрока из противоположной команды и говорят ему это загаданное слово. Задача этого игрока

- в пантомиме изобразить это слово для своей команды, чтобы та угадала его. Когда игрок будет показывать загаданное слово, то его команда вслух начинает угадывать. Например: ты показываешь школу 7. На что игрок может отвечать кивком головы, но не должен произносить никаких слов или звуков. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

Дирижер

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторять за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трех попыток, то становится в круг, а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

Запомни детали

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

Звонящий

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

Кого нет?

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося участника, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

Кто дольше булькнет?

Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол - тогда участник дисквалифицируется.

Песня остается с человеком

Сейчас дирижер очень нужен. Он предлагает спеть какую-либо песню, хорошо знакомую, дирижируя при этом. Заранее предупредите всех: " Если я, взмахнув

рукой, сожму пальцы в кулак, замолкайте сразу же". Почти никогда не бывает, чтобы по этому сигналу песня оборвалась. Кто-нибудь продолжает тянуть. Этот "певун" становится дирижером.

Пропавшая табуретка

2 табуретки, 2 игрока с завязанными глазами. По команде встают, делают 8 шагов, 3 оборота. Теперь нужно вернуться к своей табуретке.

Головой удержи мяч

Два человека, стоя рядом, берутся за руки, кладут на плечи мяч и, придерживая его головами, бегут до указанного места и обратно, стараясь не уронить мяч.

Карлики и великаны

Если Ведущий говорит «великаны» - дети должны стать на носки и поднять руки вверх; если «карлики» - все должны присесть и вытянуть руки вперед. Ведущий может говорить и делать разные движения, детям главное не сбиться.

Орешек

Две команды садятся за столом с обеих сторон. В каждой команде - капитан. Капитан получает орешек и, пряча руки под столом, передает дальше. Неожиданно капитан другой команды говорит - стоп, руки на стол. Капитан должен понять, у кого находится орешек, а его команда может подсказывать. По его приказу игрок должен поднять руку, на которую он укажет. Если в ней орешек - команда забирает орешек. Если орешек не обнаружили, команда повторно прячет орешек.

Бросок с завязанными глазами

У каждого участника - 10 картофелин или шариков. Нужно попасть в ведро на расстоянии 2-3 метра.

Что за спиной?

2 игрока. На спине у каждого листок с рисунком и номером. Задача участников, прыгая на одной ноге, первым расшифровать противника.

Шар в корзине

Корзина в центре комнаты. Задача участников завести воздушный шарик в корзину с помощью ног.

Угадай, что я вижу!

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или Коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

Рассказ без прилагательных

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему (“Как я собирался в лагерь”, “Наше путешествия в лагерь” и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

Чепуха

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

Шли по улице

Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: “Шли по улице 4 крокодила”, №4 отвечает: “А почему 4?”, №1: “А сколько?”, №4: “А 8”. В игру вступает №8: “А почему 8?”, №4: “А сколько?”, №8: “А 5!” и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

Веселая игра в ложки

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово “ложка”, дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со

своей пижамой. “Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!” - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: “А мы с тобой после обеда будем кушать мороженое маленькими ложечками” - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось “Золотая ложка”. Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. “Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семя Ложкиных садится за столик. – удивительно, сколько детей – и всего одна собака!” Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых зверей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

Баня, баня, баня, вжик...

На левой руке, правым указательным пальцем вы показываете движения. Показывая на мизинец, безымянный, средний, указательный палец вы говорите «баня». Промежуток между указательным и большим пальцем (как бы с горки и на горку) говорите «вжиик..». Большой палец опять «баня» и обратно «вжик, баня, баня, баня, баня». И после этого незаметно складываете руки в замок. И просите повторить за вами. Загвоздка всегда в том, что люди не замечают того, что вы сложили пальцы в замок, и делают не до конца и значит не правильно.

Голубой слон (розовый фламинго)

Игра похожа на игру «Крокодил», но играется один раз и вы, со всеми кроме одного человека договариваетесь, что вы шепнете участнику, который вышел на ухо два слова «голубой слон», задача всех остальных как можно дольше не отгадывать эти слова, слово «слон» можно еще отгадать, но «голубой»... весело получается.

Сказка

Одного желающего выводят за пределы слышимости. Оставшиеся договариваются, что на любой вопрос, оканчивающийся на гласную, они отвечают «Да», на согласную «Нет», если на мягкий знак то «Может быть». Приглашают ушедшего игрока. И ему объясняют, что мы загадали какую-то сказку, и его задача посредством вопросов отгадать какую.

Вживжелить

Загадывается любое действие (например, зубы чистить) и его называют словом вживжелить! И тот, кто водит, отвечает на вопросы всех остальных типа: ты часто вживжелишь? Ты любишь вживжелить? Цель: отгадать загаданное действие

Инопланетяне

Проводится по типу "Сказки". Один или несколько человек договариваются о принципе и говорят всем, что они инопланетяне и прилетели с другой планеты. Всем играющим предлагается узнать об их жизни, задавая вопросы. Суть игры: если вопрос задаётся со смехом или улыбкой, ведущие отвечают ДА, если вопрос задаётся серьёзно, то НЕТ. Очень интересно, когда люди задают несколько раз один и тот же вопрос, и на пятый раз получают, например, ответ да)

Хищник

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит «Шторм» - у другой, а при слове «хищник» - начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает их ловить.

МПС

Правила. Игроки садятся в круг. Ведущий сообщает всем: "У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель - узнать его". Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного ответа. Игра ведётся до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС - это Мой Правый Сосед.

Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

Это одушевленное?

Это есть у меня всегда?

Это человек?

Это мужского рода?

У него темные волосы?

Меня с ним связывает дружба?

На всякий случай вот перечень занятий, которые помогут вам пережить и победить дождь.

