

Раньше это называлось "пионерский лагерь".

Теперь это может называться как угодно: "летний - загородный - детский - оздоровительный - спортивный - досуговый... комп­лекс - площадка - центр - дача - городок..."

Каким из этих слов будет называться го место, где предстоит работать вам, читатель, мы не знаем. Как, впрочем, не знаем, как будет называться ваша должность: "вожатый", "куратор", "настав­ник", "инструктор", "воспитатель" или "социальный работник по организации летнего детского спортивно-развивающего отдыха".

Да это и не столь важно. Можно менять названия хоть каждый год. Можно называть корпуса домиками, а клуб - хобби-центром. Можно вместо галереи пионеров-героев установить портреты дис­неевских персонажей. Можно все переставить, перекрасить, пере­именовать, переиначить... Но вот только игра остается игрой, а дружба - дружбой. И детский смех не зависит от дискуссии о целе­сообразности утренней линейки. И если детям скучно, то им все рав­но: в "лагере" они или в "городке".

Поэтому есть предложение: не будем шаманить со словами, не будем накладывать табу на термины из "коммунистического прошло­го". Для простоты и удобства, а также по привычке назовем место, о котором пойдет речь в книге, "лагерем", а должность взрослого чело­века, прикрепленного к детям, - "вожатым". И не будем спорить о новых функциональных обязанностях "вожатого", его статусе и имид­же, ведь главная задача взрослого в том месте, что мы называли лаге­рем, не изменилась: подарить детям яркие радостные воспоминания о летних днях, проведенных в компании друзей без пап и мам в окру­жении четырех древних стихий - чистого воздуха, ночного костра, прозрачной речки и щедрой земли с цветами, деревьями, травами. Вот на этом, дорогой читатель, давайте и сосредоточим наше внима­ние: как сделать отдых ребят в лагере полноценным, жизнь интерес­ной, а воспоминания - приятными.

Но прежде - несколько общих рассуждений.

За много десятилетий накопился в нашей державе и за ее преде­лами самый разнообразный и несхожий опыт организации летнего отдыха детей. Обратим внимание только на две тенденции, на два

почти противоположных подхода. В одном случае взрослые считают своим долгом создать внешние условия для детского досуга: игровые площадки и целые городки, бассейны и солярии, автодромы и ип­подромы, компьютерные центры и средневековые замки, видеотеки и индейские вигвамы. Короче, маленькие диснейленды, попав в ко­торые, ребенок сам определяет, что ему делать после завтрака, куда пойти и чем заняться перед сном. У него есть комната, в которой он живет, он знает время обеда и ужина и уже сам строит распорядок своего дня при минимальном вмешательстве взрослых. В таком цен­тре уважительно относятся к свободе выбора ребенка, к самостоя­тельности его решений и поступков. Ему предлагают, но не настаивают, советуют, но не заставляют. И разрешается почти все, что не вредит детскому здоровью.

И есть другой подход. Он предполагает не потребление создан­ных чужими руками удовольствий, а пробуждение стремления к соб­ственной разнообразной творческой деятельности. Ребенок сам создает радость игры и общения. Интересная жизнь возникает из­нутри, из вспышек фантазии, из переживания удовольствия от со­вместной работы, из осознания своих творческих возможностей. При этом внешним фоном такого лагеря могут быть самые скромные палатки, походная кухня и импровизированная сцена на лесной по­лянке. Роль взрослого при таком подходе иная: он не просто сове­тует - он вдохновляет, он не только предлагает - он помогает в рождении и осуществлении замыслов.

Вот два крайних подхода, при которых ребенок получает рав­ные по силе впечатления. Не будем спорить, какой из подходов бо­лее целесообразен и педагогически эффективен. И про первый путь можно сказать, что это прямая дорожка, в начале которой - ребе­нок, а в конце - потребитель. И второй вариант можно обвинить в чрезмерном насилии над свободой ребенка, в заорганизованное™ и подавлении личности коллективом. Можно, конечно, заявить, что истина лежит посредине, но часто посредине бывает не истина, а тоска примитивных массовых мероприятий в лагере со скудной ма­териальной базой и претенциозной вывеской "Спортивно-досуглз-вый комплекс". Может быть, истина в том, что ребенку нужно и то и другое, а когда мы смешиваем разные подходы, то получаем в итоге "борщ и компот в одной тарелке".

Это длительное рассуждение нужно нам, чтобы изначально оп­ределиться: о чем и для кого эта книга.

Итак, искренне преклоняясь перед создателями Диснейлендов, мы заявляем: все, что вы встретите на страницах этой книги, пред­полагает небогатое материальное обеспечение, детское коллектив-

ное творчество и ваш вдохновляющий труд. То есть эта книга - об организации вожатым в лагере яркой, насыщенной и разнообраз­ной детской деятельности. И если вы согласны с нашим подходом -двигайтесь дальше по страницам с полезными советами и дружес­кими рекомендациями. А если вы исповедуете другие принципы -попробуйте найти другую книгу, более соответствующую вашим педагогическим установкам. Но, любопытства ради, можно поли­стать и эту.

Ну, а перед путешествием по главам несколько напутствий.

Во-первых, не удивляйтесь, если встретите мысли давно знако­мые. Просто эта книга адресована, прежде всего, вожатым-нович­кам, у которых впереди самая первая смена и самый первый отряд, а за плечами нет ни опыта, ни, быть может, даже педагогического образования. Если что-то в книге вам покажется элементарно-аз­бучным, значит, вы переросли эту книгу и в своей работе достигли уровня мастерства.

Во-вторых, не огорчайтесь, если в вашем отряде четырнадцати­летние дети, и ответа на вопрос, что с ними делать, вы не встретите на страницах книги. Мы ограничили себя "возрастным цензом". В книге есть главы о работе с "малышами" - теми, кому от шести до восьми, и главы о работе с "ребятами постарше" - так мы определи­ли возраст в 9-12 лет. А о том, как работать с 14-16-летними, - это предмет отдельного разговора в отдельной книге.

В-третьих, не возмущайтесь, если не обнаружите ни одной строч­ки об организации общелагерной жизни. Действительно, мы ни сло­вом не обмолвились о больших праздниках и массовых зрелищах. Нет, мы не забыли об их существовании, мы просто изначально оп­ределили для себя: эта книга должна быть только для отрядного вожатого и только о работе с отрядом.

В-четвертых, не разочаровывайтесь, если не найдете в книге ответов на какие-то вопросы. Мы постарались затронуть многие проблемы, встающие перед вожатым, но отнюдь не все. В реальной практике всегда возникают ситуации неожиданные, непредсказуе­мые, нестандартные. Их трудно предусмотреть, поэтому ответы на многие вопросы вам придется искать самостоятельно.

В-пятых, не обижайтесь, если вместо ожидаемого однозначно­го ответа вы встретитесь с перечислением: "А еще можно так...". Мы сознательно пошли на то, чтобы каждый раз рассказывать о вари­антах решения проблемы. А окончательный выбор мы предлагаем вам сделать самостоятельно.



Лагеря бывают разные. Может быть, вам повезет, и там, куда забросит вас судьба, окажется великолепная материальная база. Но может возникнуть и ситуация обратная: смена уже началась, но еще нет ни бумаги, ни настольных игр, ни даже простых резиновых мя­чиков. Конечно, вы не будете нести никакой ответственности за от­сутствие спортинвентаря и канцтоваров - это забота завхоза и начальника лагеря. Но ведь работать с детьми предстоит вам, и стра­дать от неимения нужных вещей, прежде всего, будете вы. И осозна­ние своей невиновности в таком положении служит малым утешением. Поэтому, на всякий случай, проявите инициативу и под­готовьтесь к смене автономно. А для этого приобретите на свои день­ги "малый комплект рабочего инвентаря". При этом знайте: если в магазине вы поставите на чек штамп, а чек сохраните, то бухгалте­рия лагеря компенсирует вам все понесенные убытки. И помните: не страшно, если ваших запасов окажется больше, чем нужно; куда обиднее, если в самый ответственный момент чего-то не будет под рукой.

А теперь внимательно посмотрите список из 33-х пунктов:

воздушные шары,

фонарик,

карандаши,

несколько альбомов,

складной нож,

краски,

зеркало,

пуговицы,



клейкая лента,

книга со сказками,

кисточки для клея и для красок,

свисток,

цветная бумага,

нитки и иголки,

клей,

старые открытки,

спички,

фломастеры и ручки,

веревка,

ножницы,

кнопки и булавки,

свечи,

стиральные резинки,

коробка мелков,

электрический провод-удлинитель,

книга с приключениями,

линейки,

волейбольный мяч,

несколько листов ватмана,

фляжка,

старые детские журналы,

гитара,

компас.

Это и есть ваш "малый комплект рабочего инвентаря".

Но если вы возьмете еще и магнитофон с кассетами, утюг, пас­сатижи, аптечку с анальгином и лейкопластырем, кипятильник, то­порик, набор пластмассовых стаканчиков, будильник, радиоприемник и многое другое - это будет уже "большой комп­лект".

А теперь возьмите самую большую сумку и начните в нее скла­дывать все эти вещи и предметы, не забывая одновременно вычер­кивать из списка очередной пункт. А когда весь список окажется зачеркнутым, вспомните о собственных вещах: теплых, для дождя, спортивных, купальных, нарядных.

А когда упакуете абсолютно все, сходите в магазин и приобре­тите несколько тюбиков с мазью от комаров.

И еще, мы очень надеемся, вы возьмете с собой эту книгу.



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

Прежде всего "расшифруйте" для себя это словосочетание - "по­нравиться детям". Разные вожатые вкладывают в него не совсем похожий смысл. Для кого-то "понравиться детям" означает устано­вить с детьми контакт, наладить доброжелательные отношения. А кто-то "понравиться детям" воспринимает как "влюбить в себя де­тей", завоевать их восхищение и обожание. И по-другому не может быть, ведь все мы разные: кто-то сдержан в проявлении чувств, а кто-то брызжет эмоциями. И, примеряя на себя эту задачу, каждый учитывает оттенки своего темперамента и характера. Но в любом случае, какими бы вы ни были, вам необходимо расположить детей к себе, заинтересовать собой.

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

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

Если вы целенаправленно поработаете над каждым компонен­том, то успех "положительного первого впечатления" вам обеспе-

чен. А для этого воспользуйтесь рядом советов. Одним из них нуж­но последовать перед самым отъездом, а для выполнения других по­требуется время. Итак:

1. Не одевайтесь в первый день чересчур ярко, но и не будьте
чопорными. Категорически запрещаются рваные джинсы и спортив­
ные трусы, грязные майки и не глаженые рубашки, тапочки на босу
ногу и сальные волосы. Все остальное и любого приятного оттенка
разрешается.
2. Еще раз с утра пораньше изучите перед зеркалом свое лицо.
Изобразите на нем пренебрежение, уныние, злость, растерянность,
скуку, надменность. Согласитесь, что эти мимические зарисовки вам
самим не доставляет наслаждения лицезреть. Откажитесь напрочь от
них. Найдите в арсенале эмоциональных картинок мягкую доброже­
лательную улыбку и, примерив ее, больше "не снимайте" до вечера.
(Можно взять с собой маленькое зеркало, чтобы время от времени
проверять, не потеряли ли вы свою улыбку.)
3. Не забудьте почистить зубы и обязательно воспользуйтесь
хорошими духами или одеколоном.
4. Еще раз подойдите к зеркалу (желательно большому) и изучи­
те свои жесты. Попробуйте сделать то, что тысячи людей делают
непроизвольно: поковырять пальцем в ухе, а потом в носу, почеши­
те себе спину или голову, выпятите живот, ссутультесь, передерните
плечами, скрестите ноги, поковыряйте языком крошки из зубов -
вас, вероятно, оттолкнет увиденное своей неэстетичностью. Это хо­
рошо. Зафиксируйте в памяти все движения, которые неприятны и
раздражают вас. Теперь отправьте в подсознание установку на кон­
троль за этими вульгарными и некрасивыми жестами. И наоборот,
порепетируйте движения мягкие, плавные, открытые, наблюдать
которые вам доставит удовольствие, совершая которые, вы нрави-

~еь самим себе.

- И самое трудное - исследуйте свой голос. Для этого можно
записать себя на магнитофон. Не пугайтесь, если при прослушива­
нии обнаружите, что вы неприятно взвизгиваете в верхнем регистре
или хрипите в нижнем, что у вас свистит буква "С"-или западает "В".
Это все исправимо. Поработайте немного над правильным дыхани­
ем, над артикуляцией, найдите в среднем регистре красивый тембр
и почитайте выразительно стихи. При повторной записи на магни­
тофон вы найдете, что большинство голосовых и речевых раздра­
жителей исчезло.

Произвести первое впечатление - это первый этап в решении по­ставленной задачи. За первым этапом, как правило, следует второй. Его можно было бы определить так: "Произвести второе впечатление".

Попробуйте сесть в спокойной обстановке, положите перед со-

10

бой чистый лист бумаги, подумайте и напишите, чем вы могли бы быть интересны детям. Можно ваши мысли классифицировать по разделам:

1. Чем интересным я занимался в жизни?
2. Какие у меня есть способности и таланты?
3. За что меня уважают и любят друзья?
4. О чем увлекательном я могу рассказать?
5. Чему необычному я могу научить?

Не тревожьтесь, если бумага перед вами долгое время будет ос­таваться чистой. Просто вы, вероятно, редко смотрели на себя под таким углом зрения. Или вам еще не приходилось быть объектом пристального внимания и изучения. Теперь вам предстоит таким стать. Хотите вы того или нет, но к вам будут присматриваться, вас будут оценивать, о вас будут высказывать суждения и умозаключе­ния. Не хотелось бы, чтобы результатом этой оценочной деятель­ности стали такие детские выводы: "Да ну его. только и умеет командовать", "С ней с тоски можно помереть", "Она даже шуток не понимает". Чтобы выдержать проверку на "интересность", нужно подготовиться. И поэтому вспоминайте и выписывайте на листок все, чем вы могли бы быть интересны окружающим.

При этом не пытайтесь обнаружить в себе сверхспособности. Конечно, если вы профессионально играете на гитаре, владеете при­емами каратэ, предсказываете по руке судьбу, водите мотоцикл, с одной спички разжигаете костер и с завязанными глазами рисуете портреты - это неплохо, и это произведет на детей впечатление. Но это не обязательно. Понравиться детям можно и не будучи супер­меном. Вы будете не менее интересны, если умеете заразительно смеяться, коллекционируете фантики, читали книжку "Земля Сан-



11

никова", можете отличить болонку от бульдога и видели своими глазами, как делают мороженое. Более того, вы можете завоевать авторитет у детей, вообще не обладая никакими талантами, кроме одного - умения удивляться и спрашивать. Попробуйте без взрос­лого высокомерия признаться, что не можете отличить съедобный гриб от ядовитого, попробуйте без взрослой снисходительности ска­зать, что не видели ни одной серии про "Черный плащ", и попро­буйте при этом попросить, чтобы вам объяснили, растолковали, рассказали, чтобы вас научили. Дети возьмут над вами покрови­тельство и шефство и будут вас уважать. Примерно так же, как учи­теля уважают несмышленых, но искренних и любознательных учеников.

Но, конечно, лучше, если вы все-таки что-то умеете и знаете.

А теперь самое главное.

Даже если вам удалось произвести на детей благоприятное пер­вое впечатление и продемонстрировать свою разностороннюю увле­ченность - пожалуйста, не подумайте, что взаимопонимание с детьми вам уже обеспечено. Есть еще одно маленькое условие, без которого все вышеперечисленное теряет смысл. Это условие формулируется исключительно просто: "Вам надо полюбить детей"

*(см. след, гл.)*



Вам надо полюбить детей. Причем не одного-двух, а всех сразу, весь свой отряд. И умных, и глуповатых, и ласковых, и дерзких, и красивых, и тех, кто вечно ходит с открытым ртом. Вам надо про­никнуться к ним искренней симпатией и интересом. А иначе у вас ничего не получится, работа станет для вас кошмаром и каторгой.

"Полюбить детей" - совсем не значит, что вам надо гладить всех по голове и говорить нежные слова. Ваша любовь может не выра­жаться ни в каких особых внешних проявлениях. Она может быть сдержанной и незаметной. Но она должна быть, и дети ее почув­ствуют. Точно так же, как они интуитивно почувствуют вашу хо­лодность и отчужденность, и тем более - вашу неприязнь и ненависть.

"Полюбить детей" - это значит настроить себя на доброжела­тельное восприятие, это значит быть сориентированным-на лучшие качества в каждом ребенке. Это значит "понимать ребенка", пони­мать, что стоит за его благородными поступками и дурными вы-

ходками, понимать неясные самому ребенку глубинные движения его эмоций и мыслей, и, понимая, по возможности быть терпимым и склонным к прощению. А еще это значит - относиться к ребенку как к частичке себя: вам может не нравиться свой нос или коленка, но от них никуда не деться, это все ваше, и нужно привыкнуть и принимать их как данность. И даже внушить себе: мой нос ничуть не хуже, чем у других. Дети, оказавшиеся в вашем отряде, - это тоже объективная реальность, и надо принимать ее такой, какая она есть. "Полюбить детей" - это нелегкий творческий труд. Это не бо­жий дар, который нисходит на человека свыше. Это результат ог­ромной внутренней работы. Наверное, нет педагогов, которые могли бы сказать: "Сколько себя помню, всегда любил детей". В отличие от внезапной чувственной страсти, эта любовь приходит постепен­но, в ней много разумного и рационального. Эта любовь воспиты­вается и формируется. Было бы желание. Вы можете научиться "любить детей", если сознательно поставите перед собой такую цель и приложите усилия к ее достижению. Если вы готовы к этому, вос­пользуйтесь для начала тремя советами.