1. Операция «Путешествие по книжным полкам», т.е. посещение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни.
2. Концерт КВЧГ («Кто во что горазд!»).
3. Конкурс на лучшую рекламу дождя.
4. Занятие в «Мастерской игрушек». Изготовление фигурок из шишек, желудей, орехов, а также спичек, пластилина, глины, бумаги и т.д.
5. Ритуал приветствия дождя.
6. Вечер «Русские посиделки» с чаепитием, рассказыванием баек, шутками и розыгрышами.
7. Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по армрестлингу.

8. Час рассказывания анекдотов.
9. Открытие клуба интеллектуальных игр с торжественным ритуалом и последующим первым заседанием-игрой «Что? Где? Когда?»
10. Конкурс «Мода в каменном веке».
11. Программа психологических тестов.
12. Час настольных игр.
13. Вечер инсценирования сказок.
14. Игра в «Луноходы»: два часа передвижений по корпусу только на четвереньках.
15. Организация, выставки витражистов - раскрашивание окон в холле гуашевыми красками.
16. Коммуникативная игра для знатоков слов русского языка «Контакт».
17. Час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам.
18. Второе заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «Брейн-ринг» с вопросами о природе.
19. Игра в фантики.
20. Танцевально-игровая программа (сокращенно - «ТИП»).
21. Час медитации.
22. Всеобщая перестановка мебели (кроватей и тумбочек).
23. Час разучивания новых песен.
24. Конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь».
25. Третье заседание клуба интеллектуальных игр. Игра «интеллектуальный хоккей» с вопросами о литературе и музыке.
26. Вечер страшилок.
27. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием (о любимых фильмах, музыке, книгах).
28. Час отгадывания загадок.
29. Встреча гостей - соседнего отряда.
30. Откровенный разговор — «Огонек»: «Расскажи мне о себе».
31. Очень азартная коммуникативная игра «Мафия».
32. Час чтения вслух книги с захватывающим сюжетом.
33. Конкурс на лучшее изготовление «мокроступов» из целлофановых пакетов.
34. Старая коммуникативная игра «Города».
35. Конкурс собирателей дождя, т.е. 30-минутная прогулка под дождем со стаканами, в которые необходимо собрать как можно больше капель.
36. Изготовление отрядной стенной газеты «Мокрая правда».
37. Игра «Прятки», только в этой игре, в отличие от обычных «прятков», все игроки ищут один предмет, спрятанный ведущим.
38. Час охоты на комаров.
39. Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов и подготовкой инвентаря.
40. Час отгадывания кроссвордов.
41. Подготовка концерта для соседнего отряда и выход в гост этим подарком.
42. Конкурс на лучший букет для бутылки с узким горлышком.
43. Написание зашифрованных писем и организация переписки между палатами.

44. Конкурс на самое красивое оформление палаты.
45. Турнир игроков в «Морской бой» с определением победителя.
46. Вечер-беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науке человеческой истории.
47. Концерт вожатской самодеятельности для детей.

Мяч соседу

Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – торкнуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, становится ведущим.

Попрыгунчики – воробушки

Предварительно на асфальте чертятся круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий – «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками». Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга. Если «воробушка» все-таки поймали, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

Три слова

Называются три случайных слова. Требуется составить осмысленное предложение, в которое они будут включены.

Белые медведи

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. В это время «медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Узелки

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 рукопожатиям». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (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 течение 10 минут из этих спичек выложить имена всех здесь присутствующих, используя 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 середине 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.

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.

Какие мы хорошие

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

Клад

Инструкция: Представьте, что ваша группа, находясь в походе, нашла настоящий клад. И у вас после этого оказалась 1000 золотых монет старинной чеканки. Ваша задача – разделить эти деньги. Как вы будете это делать, решать вам самим. Критерии отбора и процедуру принятия решения определите самостоятельно. У вас на это есть 5 минут. Запрещено: бросать жребий и распределять вознаграждение поровну. Если вы не сумеете разделить деньги за отведенное время, их у вас конфискуют.

Машина

Вспомогательного материала нет. Машина “строится” из членов группы. Ведущий: Вам нужно построить любой действующий механизм. 10 минут строите модель, не произнося ни слова, затем представляете модель. После выполнения задания всем предлагается разойтись по малым группам и поговорить о том, что произошло.

Бег ритма

Участники встают в круг и, начиная с ведущего, отбивают ритм хлопком в ладоши: та-та, та-та, та-та-та-та-та, та-та. Каждый играющий делает только ОДИН хлопок (11 человек-11 хлопков). Должен сохраниться общий рисунок ритма. Кто сбился, с того начинают снова отбивать ритм. Упражнение повторяется до тех пор, пока не наладится чёткий рисунок ритма. Анализ: вырабатывается чувство ритма, чувство единства, сплочённость группы, способность к слаженному, совместному действию. Развиваются способности: принимать во внимание чужое поведение и отвечать на едва заметные перемены в чужом поведении. Переходить из одной ситуации в другую, взаимодействуя с другими участниками.

Улови взгляд

Группа рассаживается по кругу таким образом, чтобы каждый участник видел друг друга. Ведущий одному из игроков “передает” взгляд. После того, как игрок-“приёмник” почувствовал, что взгляд адресован ему, “передает” этот взгляд другому игроку на выбор, таким образом, став “передатчиком”, третий игрок “передает” взгляд другому и т. д. До тех пор, пока взгляд “затеряется”. Остальные игроки должны внимательно следить за переходом взгляда. После того, как взгляд “затерялся”, ведущий начинает расследование – кто кому передал взгляд и где он затерялся. После этого подсчитывается количество “передатчиков” - “приёмников”. Упражнение повторяется 2-3 раза.

Анализ: Определяется степень внимательности группы; развивается у каждого участника наблюдательность; возрастает некоторая доверительность друг к другу; развивается умение чувствовать другого человека.