1. Не бывает абсолютно положительных людей. В каждом че­
ловеке есть черты, которые мы называем "плохие", "противные",
"отвратительные". Если сосредоточить свое внимание на этих чер­
тах и постоянно о них думать, то однажды мы обнаружим, что вос­
принимаем человека только через эти негативные проявления. Мы
словно растягиваем эти плохие качества и обволакиваем ими всю
личность, не замечая, как под ними теряются и растворяются все
чистые душевные порывы и реальные достоинства. Причем нет не­
обходимости находить много недостатков, достаточно одного, и
очень незначительного. Например, сосредоточьтесь на том, что у
ребенка некрасиво приподнята верхняя губа, обнажающая некра­
сивые зубы, думайте об этом постоянно и через три дня вы будете
этого ребенка ненавидеть.

Этот психологический механизм действует с равной точностью и в обратном направлении. Найдите в ребенке ту грань, которая сверкает своей кристальной ясностью, сфокусируйте на ней свое внимание, и не пройдет много времени, как вы обнаружите: перед вами настоящий бриллиант - неординарная и самобытная личность.

Это первый совет: найдите в каждом ребенке хоть что-то поло­жительное и воспринимайте ребенка, прежде всего, через это поло­жительное.

2. Нас часто раздражает в людях кажущаяся нелогичность, не­
последовательность их поступков. Особенно "непредсказуемы" дей­
ствия детей. Внезапный каприз, вспышка безудержной веселости,

12

13

мгновенная ярость, взрыв бесшабашной удали - эти проявления кажутся абсолютно спонтанными. Но это не совсем так, и каждое "необъяснимое" действие можно объяснить. Можно найти его ис­точник, его исходный пункт. Тем более можно объяснить действия повторяющиеся, систематические. Девочка изо дня в день отказы­вается обедать, сидит за обеденным столом и буравит ложкой дно тарелки. Прежде чем обвинять ребенка в упрямстве или приверед­ливости, попробуйте найти объяснение. Может быть, окажется, что она просто не любит жареный лук, плавающий в супе, но стесняется в этом признаться. Мальчик промочил сандалии, но на все ваши просьбы переобуться в сухие кеды не реагирует и продолжает хо­дить в сырой обуви. Не спешите его ругать, может быть, он просто не умеет завязывать шнурки и всячески это скрывает.

Если честно разобраться, нас часто раздражает в детском пове­дении не само это поведение, а наша собственная неспособность понять и объяснить его. И наоборот, лишь только мы объясним себе, что стоит за тем или иным поступком ребенка, раздражение легко снимается, уступая место сочувствию и прощению.

Это второй совет: прежде чем обрушить на ребенка свой гнев, попробуйте объяснить и понять мотивы его поступка.

3. Любая вещь, сделанная своими руками, особенно дорога нам. Все, во что мы вложили свой труд, свою фантазию и свое терпение, вызывает в нас чувство гордости. "Вот, сам сделал (вырастил, сшил, починил)", - говорим мы и хвастаемся помидорами, выращенными на собственном огороде; платьем, сшитым по собственной выкрой­ке; будильником, отремонтированным собственными силами.

Может быть, это кощунственно - сравнивать детей с помидора­ми и употреблять по отношению к ним слово "вещь", но невозмож­но отрицать: мы больше любим тех детей, в которых вложили частичку своей души.

Вы долго учили ребенка плавать, хотели махнуть рукой от без­надежности, - и вдруг он поплыл.

Вы настойчиво просили ребенка прочитать при всех сочинен­ные им стихи, он испытывал сомнения и колебания, - и вдруг согла­сился и получил одобрение окружающих.

Вы говорили ребенку каждый день "доброе утро", он семь дней молчал в ответ, - и вдруг на восьмой поздоровался с вами.

Когда вы прилагаете усилия и вдруг чувствуете отдачу, успех, реализацию стараний, воплощение своих жизненных и педагогичес­ких ценностей - вы начинаете гордиться, восторгаться, любить. Правда, на самом деле вы любите еще не ребенка, а свое отражение и продолжение, частичку себя в ребенке. Но, во-первых, эти совсем

не зазорно - любить себя. А во-вторых, разве ребенку плохо от того, что его любят, как себя. Главное, чтобы это была именно любовь, а не попытка самоутвердиться за счет детей. Такое самоутверждение - прямая противоположность самоотдаче. При нем дети -лишь фон для удовлетворения амбиций, полигон для экспериментов. Отличить первое от второго сложно - ведь в обоих случаях взрослый "видит в детях себя". Но отличить можно. Взрослый, вкладывающий в ре­бенка ум и сердце, не остается безразличным к этому ребенку, он идет в своих действиях от интересов ребенка, он не ведет ребенка за собой, а шагает рядом с ним к общей цели - через совместную дея­тельность, через взаимообогащающее общение, через творческое преодоление трудностей, он заботится прежде всего о ребенке и го­тов отказаться от любых своих идей, если они оборачиваются ре­бенку во вред.

Есть такой афоризм: "Увы, он любил себя в науке, а не науку в себе". Попробуйте приложить его к вышесказанному.

Это третий совет: через заботу, через совместную деятельность, через общение вкладывайте в детей частичку своего ума и сердца.

Это далеко не все советы, но для начала достаточно. А вот ког­да вы вернетесь из лагеря и обнаружите, что с появлением первого педагогического опыта у вас не пропал интерес к педагогической работе, прочитайте книгу Януша Корчака "Как любить Детей", и еще книгу Росса Кэмпбелла "Как на самом деле любить детей".



О том, что такое регистрация и что вам нужно будет во время нее делать, вам обязательно объяснят накануне. Но на всякий слу­чай мы тоже попытаемся дать несколько разъяснений и советов.

Регистрация - это очень суматошные 1,5-2 часа, когда одновре­менно на узком пространстве собираются дети, родители, чемода­ны.

Регистрация - это очень напряженные 1,5-2 часа, когда форми­руется контингент вашего будущего отряда.

Регистрация - это высокодецибельные 1,5- 2 часа, когда вы бес­престанно задаете вопросы и вам беспрестанно задают вопросы.

От того, как вы будете вести себя во время регистрации, зави­сит отношение к вам родителей, которое тут же передастся детям.

Первое, что вам необходимо при регистрации, - это профессио-

14

15











нальное спокойствие и профессиональная улыбка. Второе - это таб­личка с указанием возраста ребят, которые попадут в ваш отряд, три больших конверта и тетрадь, расчерченная примерно так:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф. И.  | Число,  | Дом.  | Ф.И.О.  | Место  | Увлечения  | Особые  |
| ребенка  | месяц,  | адрес,  | родите-  | работы,  | ребенка  | отметки  |
|  | год  | телефон  | лей  | телеф.  |  |  |
|  | рожд.  |  |  | родит.  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Вы сидите за столом, на кото­ром вышеназванная табличка. У вас на груди визитная карточка, на ней четкими буквами выведены ваши фамилия, имя и отчество -родители, будучи людьми обучен­ными навыкам чтения, могут без лишних вопросов узнать, как к вам обращаться. Перед вами тетрадь, конверты и стопка маленьких "ви­зиток" - для детей. К вам подходит мама с девочкой. Вы вежливо про­износите "здравствуйте" и добавля­ете комплимент маме или девочке (Пример: "О, какая красивая де­вочка будет в нашем отряде и, на­верное, аккуратная, как мама".) Вы тактично просите путевку (кладете ее в первый конверт), медицинскую справку (второй конверт). Вы объясняете, что во время смены де­тям будут показывать кино, видео, предстоят экскурсии, приедет фото­граф, и на все это потребуются день­ги в количестве ... рублей. Вы предлагаете внести эти деньги сра­зу (третий конверт) и просите рас­писаться в ведомости о передаче вам денег. Потом задаете вопросы, ответы на которые позволят вам за­полнить таблицу в тетради. А заод­но интересуетесь, не забыла ли мама положить в чемодан ребенку

свитер или носовые платки. (Можно заготовить список "Что необходимо ребенку в лагере" и предлагать про­честь его, пока вы пишете в тетради). После этого вы красивыми буквами на маленькой "визитке" надписывае­те имя девочки, прикалываете "визит­ку" к платьицу ребенка, объясняете, что это отличительный знак нашего отряда, поздравляете ее с зачислени­ем в отряд и просите немного погу­лять, пока вы поговорите с мамой. Есть такие вопросы, которые лучше задавать в отсутствие ребенка, чтобы не смущать его и не заставлять крас­неть при посторонних. Вы спрашива­ете у мамы о здоровье девочки: нет ли у нее аллергии на какие-то продукты, как она переносит поездки в автобу­се, не нужно ли ее будить ночью в ту­алет. Вы просите подсказать вам, на какие особенности поведения девочки вам стоит обратить внимание. Делае­те необходимые пометки в тетради. Благодарите маму, сообщаете, когда родительский день, выражаете надеж­ду на мамин приезд, интересуетесь, нет ли каких вопросов, предлагаете до при­езда автобусов немного погулять и...

...ВСЕ! С этого момента вы отве­чаете за жизнь и здоровье девочки. И морально, и административно, и, не дай Бог, уголовно!

А тем временем к вам подходит папа с сыном, и начинается все сначала. Толь­ко данные о мальчике вы вписываете на другую страницу - к концу регистрации вам надо четко знать, сколько в отряде мальчиков и девочек, от этого зависит размещение по палатам.

Самое неприятное, что вас может ждать, это спонтанно возникшее у ре­бенка желание не ехать в лагерь или

16

17



перейти-в другой отряд. Первое же­лание попробуйте нейтрализовать сами, а в отношении второго само­стоятельные действия лучше не предпринимайте, предложите обра­титься к старшему вожатому.

Когда закончится регистрация, вы быстро узнаете своих ребят по "визиткам". Соберите их вокруг себя, проведите маленькую игру, по­стройте парами, пересчитайте и без суматохи начните посадку в автобус. Если ребята маленькие, то луч­ше им войти в автобус без вещей,

вещи потом внесут родители. Если ребята уже самостоятельные, то постарайтесь, чтобы в этой самостоятельности они не превраща­лись в тех взрослых дядей и тетей, которые рвутся в двери автобуса, словно это последний шанс уехать к родственнику за границу.

Возможные детские слезы и родительские причитания перене­сите стойко.

И еще, если вы не догадались, откуда у вас взялись "визитки" для детей, то напоминаем, вы их изготовили сами накануне вечером из цветной бумаги по одному из вот этих трафаретов.



Детей во время поездки от места сбора до лагеря можно не за­нимать ничем. Во-первых, не такой уж долгой будет эта поездка. Во-вторых, нужно же хоть немного "отдышаться" после суматохи регистрации. В-третьих, дети, если захотят, сами найдут себе заня­тие: будут смотреть в окно или разговаривать. Так рассуждают мно­гие вожатые. И, водрузившись на сиденье в первом ряду, они устремляют свой задумчиво-отрешенный взгляд на асфальт бегущей навстречу дороги.

Но, наверное, они стали бы рассуждать по-другому, если бы узнали, что происходит в это время в душах многих детей. Это для вожатого поездка в автобусе - начало многодневного трудового марафона. А для детей - это первые минуты новой жизни, по-насто­ящему неизвестной и непредсказуемой. Если эти первые минуты за­полнит пустота, то дети могут просто испугаться: родителей рядом

18

уже нет, друзей рядом еще нет. Состояние такое, словно они потеря­лись посредине многолюдной городской улицы: кругом чьи-то лица, и нет ни одного знакомого. Особенно тягостно в эти минуты тем детям, которые едут в лагерь впервые в окружении неновичков. Ста­рожилы обмениваются воспоминаниями или планами, не обращая на них ни малейшего внимания. И чем веселее и беззаботнее окру­жающие, тем тревожнее новичкам. И тогда в голову приходит одна из самых страшных мыслей: "Я никому не нужен". Еще секунда - и появляются слезы, смешанные с желанием повернуть обратно.

Вот что происходит, если детей во время поездки в автобусе не занимать ничем. Чтобы этого не произошло, детей надо занять. Игрой, общением, совместной деятельностью.

Вы можете начать с "прощания с родителями". Предложите ре­бятам проскандировать: "Папы, мамы, до свиданья. Не грустите на прощанье".

И попросите при этом всех улыбнуться, чтобы родители, увидев эти улыбки, немного освободили свое сердце от волнения и тревоги.

А когда родственники скроются за поворотом дороги и махать на прощанье рукой будет некому, обратите внимание ваших детей на себя. Спросите, кто помнит, как вас зовут. Если таковых не ока­жется, представьтесь еще раз. При этом можно поиграть в "угадал-ки", т. е. предложить ребятам угадать ваше имя, а потом и имя вашего папы, из которого ребята быстро выведут ваше отчество. Этим вы с самого начала избавите ребят от будущей неловкости, когда им нуж­но будет к вам обратиться, а они не будут знать как.

Еще предложите угадать вашу любимую песню. После несколь­ких попыток признайтесь, что особенно вам нравится песня... (На­зовите песню популярную и всем знакомую, чтобы у вас был шанс услышать ее исполнение по вашей просьбе. Не вздумайте честно сказать, что без ума от романса "Гори, гори, моя звезда".)

А когда песня в ваш адрес прозвучит, скажите: "Со мной вы по­знакомились, а теперь я хочу познакомиться с вами. Пожалуйста, все громко на счет "три" назовите свое имя. Раз, два, три!" Обычно, это очень веселит ребят. Особенно, если вы с юмором прокоммен­тируете результаты выкрикивания. Например: "Как я понял, у нас в отряде будут четыре Насти, шесть Артемов, два Антона и еще по одному Саше, Саньке и Шурочке... А теперь разберемся, кто есть кто, персонально. По-моему, эта девочка кричала, что ее зовут Боря. Ах, ты не Боря! А кто же ты? Машенька! То-то я смотрю, такая сим­патичная девочка и ничуть на Борю не похожа. Запомните ребята: это совсем не Боря, а Маша". Подобная "путаница" поможет вам и детям и повеселиться, отогнав тревожные мысли, и запомнить име­на друг друга.

19

А еще можно выяснить, не забыли ли мы что-то важное взять с собой в лагерь. Вы будете задавать вопросы: "Полотенце взяли?.. Хорошее настроение взяли?.. Глаза взяли?.. Жареного бегемота взя­ли?..", а ребята хором будут отвечать на них. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упако­вать их в чемодан, где это продается, можно ли посмотреть, поме­рить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе. Только не превращайте свой комментарий из шуточного в язвительно-саркастический.

Можно сказать еще такие слова: "Мы сейчас едем на автобусе в лагерь, чтобы там отдыхать. А одновременно с нами еще тысячи людей на чем-то передвигаются, куда-то с какой-то целью направ­ляются. Давайте выясним, кто, с кем, куда, на чем и зачем двигает­ся. Я буду задавать эти вопросы, а вы будете с ходу на них отвечать. Только с одним условием: все ваши ответы должны начинаться на одну букву, ту, которую я назову заранее. Итак, буква "В"... кто?., с кем?., куда?., на чем?., зачем?..". Эти вопросы вы должны задавать разным ребятам, причем быстро и неожиданно. В итоге у вас может получиться такое сообщение:

"Володя с Вероникой едут в Воронеж на велосипеде за веника­ми". Или такое: "Вампир с вурдалаком направляются на вездеходе в Вашингтон воевать". Поскольку букв в алфавите много, то и игра может продолжаться долго. Вы же не забывайте комментировать полученные ответы. Примерно так: "Важное сообщение. Как толь­ко что выяснили наши корреспонденты, какая-то ЛЮСЯ, взяв с со­бой ЛЯГУШКУ, уселась на ЛАСТОЧКУ (это каких же размеров была ласточка, наверное, больше телефонной будки), и отправилась в ЛЕС за ЛАМПОЧКАМИ. По нашим предположениям, это был особый лес, в котором растут лампочные деревья. Граждане! Бери­те пример с Люси. Если у вас перегорели лампочки, не ходите в ма­газин, берите лукошки и собирайте лампочки в лесу под кустиками".

Ну, а поскольку вы приедете в лагерь перед обедом, предложи­те ребятам составить меню. Пусть сегодня на обед будет только то, что нравится больше всего. Чтобы составить меню, нужно будет всем по очереди произнести фразу: "Меня зовут Андрей (Наташа, Сере­жа...), и больше всего я люблю жареную картошку (воздушное пе­ченье, компот из персиков...)", Когда все представятся и назовут свое любимое блюдо, подведите итог: "Так как на обед принято пода­вать только три блюда, а любимых кушаний названо больше двух десятков, придется все объединить. Итак, сегодня на первое будет суп из арбуза, помидоров и кукурузных хлопьев. На второе - пель­мени с колбасой, рыбой и солеными огурцами под толстым слоем

шоколада. А на третье - кисель из малины, клубники, вишни, апель­синов и кабачковой икры. Хлеба не будет, вместо него будет халва и пончики. Какие есть дополнения к меню? Мы ничего не забыли?" Вы, наверное, уже представили, что будет после оглашения подоб­ного обеденного комплекса.