Крики вволю

Ведущий: Прошу всех встать, сбросить напряжение и расслабиться. Сейчас вам предстоит от души покричать. Кричим все, на разные голоса, кто как может, как можно громче. Вместе с криками сбрасываем с себя усталость, нервное напряжение, утомление. Итак, все выдохнули, набрали побольше воздуха и начали кричать как можно громче, на разные голоса. Начали (...) Неплохо. Сейчас мы попробуем покричать еще разок, уже без оглядки, сопровождая свои крики спонтанными движениями, прыжками, раскачиваниями. Пусть это будет своеобразный крик вашего тела. Покричим подольше, останавливаться будем только по команде ведущего. Итак, снова начинаем кричать, но теперь сопровождаем свой крик движениями тела. Пожалуйста. (...) Прекрасно. Заканчиваем! Оцените сами освежающий эффект этого замечательного упражнения.

Рисунок с поводырем

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене, и используя только вербальные инструкции помогает ему дорисовать элементы рисунка.

Дождик

Все сидят в кругу. Ведущий в центре поворачивается вокруг своей оси и делает определённые движения. Когда он смотрит участнику в глаза, тот начинает повторять движения и делает его до тех пор, пока снова не встретится глазами с ведущим. Первый круг ведущий потирает ладони, второй – щелкает пальцами, третий – хлопает в ладоши, четвёртый – топает ногами, затем в обратном порядке. Упражнение выполняется молча.

Необычные приветствия

Участникам даётся задание: необычным способом поприветствовать друг друга, например, ладонями, плечами, коленями и т.д. Звучит музыка, группа свободно двигается по залу и после 2-3 команд ведущего, команду на способ приветствия подаёт тот, кто готов.

Чудесные превращения

Перед подростками на столе расставляются игрушки. Каждый участник выбирает себе наиболее понравившуюся игрушку. Необходимо в течение 5 минут придумать историю для своей игрушки: о её жизни в прошлом, настоящем и будущем, о её привычках, проблемах. Нужно рассказать всем эту историю от лица игрушки. Рассказывая историю, подростки невольно говорят о себе, о своих желаниях, проблемах, самораскрываются.

Бревно

Участники встают в шеренгу на бревне, скамейке или обозначенной на полу полосе (шириной чуть больше ступни, длиной достаточной для того, чтобы все стояли вплотную друг к другу). Задача – поменяться местами так, чтобы встать в

зеркально отображенном порядке. При заступе за черту или падении с бревна участники встают сначала в исходную позицию и начинают сначала. Можно засесть время, предложить сделать за меньшее время и поставить собственный рекорд

Молчащее и говорящее зеркало

Цель-получение подростками информации о себе, своих поведенческих и личностных особенностях. Доброволец выходит в круг, (он смотрящий в зеркало), его задача только по отражению в зеркале определит, кто стоит у него за спиной. Эти 2 зеркала будут живыми, одно молчащим, с помощью мимики и жестов объясняет, кто стоит за спиной, другое говорящее, оно объясняет, что это за человек, не называя имени.

Зеркала встают у стены, отгадывающий перед ними, все ост по одному бесшумно подходят к нему сзади. Зеркала объясняют по очереди
Обязательно нужно провести рефлексию

Печатная машинка

Ведущий: Можем ли мы слаженно работать в группе? Давайте проверим. Попытаемся воспроизвести процесс печатания на машинке отрывка из хорошо известной вам песни или стихотворения. Каждый по очереди произносит по одной букве (Б-У-Р-Я М-Г-Л-О-Ю Н-Е-Б-О...). В конце слова – все встают, на знаке препинания – топают ногой, в конце строки – хлопают в ладоши. Ещё одно условие игры: кто ошибётся, выходит из игры, покидает кресло. Начинаем по кругу. Итак, первый участник произносит первую букву, второй – вторую и т. д. Не забывайте о знаках препинания. По окончании игры можно оценить, кто вышел в победители.

Передача эмоций

Участники игры садятся в круг. Первому предлагается накопить максимум отрицательных эмоций и в одной-двух фразах “выплеснуть” весь накопленный запас на своего соседа, постаравшись вложить максимум темперамента и эмоций. Второй же, не ответив никак первому, “вымещает” зло на следующем. Как это обычно бывает в жизни, он разряжается на первом, попавшемся под руку. Игра проходит в один-два круга. Пока не иссякнет. Затем задание меняется. Первый пытается сбросить запас отрицательных эмоций и расшевелить все добрые и светлые силы души одной-двумя приветливыми фразами, делится своим хорошим настроением с соседом. Второй, получив заряд положительных эмоций, передаёт его третьему и т. д. Можно воочию сравнить цепи отрицательных и положительных эмоций.

Тренинг со стульями

Количество стульев соответствует количеству участников. Стулья ставят в круг так, чтобы их можно было обойти. Ведущий: Всей группе необходимо выполнить синхронно такое задание: всем сесть на стулья, встать за спинку. Поднять стул на уровень груди, опустить, пройти на исходную позицию и снова сесть на стул. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если правила будут нарушены, прозвучит хлопок, и нужно будет начинать сначала. Упражнение выполняется до тех пор, пока не будет полной синхронности в движениях всех участников.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

Стульчики

Играющие участники сидят на стульях. Одновременно они должны встать, обойти вокруг своего стула и одновременно сесть. Важно заметить того человека, кто первым подаст команду.

Фотография на память

Группе предлагается "сфотографироваться на память" и встать перед камерой. Обычно в центре встают люди с завышенной самооценкой.

Скульптура

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию "Наша семейка в лагере" в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

Посчитай

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача – найти сумму всех чисел и назвать результат.

Задания

Вот еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую: «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является немаловажным для ребят.

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

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. Начали! Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Карабас

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово КА-РА-БАС и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции.

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие ребята, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу счастливых. Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Запрещенное движение

Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: "Руки вверх!". Тот, кто выполняет "запрещенное" движение, становится в конец колонны. Таким образом, более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителями.

Белки, орехи, шишки

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

Подскоки

Ведущий стоит в кругу, а остальные за пределами круга. Они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Водящий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой.

Выше ноги от земли

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой не можно выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить. Ловцу запрещается подстерегать игрока, а остальные не должны оставаться с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

Кто идет

Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в

дупле (обозначенное на площадке место). Когда руководитель произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бежит по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда руководитель скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме увиденных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку, и игра возобновляется.