Ну, а когда автобус будет завершать свой маршрут и до лагеря останется рукой подать, можно организовать "ликование" по слу­чаю приближения самого счастливого мгновения сегодняшнего дня. Если ребята спросят, что это за "счастливое мгновение", удивленно воскликните: "Как, разве вы не знаете, что наш лагерь самый луч­ший на свете? Да это просто счастье - хотя бы одну минуту побы­вать на его территории. Сам наследный принц Занзибара предлагал миллион долларов и полдворца в придачу, чтобы только одним глаз­ком увидеть этот райский уголок. А вам предоставляется возмож­ность не только увидеть, но и войти в ворота и даже остаться там немного пожить. По этому поводу нужно просто лопнуть от радос­ти. Есть предложение вспомнить, как обычно люди выражают в разных ситуациях свой восторг..." Если процесс "вспоминания" бу­дет идти туго, подскажите, что, когда людей переполняют положи­тельные эмоции, люди обычно аплодируют, хором скандируют ритмичные слова (например: "Спар-так - чемпи-он"), играют "туш" на духовых инструментах, визжат и свистят, кричат "УРА", поют песни и шагают с развевающимися флагами по улицам, стреляют в воздух из всех видов оружия. И сразу же организуйте отдельные группы - те, кто будет аплодировать; те, кто будет скандировать "Здравствуй, лагерь!"; те, кто будет имитировать стрельбу из писто­летов и гаубиц и т. д. Проведите с каждой группой подробный инст-



20

21

руктаж и репетицию. Придумайте условные слова, после которых ребята приступят к выражению всеобщего ликования. Например: "Вот и приехали". Убедитесь, что после произнесения этих слов-сиг-нала панамки-флаги хорошо развеваются, а оркестр, играющий "туш", не фальшивит. А потом организуйте сводную репетицию. До­биваться согласованности действий всех групп можно долго - пока автобус не подъедет к воротам. В последнюю же минуту пусть на­ступит затишье. А как только автобус остановится, заговорщичес­ки тихо скажите: "Вот и приехали". Если перед этим вы не поленились и организовали все, как здесь написано, то произойдет такой всплеск эмоций, что окружающие подумают: "Наверное, ребята в этом ав­тобусе знакомы друг с другом не меньше месяца".

А ведь на самом деле прошло не больше часа. Просто вы пред­ложили ребятам то, что им всегда нравится, - игру. А точнее - игро­вое общение.

Конечно, вы можете использовать и другие способы "занять детей". В автобусе можно петь песни, рассказывать о достоприме­чательностях окружающего ландшафта, слушать музыку, отгады­вать загадки. Но все эти способы уступают игровому общению в возможности разрешить сразу комплекс проблем. Игровое обще­ние позволит вам:

1. узнать имена детей,
2. прогнать грустные мысли о покинутом доме,
3. создать первое впечатление о себе как о человеке интересном
и жизнерадостном,
4. обеспечить начальное эмоциональное сплочение отряда,
5. определить некоторые особенности характера отдельных де­
тей,
6. предотвратить возможное укачивание и тошноту у слабых
ребят,
7. от души посмеяться и дать определенный настрой на восприя­
тие всего, что ждет ребят в лагере.

И все это в то время, которое некоторые считают непригодным для работы с детьми. Во время самой обычной поездки в автобусе.



Жилищно-архитектурные творения, в которых живут в лагере дети, называются домики, корпуса, дачи, коттеджи - в каждом ла­гере традиционно используется свое название. В этих зданиях есть комнаты, их еще иногда называют спальнями, а иногда - палатами. Обычно на один отряд приходится от двух до восьми палат, в кото­рых размещается соответственно от 4 до 16 детей.

Тот момент, когда ребенок определится со своим койко-местом, воспринимается им как начало лагерной жизни. Поэтому не стоит оттягивать наступление этого момента. Но не стоит и торопиться. Самая большая ошибка, которую вы можете совершить, выйдя из автобуса и подойдя к корпусу, где предстоит жить детям, - это про­изнести слова: "Ребята, вот ваши комнаты, занимайте, кто какую хочет". Если вы так скажете, то считайте, что до вечера вы будете заниматься только разрешением жилищных вопросов, многократ­ными переселениями и перемещениями, сопровождающимися сле­зами, обидами и угрозами.

Лучше сделайте так. Соберите всех в кружок перед корпусом (на веранде, в холле, в игровой комнате), пересчитайте и затем "про­инструктируйте на предмет правил проживания в общественном месте", т. е. объясните, где что находится и как этим пользоваться. Где спальни, где игровые, где туалеты, где умывальники, где можно снять обувь, где поставить вещи, куда бросать мусор... Это объяс­нение вам придется повторить еще не раз в течение первых трех дней, поэтому не усердствуйте слишком долго в первой попытке. Все рав­но ребенку трудно воспринимать полезную информацию, пока он "сидит на чемодане". Кстати, начать "заселение" можно как раз с посещения "чемоданной комнаты" (если, конечно, такая есть в ва­шем корпусе). Можно группами по пять человек проводить ребят в чемоданную-кладовую, попросить их оставить там свой багаж и запомнить место его расположения - желательно, чтобы свой чемо­дан (рюкзак, сумку) ребенок всегда ставил на одно и то же место. Ну, а когда все дети уже без вещей вновь соберутся в исходном пун­кте, начинайте процедуру заселения комнат. При этом, конечно же, надо учесть желания и симпатии ребят. Поэтому не стоит брать спи­сок отряда и сообщать, что в первой комнате будут жить такой-то и тот-то. Разумнее сказать: "В первой комнате будут жить шесть (семь, восемь, десять) мальчиков. Кто желает составить команду этой ком­наты?" Если желающих окажется пять или семь, проявите твер­дость, объясните еще раз, что вам необходимо именно шесть человек

22

23

и что ни о каких дополнительных кроватях не может быть речи. Ког­да же шестерка укомплектуется, отведите ее в палату (не страшно, если все остальные подождут несколько минут), убедитесь, что каж­дый выбрал себе спальное место, покажите каждому его тумбочку и место в шкафу и попросите временно не выходить из комнаты, пока вы не расселите других. И далее в таком же порядке организованно продолжайте знакомить ребят с их новым домом.

А еще можно сделать так. Допустим, вам надо по числу комнат разделить ребят на шесть групп: 3 - из мальчиков и 3 - из девочек. Попросите подойти к вам трех мальчишек и трех девчонок, кото­рые не хотят жить вместе. Они будут первыми жильцами шести ком­нат. А теперь начинайте эстафету. Пусть каждый выберет себе второго, второй - третьего, третий - четвертого и т. д. Через две минуты вы будете иметь шесть групп, сформированных с учетом личных симпатий. Вам останется только отвести эти группы в ком­наты и удостовериться, что у всех есть своя тумбочка, своя кровать, своя полка в шкафу.

Когда процесс размещения по палатам будет завершен, можно вновь собрать всех вместе и провести еще один инструктаж, на этот раз о том, что где хранить. Объясните ребятам, что положить в тум­бочку, какую одежду и как убрать в шкаф, где поставить запасную обувь, а что лучше оставить на хранение в чемодане. Особое внима­ние обратите на продукты питания, которыми заботливо снабдили детей родители. Объясните, что не совсем правильно хранить свежие помидоры вместе с купальным костюмом, а леденцы, чтобы никто не нашел, заворачивать в запасной носок. И уж совсем глупо ставить эксперимент по сохранности в чемоданных условиях бутербродов с котлетами и колбасой. Если только вам удастся разъяснить детям правила хранения и реализации пищепродуктов, медперсонал лагеря скажет вам в дальнейшем большое спасибо. Ну а после разъяснитель­ной беседы можно дать полчаса на операцию "УЮТ", во время кото­рой разрешите взять из кладовой сумки и рюкзаки, чтобы каждый мог переложить их содержимое в тумбочки и шкафы.

И не подумайте, пожалуйста, что такая "заорганизованность" нуж­на только в отряде несамостоятельных малышей. Чаще бывает как раз наоборот. Именно в отрядах, где собираются старшие ребята, возни­кает больше проблем и конфликтов в момент расселения.

Кстати, если вы работаете на "малышовом отряде", не полени­тесь приготовить ребятам сюрприз. Представьте, как им будет при­ятно, если, подойдя к своим кроваткам, они обнаружат на них красивую открытку с приветственным текстом. А если вы любите загадочность, спрячьте под подушкой послание "от Домового" -несколько раз сложенный листок с неровными буквами:

*"Эй, приятель!*

*Я рад, что на этой кровати будешь спать ты.*

*Ты мне сразу очень понравился. Если не будешь хулиганить, я приду ночью и приведу жутко интересный сон.*

*Домовенок Федя."*

Пусть малыш найдет его не сразу, пусть он обнаружит его вече­ром перед сном. И когда найдет, он еще раз убедится: здесь его жда­ли, здесь ему рады.



Представления малышей о размерах окружающего их мира очень не похожи на наши, взрослые. Вспомните, каким огромным в детстве казался вам двор возле родного дома. И если лагерь, где вы сейчас работаете, по вашим понятиям - небольшой, то для детей этого возраста он - целая страна, в которой поначалу можно если уж не заблудиться, то запутаться. И с этой страной ребят надо по­знакомить. Как? Например, организовать в первый день игру-путе­шествие "Здравствуй, лагерь!"

Для этой игры потребуются красивые маршрутные листы и на­дежные помощники. О том и другом нужно позаботиться заранее. Маршрутный лист - это лист, на котором нарисован маршрут путе­шествия: основные достопримечатедьности, место их расположения, очередность остановок в пути. А во время этих остановок ребята могут встретить:

1. Старичка-Лесовичка (и он расскажет об окружающем лесе, о
том, как надо вести себя в лесу; узнает, могут ли ребята различать
породы деревьев, съедобные грибы...);
2. Гантелькина (он встретит ребят на стадионе и расскажет о за­
рядке и закаливании...):
3. Доктора Градусника (в медпункте дети еще раз вспомнят, для
чего надо мыть руки, зачем надевать в солнечную погоду головной
убор...);
4. Чижика-Пыжика (на игровой площадке он разучит с ребята­
ми новую игру...);
5. Повара Сладкоежкина (он встретит ребят в столовой и рас­
скажет о правилах поведения в ней...);
6. Домовенка Федю (он будет ждать ребят в палате, где пока­
жет, как заправлять кровать, как складывать перед сном вещи, как
делать уборку и что хранить в тумбочке...).

24

25

Вы уже поняли, что все эти роли по вашей просьбе сыграют ваши помощники - работники лагеря или старшие ребята. Но если по­мощников у вас нет, попробуйте "сыграть" всех сами или исполь­зуйте кукол для кукольного театра.

А еще, дойдя до самого дальнего места, разделите отряд на груп­пы: кто быстрее найдет дорогу и придет к своему домику. На старт, внимание, марш!

Путешествие по лагерю может быть и игрой следопытов. Ребя­там надо найти волшебный ключ. Они получают записку, в кото­рой указано, куда следует двигаться, с кем встретиться, где найти вторую записку. В этом случае надо так же заранее разработать маршрут, спрятать записки, предупредить работников лагеря.

А самое скучное, что вы можете сделать, - это построить ребят парами и повести на прогулку: "Ребята, посмотрите налево, посмот­рите направо..."

Старших ребят нужно познакомить с лагерем, конечно же, ина­че. Ведь может так получиться, что ваши ребята ориентируются в лагере лучше вас. Не все, конечно. Кое-кто в лагере впервые. Но уж 2-3 старожила, приехавшие на свою пятую или шестую смену, обя­зательно найдутся.

В этом случае и не пытайтесь водить их на экскурсию. Сделайте все наоборот. Скажите: "Друзья, вы тут все уже знаете, а я за два дня еще ничего не успел посмотреть. Не могли бы вы показать мне лагерь? Только, чур, пойдем все вместе, И вы по очереди все мне расскажете". Таким хитрым приёмом вы "убьете двух зайцев". Во-первых, поднимете авторитет старожилов. Во-вторых, познакоми­те с лагерем новичков.



Но не думайте, что экскурсантом быть легче, чем экскурсово- ч дом. Особенно если вы на самом деле с лагерем неплохо знакомы. Поэтому, чтобы не выглядеть чересчур неискренним, попробуйте включиться сами, а затем включить ребят в такую игру: вы - иност­ранец, впервые оказавшийся в лагере и с дотошной любознательно­стью вникающий в каждую мелочь. Вас должно интересовать все: работа библиотеки и медпункта, правила купания и выхода за тер­риторию... Спрашивать можно даже про такие "элементарные" вещи:

1. какой насекомый водится в этот река?
2. для чего этот красный щит с красный ведро и красный топор?
3. когда последний раз убирать этот туалет?
4. из чего изготовлять этот подушка?
5. что делаться с этот гриб?

При этом, как положено иностранцу, надо искренне удивляться увиденному и услышанному. Можно даже попросить покрутить вас на карусели, найти вам гриб, поймать для вас живого комара. Иг­ровой момент позволит вам не только вывести детей на разговор­чивость и откровенность, но и - что немаловажно - просто весело провести время.

А можно организовать знакомство с лагерем и по-другому. От­кройте "Школу начинающего разведчика" или просто "Разведшко­лу". Создайте несколько групп по сбору секретной информации. Каждой такой группе вручите пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют "центр". Объясните, что на сбор "стратегичес­ких данных" группе дается один час. Предупредите, что каждая груп­па действует автономно, быстро, по возможности незаметно, и та группа, которая преуспеет в разведдеятельности и соберет инфор­мацию в более полном объеме и более точную, будет отмечена осо­быми знаками отличия.

Вопросы в пакете с грифом "Совершенно секретно" могут быть такие:

1. Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?
2. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке
лагеря?
3. Умеет ли плавать шеф-повар?
4. Сколько урн на территории лагеря?

4. Как зовут маму музыкального работника?

1. Какие въездные ворота в лагерь самые широкие?
2. Какого цвета глаза у старшего вожатого?
3. При какой температуре можно будет купаться?
4. Какой размер обуви у физрука?
5. Сколько окон в здании столовой?

26

27

1. Какой номер у лагерной машины?
2. Как зовут маленькую дочку библиотекаря?
3. Какую книгу в настоящее время читает вожатый первого отря­
да?
4. Какого цвета скамейки возле медпункта?
5. Сколько на территории лагеря пожарных ящиков с песком?
6. Где в лагере растет самая высокая береза?
7. Каковы размеры футбольного поля?
8. Как называется лагерный дискотечный магнитофон?
9. Какая порода собак больше всего нравится сторожу?
10. Какой почтовый адрес у нашего лагеря?

А когда, несколько раз обежав лагерь и познакомившись со все­ми, разведчики вернутся с задания, не забудьте проверить аккурат­ность их донесений, похвалить за находчивость и вручить обещанные награды наиболее отличившимся.



Порой в лагере можно услышать диалог:

1. Что у вас сегодня вечером?
2. Сегодня у нас вечер.

Абсурдности и бессмысленности в этом разговоре нет, ибо сло­вом "вечер" обозначается в лагере и временной промежуток между ужином и отходом детей ко сну, и досуговая программа, которая в эти 2-3 часа проводится. Поэтому спрашивающий и отвечающий вполне понимают друг друга.

Вечер - уже само по себе особое время суток. Он прочно ассо­циируется в нашем сознании с отдыхом, расслаблением, приятным, легким времяпрепровождением.

Вечер в лагере - еще более особое время. Вечер настраивает на отдых и получение удовольствий, лагерь - изначально отдых и по­лучение удовольствий. Поэтому "вечер в лагере" - это двойная воз­можность хорошо отдохнуть, забыть дневные ссоры и неудачи, развеять скопившуюся усталость. Как и любая другая, эта возмож­ность может быть упущена, и часто именно так и случается в отря­дах, где работают неопытные или просто ленивые вожатые. И тогда вместо "кульминации дня", вместо "праздника души" вечерние часы превращаются в неприкаянное брожение детей в поисках хоть ка­ких-то развлечений. Ваша задача - не упустить возможностей, ко­торые дает вам вечер в лагере. И хороший "вечер" в смысле "вечерняя досуговая программа" - это как раз то, что вам нужно.

I

Всего вам предстоит придумать и провести за смену более двух десятков вечерних программ, но особое внимание вы должны обра­тить на самый первый день. Во-первых, потому, что повышенное напряжение, в котором пребывали с утра дети, к вечеру достигает кульминационной точки, и если его не разрядить - предстоящая ночь станет взрывом неконтролируемых эмоций в диапазоне от ярости до уныния. Во-вторых, потому, что это - самое удачное время зало­жить семена будущей традиции: проводить вечер не каждый сам по себе в тоскливом сидении перед телевизором, а все вместе в прият­ном общении и игре.

Первый лагерный вечер проводить легко и трудно.

Легко - ибо незавязавшиеся дружбы толкают детей на вниматель­ное восприятие всего, что говорите и делаете вы, и значит, все, что вы предложите, будет проглочено и переварено. А предложите вы, есте­ственно, нечто завершающее процесс знакомства детей.

Трудно - по тем же причинам: дети разобщены и внутренне за­жаты, а форм знакомства после того, как вы целый день ими пользо­вались, остается не так уж и много.

Если вы уже читали пед. литературу о лагерной жизни, у вас могло сложиться определенное представление о том, как проходит этот первый вечер, или "Вечер знакомств". Обычно предлагается следующее. Все садятся в круг возле непременного костра и начина­ют рассказывать о себе, передавая по кругу камешек (значок, пу­говку, шишечку), имеющий какое-то символическое значение. Когда все выговорятся, то встают и, положив руки на плечи друг другу, начинают петь песни. Вы можете воспользоваться этим рецептом, но, скорее всего, у вас ничего не получится. Точнее, все получится: и костер, и камешек, и рассказы, и даже коллективное пение, но не будет легкости, искристости, жизненной энергии. Каждый ребенок будет мучиться, не зная, что сказать о себе кроме имени, домашнего адреса и номера родной школы, и все вместе будут мучиться, ибо выслушивать в течение часа однотипные справки - это подвиг, на | который не осмелился бы даже Геракл. Если же рассказы отдель­ных детей будут действительно необычны и интересны, то, скорее | всего, эти дети за них и поплатятся, получив в дальнейшем звание "выскочки", "выпендрежки" или "воображалы".

Чтобы снять у детей скованность, дать им шанс рассказать о себе и при этом не потерять динамику первого дня, воспользуйтесь игрой.

Например, у малышей это может быть игра в "Садко и его дру­жину". Если вы помните, был такой славный новгородский купец, имевший намерение отправиться в заморские дали и отыскать там Птицу Счастья. Роль Садко придется сыграть вам, дети будут кан-

28

29

дидатами в вашу корабельную команду. Вы (в костюме и гриме) производите "отбор", проверяете наличие необходимых качеств у своих будущих попутчиков.