Прятки

Эту игру знают все, от мала до велика. Времена меняются, а в прятки играли еще наши прабабушки и прадедушки, или даже наши далёкие предки из каменных джунглей. Выбирается водящий, встаёт у подъездной двери, прикрывает глаза и приговаривает (только медленно): "1, 2, 3, 4, 5. Я иду искать, кто не спрятался - я не виноват". Примечательно, что играющий, если его не заметил водящий, может прибежать к двери и постучать: туки-туки туки я. Первый найденный игрок становится водящим.

Факел (Знамя)

Чтобы играть в эту игру понадобится большая прямоугольная площадка (размером примерно 25х50 метров). Площадка делится на две части. В конце каждой части рисуется круг, в который кладется "факел", ("знамя", в общем, любая подходящая палка). Игроки делятся на две команды, в каждой из которых от 5 до 15 человек (чем больше, тем лучше). Смысл игры заключается в следующем:

Игроки должны пробраться в круг противоположенной команды, взять "знамя" и вернуться на свою половину поля. Запрещается выходить за пределы игровой площадки. Естественно все не так просто, как кажется с самого начала, т.к. при попытке пробраться в круг, игроки противоположенной команды мешают это сделать. Если на чужой половине поля до игрока дотронулся соперник, то игрок, который пытался пробраться в круг, стоит на месте. А стоит он так до тех пор, пока его не "освободит" кто-нибудь из своей команды. Единственным спасительным уголком на поле является круг, где лежит "знамя" и "своя" половина поля. За каждый "захват" знамени команде дается одно очко. Выигрывает та команда, которая "украдала" знамя у противника большее количество раз. Не смотря на всю простоту игры, она очень увлекательна. Играть в неё могут как мальчики, так и девочки. Кроме того, чтобы пробраться в "тыл врага" нужно немного подумать и разработать "тактику и стратегию ведения диверсионно-подрывной деятельности". Обычно, часть игроков отвлекает команду соперника, а самый быстрый пытается пробраться в круг. В общем, поле для фантазии огромное. Играйте и наслаждайтесь....

Казачьи разбойники

Дети разбиваются на две команды: команду «казаков» и команду «разбойников». «Разбойникам» надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать «клад» – какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого «казаки» разбегаются по двору в поисках всех «разбойников» и «клада».

Чтобы сбить с толку и запутать «казаков», «разбойникам» разрешается мелкими рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

Чтобы придать игре динамичность, можно установить примерное время, за которое команда «казаков» должна найти команду «разбойников».

Гуси-лебеди

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну, летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну, летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Тайландский бокс.

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различные варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим, и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней, ни разу не оступившись.

Эстафета.

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

Два кольца.

Группа стоит, взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое кольцо. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

Бежать в связке.

Нужно пробежать расстояние с связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

Бежать со свечкой так, чтобы она не погасла.

Американский треугольник.

Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся - водящий. Его задача - осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольнике - защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удастся осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями

Борьба за мяч

Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирают капитана. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры площадки - 18х36 метров.

Капитаны команд выходят на середину площадки и становятся друг напротив друга. Все остальные игроки, размещаясь по площадке, становятся парами: один игрок - из одной команды, второй – из другой. Ведущий подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать или передать кому-нибудь из своих игроков. Поймав мяч, игрок стремится передать его кому-нибудь другому из своей команды. Участники другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают его своим игрокам. Задача всех участников – сделать десять передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удастся, зарабатывает очко, и игра уже продолжается с середины площадки. Если мяч перехватил соперник, счет передач начинается снова.

Играют в течение установленного времени: 10 – 15 минут (или до обозначенного количества очков – 10 - 20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков или раньше набравшая обозначенное количество очков.

Правила игры:

1. Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать его на лету или выбивать из рук, не толкая соперника.
2. Если мяч пересечет поле, то команда соперников бросает мяч с того места, где он перелетел границу.
3. Если мяча коснутся одновременно два игрока, то игра останавливается, и судья должен бросить между ними спорный мяч.
4. С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести его, ударяя об пол, как в баскетболе.
5. Если во время передач игрок допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул соперника) игра останавливается и мяч отдается команде, передававшей мяч.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий,

догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего – «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

Хвост дракона

Играющие выстраиваются в колонну по одному, и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

Тише едешь - дальше будешь

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь - дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

РЕЧЕВКИ. КРИЧАЛКИ.

В столовую:

- Оп, оп, опаньки – мы идем в столовую
Оп, оп, опаньки – самые голодные.
- Любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда!
Все-всем приятного аппетита.
- Повара нам варят суп, кормят нас картошкой,
Мы за это хорошо работать будем ложкой.
- Съели все – в тарелках пусто, это было очень вкусно.
- Дружно ложки в руки взяли, быстро съели, все убрали!
- Идем в столовую гурьбой,
Берем еду мы смело.
И вместе дружною толпой
Беремся мы за дело.
- Куда шагает дружно в ряд веселых (шрековцев) отряд?
Спешим туда, где пахнет вкусно кастрюля с квашеной капустой.
Где накормят нас всегда очень вкусно повара.
- Мы в столовую идем, песню звонкую поем
Очень кушать мы хотим, все в столовой мы съедим.
Мы стоим у вашей двери, мы голодные как звери.
Есть хотим быстрее, быстрее, открывайте поскорей!
- Эй, лихая детвора! Собираться нам пора.
Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скучно нам.
Смотри народ! Отряд идет. Что голодный хор поет,
Когда повар есть зовет!

Бери ложку, бери хлеб и садись-ка за обед!
Бим-бом! Та-ра-рам! Что сготовил повар нам.

- Чашки, вилки, кружки, ложки,
Много жареной картошки,
Много супа, макарон,
Мы бежим со всех сторон.
- Раз, два - есть хотим,
Три, четыре – все съедим.
Не дадут картошки,
Мы съедим все ложки.
Не дадут нам чайника,
Мы съедим начальника.