"А как тебя звать, славный молодец, - нараспев произносите вы, - Михаил, говоришь. Доброе имя. А что ты, Михаил, делать умеешь? Все умеешь? А вот это мы сейчас проверим. Возьми-ка книгу да прочти, что на этой странице написано. Хочу узнать, владеешь ли ты грамотой... А ты, красна девица, тоже ко мне в сотоварищи пойти желаешь? А знаешь ли ты, что путь нам предстоит долгий и трудный? Не боишься? А звать-то тебя как? Жанна? Чудное имя, с французской стороны, небось, к нам пришло. А готова ли ты, Жан­на, стать нам сестрой милосердной, лечить нас от болезней неведо­мых, раны перевязывать? Вот возьми-ка тогда платок да перевяжи мне палец... А кто, народ, умеет свистеть громко, чтоб, когда опас­ность какая, предупредить всех мог..."

Как вы поняли, вам надо найти в каждом малыше хоть один талант, желательно такой, чтобы он выделял ребенка из "массы", подчеркивал его индивидуальность. Если ребенок не видит в себе особых способностей, подскажите ему, это легко сделать, не выхо­дя из образа. Нужно лишь заготовить вопросы-намеки:

1. А нет ли среди вас доброго плотника, который гвозди закола­
чивать умеет?..
2. А кто нам песню споет, когда устанем мы в весла грести?..
3. А кто, может, танец какой знает?..
4. А кто стрелок отменный и может вот этой шишкой вон в то
дерево попасть?..
5. А не обучен ли кто языкам иностранным?..
6. А может, и швея-мастерица здесь найдется?..
7. А умеет кто костер на ветру разжечь, чтобы согреться в бурю
ненастную?..
8. А вот еще силач мне нужен, чтоб одним ударом об колено мог
эту палку сломать!..

- А вот кто одним залпом выпьет воды бутыль?..
Заготовьте подобных "критериев проверки" столько, сколько

детей в вашем отряде и даже чуть-чуть больше - вдруг не найдется того, кто "сможет съесть заморский фрукт лимон - и не поморщить­ся". Заготовьте задания серьезные и несерьезные, чтобы можно было и обнаружить потенциальных певцов, чтецов, художников, танцо­ров, спортсменов... и при этом посмеяться.

Если алгоритм этого вечера вам понятен, то вы сами можете разработать свой сценарий про то, как...

... Чебурашка и крокодил Гена ищут себе товарищей в "Дом друзей"...

30

... Чип и Дейл решили увеличить контингент команды спасателей...

... царь Гвидон приглашает ко дворцу мастеров и умелиц...

Во всех этих программах будет ситуация отбора или набора, бу­дут задания, позволяющие детям продемонстрировать свои умения и тем самоутвердиться, будет необходимый для выполнения заданий инвентарь, будет сопутствующее игровое общение, и будет стопро­центный успех испытуемых. Последнее очень важно, и поэтому будь­те осторожны с заданиями соревновательного оттенка, в которых неминуемо бывает проигравший. Посоревноваться вы успеете и по­том, сейчас важнее другое. Поэтому сюжеты типа "выбор царя" или "рассмешите несмеяну" нежелательны. Самая же коварная опасность, которая может вас подстеречь в этих программах, - это бездействие детей после того, как лично они "зачислены", "приняты", "зарегист­рированы". Лучше всего эту проблему преодолеть за счет создания атмосферы общей заинтересованности в происходящем действии, за счет вашей игры-импровизации, за счет шутливого комментария и за счет неожиданных заданий.

Но если вам трудно включиться в сюжетно-образную игру и вы боитесь, что не сможете искренне сыграть свою роль, предложите малышам просто игровую программу из подвижных и коммуника­тивных игр, описание которых вы найдете в приложении.

Для детей более старших можно провести вечер, сохранив опи­санный выше алгоритм программы, лишь внеся изменения в сюжет и усложнив отдельные задания. Сказочный сюжет может быть не воспринят детьми 9-11-летнего возраста, он может даже обидеть их - "нас что, за детсадовцев тут держат?" Поэтому в программу не возбраняется ввести элементы авантюрно-приключенческие и даже криминальные.

Интрига мОжет быть такой. Вчера был ограблен "Дом мебели", из которого похищено 33 табуретки. Повсюду осталась масса сле­дов, свидетельствующих о несовершеннолетии преступника. Вы -капитан уголовного розыска - ведете следствие. Вы подозреваете всех и начинаете открытый допрос. Вы выясняете, есть ли алиби у присутствующих, что они делали вчера с 21,00 до 21.07, и что вооб­ще они делают в свободное время, а также с кем дружат, куда ходят, какие сны видят и какой образ жизни ведут. Как всегда, представи­тель детективной профессии может быть несколько глуповат - это придаст происходящему следствию оттенок комедийно-несерьезный. А для того, чтобы оживить вечер действием и отвлечься от разгово­ров, можно устроить следственные эксперименты:

- По всей вероятности, преступников было четверо, и они пы­тались сесть все вместе на одну табуретку, но у них ничего не полу­чилось. Проверим, сможете ли усидеть вы.

31

- Преступник плохо ориентировался в темноте, наверное, что-то с глазами. Сейчас мы завяжем вам глаза и проверим вашу спо­собность к ориентированию. И т. д.

Само собой, допрос окончится наличием алиби у всех и отсут­ствием виновного.

Можно поиграть в краснокожих и бледнолицых. Возьмите себе в помощники двух-трех ребят, уйдите с ними за лагерь, раскрасьте себя в боевые цвета, - вы будете индейцами (вождем, шаманом, во­инами). Придумайте такую завязку. Вся эта территория принадле­жит вашему индейскому племени, и сегодня вы узнали, что в ваши владения вторглись бледнолицые люди. Вы - мирные индейцы и не хотите начинать войну, не узнав, что это за люди. Вы сочиняете по­слание и подбрасываете его для оставшихся из отряда ребят (посла­ние, действительно, нужно сочинить и, действительно, подбросить). В нем вы приглашаете белых переселенцев на разговор с мудрейши­ми племени. Ну, а когда отряд придет на условленное место, вы нач­нете полубеседу, полудопрос, цель которого - выяснить, что за люди без предупреждения пожаловали к вам, что они умеют, могут ли чем-то поделиться с вами или чему-то вас научить. Вопросы можно обра­щать ко всем сразу и к каждому в отдельности. "Как тебя зовут, бледнолицый? Что ты умеешь делать, бледнолицый по имени Вова? Обещаешь ли ты научить наших воинов собирать то, что ты называ­ешь кубик Рубика? Мы разрешаем тебе жить с нами и будем звать тебя Вова-Ловкие пальцы!" Закончиться все должно хеппи-эндом с братанием народов и составлением договора о мирном сожительстве.

Подобных сюжетов можно придумать много. "Разоблачение иностранного шпиона". "Выявление космического пришельца". "Об­наружение человека из будущего, небрежно воспользовавшегося машиной времени".

Главное во всех этих программах - поймать верный игровой тон, не переиграть, но и не недоиграть, включить в игру всех и дать возможность всем проявиться.

Кстати, может так случиться, что игра, начатая в первый вечер, стихийно продолжится в последующие дни. Ребятам могут понра­виться те образы, в которые они воплотились на вечере знакомств, и они будут неоднократно возвращаться к ним. Если так произой­дет, можете чуть-чуть похвалить себя: первый вечер остался в памя­ти детей, он понравился им. А это рождает надежду, что, когда вы предложите очередную вечернюю программу, дети охотно отклик­нутся - так возникнет традиция.

А что касается костра, с которым часто ассоциируется первый вечер, - то он совсем не обязателен. Костер пришел в современный лагерь от первых скаутов с их палатками и походами. Тогда он был

32

не столько традицией, не столько символом романтической жизни, сколько элементарным источником тепла и света в вечерние и ноч­ные часы. Тогда нельзя было без костра даже приготовить пищу. Сегодня подобная необходимость в костре отпала. Сегодня он -просто удовольствие для детей. И, конечно же, должен быть в их лагерной жизни: это очень сильное впечатление - посидеть в тесном кругу, вглядываясь в магический танец огненных языков, и при этом разговаривать: рассудительно и неторопливо. Но пусть это произой­дёт позже, когда дети уже познакомятся. Пусть это будет в другой вечер.



**оргперчод**

Для первых трех-четырех дней смены придумано такое назва­ние: "организационный период", или "оргпериод". По отношению к нему существует педагогическое поверье: "Как пройдет оргпериод, так пройдет и вся смена".

Как ко всякой народной мудрости, к этой вожатской примете нужно отнестись с серьезностью и вниманием - понапрасну люди говорить не будут. По крайней мере, если в первые дни ребята не привыкнут вовремя выбегать на зарядку, аккуратно заправлять по­стели и культурно принимать пищу в столовой, не ждите, что они исправятся и начнут все это делать к середине смены. Это провере­но многократно, и не стоит проверять еще раз на своем отряде.