Утренняя.

- Раз, два, три, четыре! Три, четыре, раз, два!
Солнце только что проснулось и ребятам улыбнулось!
Поскорей, дружок, вставай, на зарядку выбегай!
Солнце светит ярко-ярко! Нам от солнца жарко-жарко!
Солнышко, сильнее грей, воду в речке нам согрей!
Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья!

На стадион.

Кто задору, солнцу рад? Эй, команда стройся в ряд!
А команда есть? – Есть! Командиры здесь? – Здесь!
Выходи скорей на поле поддержать отряда честь.
Мы идем на стадион, отряд наш будет чемпион!
Мускулы: сильные! А сами все: красивые!
Что задору, солнцу рад? Эй, спортсмены, стройся в ряд!

Вечерняя.

- Мы скакали, мы играли, очень сильно мы устали.
Поскорее ляжем спать, а то соскучится кровать.
- День отшумел и ночью объятый лагерь зовет ко сну.
Мал.: Доброй вам ночи – девчата!
Дев.: Доброй вам ночи – ребята!
Все: Доброй вам ночи, вожатые наши,
Завтра нам снова в путь.
- Почитать, поиграть. Ровно в 10 – время спать!

На зарядку.

На зарядку выходи! На зарядку всех буди.
Все ребята говорят: физзарядка – друг ребят!
Физкультур – ребенок, набирайся-ка силенок!
Физзарядка по утрам не во вред – на пользу нам.
Левая! Правая! Бегай, плавай.

Вырастем смелыми, на солнце загорелыми.

Отрядная.

- Раз, два, три, четыре, эй, ребята, шире шаг.
Нет, наверно, в целом мире веселей, дружной ребят.
Не грустят в семействе нашем, мы поем, рисуем, пляшем.
Все занятия хороши, веселимся от души.
- Раз, два! Пацаны! Три! Четыре! И девчата!
Раз, два! Кто же мы? – обалденные ребята!
Не страшны нам труд и грусть,
Нам с дороги не свернуть.
Будем вместе мы всегда, мы теперь одна семья!

Кто из нас не любит скуки? – Мы!
Кто здесь мастер на все руки? – Мы!
Кто танцует и поет? – Мы!
Кто одежду бережет? – Мы!
Под кровать ее кладет? – Мы!
Вещи кто хранит в порядке? – Мы!
Кто спасибо говорит? Кто за все благодарит?
Ну, конечно, это Мы(название отряда)

СЦЕНАРНЫЕ РАЗРАБОТКИ

Школа детективов

Игра проводится с детьми младшего, среднего или старшего возраста.

Количество участников: команды по 6-10 человек.

Ведущие: Шерлок Холмс и доктор Ватсон.

Оценка за верный ответ: - 1 балл (Шерлок).

На сцене два ведущих, они объявляют о приеме в школу детективов и о начале испытаний. Приглашаются команды.

Испытание 1. Реклама своего ЧСА (частное сыскное агентство). Представление заключается в объявлении об открытии ЧСА, его названия, характеристике тех услуг, которые оно оказывает.

Испытание 2. Улики. Любой настоящий детектив должен быть внимательным, иметь представления о предметах, которые его окружают и даже о тех звуках, которые они издают.

- Участникам предлагают завязать глаза или отвернуться. Ведущий ударяет металлической полочкой о те вещи, которые находятся за спинами игроков. Это могут быть металлическая кружка, карандаш, хрустальный бокал, деревянный брусок и т.п. Необходимо отгадать какой это был предмет.

- Под бумагой лежит несколько предметов, на 5 секунд открыть их, затем опять накрыть бумагой. Следователям необходимо по памяти составить список предметов.

Испытание 3. Отпечатки пальцев. Преступник оставляет отпечатки пальцев. Командам предлагается комплект отпечатков, среди которых два идентичных. Задача участников: найти одинаковые отпечатки и определить преступника.

Испытание 4. Образ преступника. Шерлок Холмс имея отпечатки пальцев, составил портрет разыскиваемых преступников.

Задача наших юных детективов – вжиться в образ. Итак, внимание:

1. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.

2. У этой невысокой женщины ноги были постоянно согнуты в коленях, что делало ее походку вялой, казалось, что она спит на ходу. Руки у нее были невероятно длинные, доставая до колен. При ходьбе она размахивала ими, точно плетями.

3. Мимика этого человека поражала. Если он улыбался, его правый глаз дергался, а если он хмурился, то, казалось, волосы накрывали половину лица, и была видна, лишь нижняя челюсть, которая выезжала вперед сантиметра на два.

Испытание 5. Место преступления.

Детектив должен уметь предположить, находясь на месте преступления, по имеющимся у него уликам то, что произошло.

Игрокам предлагается набор определенных предметов, которые сыграли решающую роль в преступлении. По 2 человека от команды уходят и составляют описание происшедшего.

Улики:

1. Зонт, недопитый компот, пустая шкатулка.
2. Учебник по биологии, кляксы, губная помада.
3. Ножницы, настольная лампа, шоколад.
4. Коробка конфет, дуршлаг, погребушка.

Испытание 6. Шифровальщики. Холмс сообщает Ватсону о найденной записке. Задача участников – вставить нужные слова от А до Я.

На столе стояла ваза с (астрами). Внезапно зазвенел (будильник). Он говорил о том, что пора (вставать). В дверь позвонили и отдали (газеты). Я сел их читать на (диван). Но тут меня позвали (есть). На завтрак я съел (ежик). За окном квакали (жабы) и прыгали (зайчики). У реки стояла плакучая (ива). Я вышел через (калитку) и направился к причалу, где стояли (лодки). Я сел в одну из них и поплыл по реке, вскоре приплыв к (морю). Уже близилась (ночь), но я поплыл по морю и вскоре высадился на безлюдном (острове), который оказался не таким уж необитаемым. Меня встретил одинокий абориген, которого я назвал (Пятницей), а сам стал (Робинзоном). Здесь не было зимы, а, следовательно, и белого пушистого (снега). Мы питались рыбой (треской), жарили в раковинах (улиток). Изредка прилетали (фазаны), а дикие свиньи постоянно (хрюкали). Вскоре из привезенных мною яиц вылупились (цыплята), которые уже на второй день, как воробьи, (чирикали). Вдруг

поднялся невероятный (шум), и я отложил тарелку с жареной (щукой). Гремел гром, и в горах раздавалось гулкое (эхо). Когда все стихло, мы заметили у берега судно. Подойдя поближе, мы увидели лишь молодого (юнга), который уцелел во время шторма. Мы с пятницей сели на корабль, подняли (якорь) и отправились домой.

Один за всех и все за одного

Игра по станциям. Участвует весь отряд, у каждого отряда маршрутный лист, где за выполнение задания ставится балл и подпись ведущего станции.

Станции:

Переправа. Задача состоит в том, чтобы всей командой преодолеть участок от одной линии до другой, не касаясь земли между ними. Можно использовать определенное кол-во листов бумаги. Если кто-либо касается земли, вся команда возвращается назад и начинает упражнение снова.

Бревно. Выстройте команду на бревне (мы используем для этих целей высокий бордюр на дорожке), сначала строятся мальчики в одну сторону лицами, после них девочки в другую сторону лицами. Задача состоит в том, чтобы группы мальчиков и девочек поменялись местами на бревне.

Слепой треугольник. Когда глаза у участников закрыты, ведущий говорит следующее: "Где-то около вас есть веревка. Ваша задача - найти ее и образовать равносторонний треугольник. Каждый участник должен держаться за веревку. Когда вся группа будет уверена, что упражнение выполнено, сообщите об этом ведущему" Ведущий просит всех аккуратно положить веревку и отступить на шаг. После чего участники открывают глаза.

Высокая стена. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через стену на другую сторону (в качестве стены мы используем покрывало, которое держат 2 человека). Обходить стену нельзя.

Все на борт. Задача уместиться всей командой на покрывале и удержаться минимум 5 сек. (если отряд небольшой, то на половине покрывала и т.д.). Для старших детей мы любим усложнять задания: сначала на всем покрывале, потом на половине, потом на четвертинке и т.д., но до разумных пределов.

Прогулка слепых. После того, как все участники закроют глаза, попросите положить правую руку на плечо впереди их стоящего человека для связи. У первого участника глаза открыты, и он проводит всю команду между препятствиями-кеглями. Если сбили кеглю, начинают сначала.

Стульчики. Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Носки должны касаться пяток

впереди стоящего человека. "А теперь медленно сядьте на колени друг к другу". Если упали, начинают сначала.

Коснись синего. Попросите участников разбиться на группы 6-8 человек и встать в маленькие круги довольно близко друг к другу. Ведущий выкрикивает часть тела и цвет, а игроки должны следовать его указаниям (например, правой рукой коснись синего, локтем - красного и т.д.). Игроки обязательно должны касаться указанного цвета на ком-то другом.

Люди к людям. Попросите участников разбиться на пары и представиться друг другу в парах (все участники обязательно должны стоять в парах). Ведущий выкрикивает две части тела, которыми игроки в парах должны соприкоснуться (например, локоть к колену или ухо к спине и т.д.). После трех вариантов ведущий кричит: "Люди к людям!". Это является сигналом каждому броситься на поиски нового партнера.

Путаница. Игроки встают лицом друг к другу, и, закрыв глаза, вытягивают руки вперед, и по команде ведущего нужно взяться за руки с двумя разными людьми, которые не стоят рядом. Убедитесь, что цепь единая (один человек, "посылает" сигнал, т.е. слегка нажимает на руку одного из своих соседей; человек, получивший сигнал, посылает его другой рукой; если сигнал вернулся к тому, кто его послал первым, то все в порядке, если нет - то нужно начать упражнение заново). Получается человеческий узелок. А теперь его нужно распутать - всем встать в один круг так, чтобы все держались за руки. Во время упражнения расцеплять руки нельзя.

Расчет. Все участники становятся в круг. Задача не сговариваясь посчитаться. Например, любой из участников говорит один, другой два и т.д. Нельзя называть цифру, если до этого говорил твой сосед, т.е. расчет должен быть беспорядочным. Если несколько участников одновременно произнесли цифру или сбились, то упражнение начинается сначала.

Мяч на покрывале. Все участники берутся за края покрывала, натягивают его до ровной поверхности. После этого ведущий кладет мяч в центр. Задача игроков, согласовывая движения, удержать мяч на покрывале. Покрывало не должно провисать.

ПРИМЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ ОТРЯДОВ И ДЕВИЗЫ

Предлагаю вам небольшую подборку возможных названий:

Отряд: Червячки

Девиз: Обломаем все крючки - мы крутые червячки!

Отряд: Гриффиндорцы.

Девиз: Смелость, доблесть, красота -
Вот он наш девиз. Ждёт нас
приключений куча, С нами веселись.

Отряд: Апельсин.

Девиз: мы все дольки апельсина. Мы
дружны и неделимы.

Отряд: Лампочка.

Девиз: Нам всё до лампочки

Отряд: Белки.

Девиз: А у нас девиз таков - Не пускать
в дупло врагов!

Отряд: Ночной дозор.

Девиз: Ночной дозор спасет всегда,
Сразим любого мы врага!

Отряд: 220 Вольт.

Девиз: Мы не можем без движенья, Мы
всегда под напряженьем, Искру вашу
распалим, Всех вокруг подзарядим.

Отряд: Бегущие в ночи.

Девиз: Мы Бегущие в Ночи, если
видел, то молчи.

Отряд: Чемпионы.

Девиз: Максимум спорта, максимум
смеха! Так мы быстрее добьемся
успеха. Если другой отряд впереди, мы
ему скажем - Ну погоди!

Отряд: Чудаки.

Девиз: На Яву мы и во сне. Мы на суше
и в воде. Мы всегда идём вперёд.
Чудаков удача ждёт!

Отряд: Пингвины

Девиз: Мы пингвины просто класс,
победи, попробуй нас

Отряд: Курятник

Девиз: Петухи и курочки - разные
фигурочки.

Отряд: Черепашки.

Девиз: Тише едешь - дальше будешь.

Отряд: Лунатики.

Девиз: Ходим ночью, ходим, днем,
никогда не устаем.

Отряд: Светлячок.

Девиз: Хоть свет наш слаб и мы малы,
но мы дружны и тем сильны.

Отряд: Улыбка.

Девиз: Жить без улыбки — просто
ошибка, всюду улыбки — повсюду
добро.

Отряд: Утята.

Девиз: Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.

Отряд: Капитошка.

Девиз: Дождик каплет по дорогам, но
совсем не скучно нам. Мы играем и
поем, очень весело живем.

Отряд: Одуванчик.

Девиз: Держаться вместе, чтоб не
сдуло.

Отряд: Радуга.

Девиз: Мы, как радуги цвета,
неразлучны никогда.

Отряд: Звоночек.

Девиз: Звеним, звеним мы целый день,
звонить, однако, нам не лень.

Отряд: Робинзон.

Девиз: Не нужны нам няни. Мы —
островитяне.

Отряд: Искрята.

Девиз: Мы веселые ребята, потому что мы — Искрята!

Отряд: Дельфин.

Девиз: Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.

Отряд: Спасатели.

Девиз: Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.

Отряд: Витамин.

Девиз: Витамин — это сила, это бодрость, это жизнь.

Отряд: Неугомон.

Девиз: Скуку, лень из сердца вон — наш отряд «Неугомон».

Отряд: Прометей.

Девиз: Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.

Отряд: Алые паруса

Девиз: Ветер дует в паруса, юность верит, а чудеса.

Отряд: НЛО

Девиз: По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

Отряд: Абана.

Девиз: Мы не панки, не шпана, мы ребята Абана.

Отряд: Экипаж

Девиз: Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

Отряд: Высшая лига.

Девиз: А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!

Отряд: Кроссворд.

Девиз: Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!

Отряд: Бумеранг.

Девиз: Пущен верной рукой.

Отряд: Семейка

Девиз: Мы семейка проста класс — все в семье у нас атас!

Отряд: Охотники за удачей.

Девиз: Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

Отряд: Оба-на!

Девиз: «Оба-на!» — это чудо, «Оба-на!» — это класс, мы живем совсем не худо, вы соскучитесь без нас».

Отряд: Бархан.

Девиз: Движение — это мы.

Отряд: РМИД.

Девиз: Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.

Отряд: Коммерсанты.

Девиз: Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.

Отряд: БЭМС.

Девиз: Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.

Отряд: Искра.

Девиз: Из искры возгорится пламя!

Отряд: Феникс.

Девиз: Гореть и других зажигать.

Отряд: Лидер.

Девиз: Если быть, то быть лучшими!

Отряд: Мы.

Отряд: Стиль.
Девиз: Выбери свой стиль

Отряд: Sprite.

Девиз: Не дай себе засохнуть!

Отряд: Новое поколение.

Девиз: Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь — делай, берись за дело смело!

Отряд: Philips.

Девиз: Изменим себя к лучшему.

Отряд: Женский батальон.

Девиз: Наши мужики всем мужикам — мужики.

Отряд: Maximum.

Девиз: Сто процентов хорошего поведения.

Отряд: ООН.

Девиз: Отряд Особого Назначения.

Отряд: Большой Привет!

Девиз: Проблем у нас, ребята, нет - мы отряд "Большой Привет!"

Отряд: Амазонки и Кролики.

Девиз: У нас шарики за ролики, амазонки мы и кролики!

Отряд: Торнадо.

Девиз: Наезжать на нас не надо, Потому что мы торнадо!

Отряд: Пираты Карибского моря.

Девиз: Мы, пираты, молодцы – умные,

спортивные! На все руки мастера и, конечно, сильные!

Отряд: Динамит.

Девиз: Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!

Отряд: Гастролеры.

Девиз: Мы к вам заехали на час...

Отряд: DVD

Девиз: Если к нам в отряд прийти, без фингала не уйти!

Отряд: Форум.

Девиз: Мы на форуме живём, дружно песенки поём!

Отряд: Бригантина.

Девиз: Нету скуки, нету тины на борту у бригантины!

Отряд: Булавки.

Девиз: Не смотря на все проколы - наша жизнь полна приколов!

Отряд: Улыбка.

Девиз: Наш девиз всего три слова - улыбаться это клево!

Отряд: Лесная братва.

Девиз: Мы веселая братва - лагерь "Балчуг", корпус два!

шлют нам свой привет, Дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, Песни весело поем!

Отряд: Фломастеры желтой национальности.

Девиз: На вкус и цвет фломастеры разные!

Отряд: Диабет.

Девиз: Мы не курим, мы не пьем - мы
конфетки любим!

говорил парень-вожатый).

Отряд: Гарем.

Отряд: Неугомон.

Девиз: Много нас, а он один. Как же так
случилось? Наш отряд непобедим!
Клево получилось! (Последнюю фразу

Девиз: В ясном небе грянул гром, Это
мы - Неугомон! Наши шалости
исправить... Не поможет и ОМОН!

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

ТЕСТ «Нарисуй скорее дом»

Многие из вас, наверное, пользовались этим тестом, т.к. он является довольно-таки распространённым. Состоит он в следующем: необходимо нарисовать дом.

Интерпретация:

Городской дом

Речь идёт о многоэтажном здании. Его не очень часто рисуют дети, тем не менее, рисунок этого дома позволяет нам сказать о замкнутости человека, о его склонности сосредотачиваться на своих собственных проблемах, которыми он не делится.

Небольшой низкий дом

Тот, кто рисует его с очень низкой крышей, скорее всего чувствует себя очень усталым, утомлённым, любит вспоминать о прошлом, хотя и в нём обычно не находит много приятного.

Средневековый замок

Такой рисунок раскрывает чисто ребяческое в характере, несерьёзное, легкомысленное. Он означает преувеличенное воображение, стремление везде успеть, и всем помочь, но никогда не успевает со всем этим справиться.

Простой сельский дом

Он означает неудовлетворённость, дискомфорт. Если ребёнок, который рисует этот дом, одинок, то, возможно, в этом выражается его потребность в общении, стремление войти в коллектив. Если дом окружён неприступной железной оградой, то это, скорее всего, говорит о замкнутости. Если вокруг дома низкая изгородь, то это означает обратное – доверие к другим. Чем забор (ограда) ниже, тем выше у этого человека склонность к общению.

Двери

Если они расположены посередине фасада, это говорит о приветливости, гостеприимстве. А крыльцо – о ещё большем великодушии, чувстве уверенности в себе. Открытая дверь означает общительность. Если дверь расположена сбоку, это знак недостаточной общительности, такой ребёнок не так легко идёт на контакт. Если дверь закрывает почти весь фасад, это свидетельствует о легкомысленности, непредсказуемости в поступках, а также о великодушии, иногда даже чрезмерном.

Трубы

Отсутствие трубы на рисунке – признак бесчувственности.

Труба, из которой не идёт дым, означает то же самое, но эта черта характера вызвана, без сомнения, целым рядом разочарований в жизни. Труба с дымом – признак великодушия, а если к тому же на трубе прорисованы даже кирпичики, какие-то мелкие детали, то это свидетельствует о жизненном оптимизме.

Окна

Огромное окно говорит об открытости, радушии, дружелюбии. Одно или несколько небольших окон, окно с решётками, ставнями – показатель скрытности, наличия комплексов, жадности, неумения ни давать, ни принимать что-либо от других.

Глубокий анализ всех деталей позволит лучше понять ребёнка, поможет выбрать методы воспитательного воздействия.

Следует иметь в виду, что некоторые дети рисуют либо так, как их учили в школе, либо в соответствии с национальными, культурно-этническими особенностями. А в этом случае тест не несёт необходимой информации.

Тест «Лучший художник»

Этот тест применим для разных возрастов, и на практике используется как исследование оригинальности мышления. Мы с вами будем использовать его в упрощённом варианте для выявления умеющих хорошо рисовать, то есть ребят, которые помогут вам в оформлении отрядных уголков и т.д.

Для этого каждому ребёнку вашего отряда необходимо дать заранее подготовленный лист с нарисованными кружочками (для рисования кружочков можно использовать монету) количество которых от 10 до 25. Условие следующее: необходимо нарисовать соответственно 10-25 рисунков, чтобы каждый кружок был частью рисунка. Объединять несколько кружков в один рисунок нельзя. Тест можно усложнить, ограничив время: 1 минута на один рисунок.

Обработка результатов ведётся следующим образом: вожатый называет предметы, которые, как показывает практика, рисуются ребятами чаще всего: «Ребята, поднимите руки те, кто нарисовал солнышко (ведётся подсчёт). Итак, 15 человек. Теперь все, кто нарисовал солнышко, записывают себе 15 баллов».

Подобный подсчёт и выставление баллов ведётся и дальше, когда вожатый называет следующие предметы: часы, лицо, овощи, фрукты, мяч, тарелка, кнопка, розетка, монета, мишень, медаль. Далее все участники суммируют количество своих баллов. Участники, нарисовавшие предмет, который не был назван вожатым, ставят себе по 1 баллу. Победителем является тот, кто наберёт наименьшую сумму баллов.

Вожатый собирает рисунки и по качеству их выполнения выявляет лучшего художника отряда.

Опросник

Если вас заинтересовал анализ качества вашей работы в течение смены, то рекомендуем вам провести анкету «КАК МЫ ЖИЛИ?»

Анкета

1. Нравится ли тебе ездить в оздоровительный лагерь?
2. Ты приехал (а) по желанию или по настоянию родителей?
3. Жалеешь ли ты об этом?
4. Чего, с твоей точки зрения, в этой смене в жизни лагеря было больше:
 - положительного
 - отрицательного
5. Можно ли сказать, что вожатые и воспитатели работали хорошо?
6. Чего, по твоему мнению, в жизни отряда в этой смене было больше:
 - положительного
 - отрицательного
7. Если бы тебе сейчас предложили перейти в другой отряд, сделал бы ты это?
8. Считаешь ли ты, что вожатый твоего отряда самый лучший?
9. Если да, то почему?
 - а) потому что закрывает глаза на поведение;
 - б) личная симпатия;
 - в) умеет зажечь, руководить, рассказывать и т.д.
10. Хотел бы ты начать смену сначала в том же составе?
11. В каком году в лагере было лучше?

Разумеется, предложенные вопросы не ограничивают весь их перечень, которым может пользоваться вожатый. Какая информация вам необходима? Основываясь на этом, вы можете составить свои вопросы.

Рекомендуемая литература

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой – М. Просвещение, 1978
2. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. Старшеклассникам об основах организаторской работы. – М. Просвещение, 1987
3. Детские подвижные игры народов СССР. Сост. А.В. Кенеман, ред. Г.И. Осиповой. – М. Просвещение, 1988
4. Знаете ли вы себя? (55 популярных тестов). – Московский рабочий, 1989
5. Дубрович А.В. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. – М. Просвещение, 1987
6. Поломис К. Дети в пионерском лагере, 1989
7. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М., 1987
8. Мудрик А.В. Учитель: мастерство и вдохновение. – М., 1986
9. Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотехнические игры в спорте – М., 1985
10. Кричевский Р.Л., Рыжак М.М. Психология руководства и лидерства в спортивном коллективе. – МГУ, 1985
11. Юсупов И.М. Психология взаимопонимания. – Казань, 1991
12. Бородкин Ф.М., Коряк Н.М. Внимание: конфликт! – Новосибирск: Наука. Сиб. Отделение, 1989.

По материалам сайта <http://nsportal.ru/>