Оргпериод - это время привыкания детей к новым условиям, к новым требованиям, к новому режиму дня и даже к новому рациону питания. Оргпериод - это переход из одной жизни в другую. Конеч­но, для некоторых детей этот переход происходит легко, почти не­заметно. Но для отдельных ребят этот процесс настолько мучителен, настолько тревожен, что они не выдерживают и при первом же по­явлении в лагере родителей устраивают "концерт" со слезами, заяв­лениями "здесь все плохо" и требованием сейчас же уехать домой. Постарайтесь в своей работе ориентироваться именно на таких ре­бят. Если для них за три дня лагерь станет привычным и приятным, то для тех, кто не испытывает проблем с адаптацией, он тем более превратится в "дом родной".

Из всего сказанного можно сделать вывод: ваша главная зада­ча в оргпериод - помочь детям в привыкании к лагерю. Но такая формулировка главной задачи дает мало для понимания, что же нужно делать. Поэтому займемся расшифровкой.

33

3-3278

Чтобы процесс вхождения детей в новую (недомашнюю) жизнь прошел плавно и безболезненно, вам необходимо:

1. как можно скорее познакомить детей друг с другом, для, чего
провести игры и отрядные дела, способствующие интенсивному зна­
комству;
2. приучить детей к выполнению распорядка дня и соблюдению
санитарных норм, для чего предъявить детям "единые педагогичес­
кие требования";
3. создать у детей ощущение уюта и комфорта, для чего красиво
оформить комнаты и весь корпус;
4. сделать детей "управляемыми", для чего поделить отряд на
маленькие группы, которые можно назвать "звенья", "звездочки" ,

"экипажи", "команды"

1. дать возможность детям проявить себя, самоутвердиться, для
чего предложить набор отрядных дел разнообразной направленно­
сти: спортивной, интеллектуальной, художественно-прикладной,
трудовой, творческой;
2. сформировать у детей представление о том, что ждет их в бли­
жайшем будущем, для чего познакомить' их с планом смены, а по
возможности и привлечь детей к его составлению...

Чтобы все это осуществить, вам нужно спланировать первые три дня смены буквально по минутам. Если не будет плана - будет суматоха и неразбериха, раздражение и разочарование. Причем спланировать оргпериод желательно в спокойной обстановке нака­нуне заезда. Потом, конечно, вы вынуждены будете отказаться от многого из задуманного и экспромтом делать незапланированное. Но, как вы знаете, удается лишь та импровизация, которая была заранее подготовлена. Попробуйте начать планирование оргпери-ода прямо сейчас. Предположим, вы работаете с отрядом малышей. Вот 25 дел, которые вы можете с ними провести в начале смены. Каждое дело должно быть коротким по времени - не более тридца­ти минут, а все вместе они должны превратиться в калейдоскоп, в котором каждый новый узор не похож на предыдущий, но все яр­кие, необычные.

1. Конкурс врунов "Как меня собирали в лагерь".
2. Первая организованная вылазка в лес.
3. Операция "Вперед, спасатели!" - по "спасению" территории вок­
руг корпуса от мусора.
4. Конкурс на самого быстрого "шнуровалыцика" ботинок.
5. Изготовление переходящего вымпела и награждение им того,
кто первый выбегает на зарядку.
6. Чтение вслух жутко интересной сказки.
7. Выпуск газеты-аппликации "Это мы!".

34

1. Показательные выступления лучших чистильщиков зубов.
2. Веселая спортивная эстафета "Мишки Гамми" с бегом и прыж­
ками.
3. Музыкальный час с разучиванием новой песни.
4. Составление графика дежурства по комнатам.
5. Конкурс на придумывание нового окончания к сказке "Куроч­
ка Ряба".
6. Загадочный вечер, т. е. вечер по отгадыванию загадок.
7. Составление письма с рисунками для любимой мамы или бабуш­
ки.
8. Организация телестудии "Спокойной ночи, малыши".
9. Изготовление переходящего вымпела и награждение им того,
кто последний приходит в столовую.
10. Музыкальный час с разучиванием второй новой песни.
11. Оформление первых страниц бортжурнала "День за днем".
12. Конкурс на самый чистый носовой платок с предшествующей
или последующей стиркой.
13. Викторина "В стране Мульти-Пульти".
14. Оборудование отрядного места с выкладыванием из шишек и
камешков эмблемы и названия отряда.
15. Конкурс на самый аккуратный чемодан или тумбочку.
16. Турнир по мини-футболу.
17. Экскурсия в библиотеку и час тихого чтения.
18. Сбор отряда по придумыванию названия, выборам командиров
и утверждению плана дел на смену.

А кроме этого, каждую свободную минуту, когда вы ожидаете приглашения в столовую и пока не начинается программа мульт­фильмов по телевизору, во время движения на стадион и в проме­жутках медосмотра можно организовывать самые разнообразные игры и просто разговаривать.

А вот из этих 25-ти кусочков можно сложить мозаику оргпери-ода в отряде, где ребятам по 10-12 лет.

1. Сбор-инструктаж по организации дежурства в корпусе.
2. Вечер "Будем знакомы".
3. Операция "Полундра!" по скоростному покиданию комнат в
направлении места проведения зарядки.
4. Открытие "Дизайн-интерьер-клуба" и разработка оформления
комнат с последующим воплощением проектов.
5. Разучивание спортивной игры "Снайпер".
6. "Песенная перестрелка" на тему: "Вода, вода, кругом вода...".
7. "Ты да я, да мы с тобой" - сбор по формированию микроколлек­
тивов.
8. Соревнование-пари на скорейшую заправку кроватей.

35

1. "Путешествие по ближнему зарубежью" - исследование достоп­
римечательностей ближайшего леса.
2. Изготовление рекламного стенда "Эй, приятель, взгляни на нас".
3. Эрудит-шоу "Все о лете".
4. Час знакомства с лагерной библиотекой.
5. Сюжетно-ролевая игра "Предвыборная кампания", итог кото­
рой - выборы командира (спикера, предводителя, верховного
координатора)отряда.
6. Конкурс "Моя тумбочка лучше всех".
7. Оборудование отрядного места.
8. Спортивно-игровая эстафета "Молодецкие забавы".
9. Торжественное заполнение первой странички "Летописи отря­
да".
10. Экологическая акция "Чистота спасет мир" - уборка террито­
рии, закрепленной за отрядом.
11. Первый отрядный костер с пением песен и разговором о про­
шедшем дне.
12. "Разведка интересных дел".
13. Творческий конкурс "Джентльмен-шоу" на лучший комплимент
и т. д.
14. Открытие отрядной "Настольной игротеки".
15. "Футбол без границ" - просто "гоняние" мячика по футбольно­
му полю.
16. Операция "Прощай, ватрушка!" - съедание последних запасов
родительских продуктов.
17. "Конституционное собрание" - сбор отряда по утверждению
плана смены и основных законов отрядной жизни.

Если вы мужественно выдержите эти три дня, не надорвете го­лос, не упадете от недосыпания в обморок, если вы претворите в жизнь хотя бы половину из предложенного списка, организуете не менее десяти игр и хотя бы три минуты побеседуете по душам с каж­дым ребенком - дальше у вас все пойдет "как по маслу".

Кстати, в связи с существованием медицинских требований, ста­вящих в дни оргпериода непроходимые "нельзя!" на пути детей к воде, заготовьте ответ на вопрос, который чаще всего будут зада­вать вам в эти три дня. Вас обязательно спросят: "А когда пойдем купаться?"



Имена детей необходимо запомнить хотя бы затем, чтобы не испытывать постоянное чувство неловкости в те моменты, когда вам нужно обратиться к ребенку. Да это и не дело, когда в середине сме­ны вожатый говорит "Эй, мальчик, подойди сюда, ты из моего от­рада?" При таком положении не может быть ни успешной совместной деятельности, ни доброго взаимопонимания. Поэтому примем как постулат, обязательный к выполнению: к концу третьего дня вожа­тый должен помнить всех своих детей в лицо и по имени.

Тем, у кого замечательная природная память, эта проблема во­обще не понятна - они могут запомнить, как кого зовут, уже в мо­мент регистрации. Но для тех, кто подобной способностью похвастать не может, нужно приложить немало усилий, чтобы раз­личать детей и не путать их имена. Ведь для таких вожатых перво­начально все дети кажутся "на одно лицо".

Существуют приемы и способы быстрого запоминания. И пер­вый из них - это те "визитки", которые вы прикрепили на грудь де­тям еще при первой вашей встрече. Они значительно облегчают общение в первые часы. Вы подходите к ребенку, бросаете взгляд на визитку и спокойно обращаетесь по имени, не терзая себя и ре­бенка глупыми фразами: "Э, так как тебя...". Но, во-первых, эта "шпаргалка" недолговечна, уже к вечеру второго дня визитки со­хранятся у шести-семи человек. А во-вторых, она может оказать и дурную услугу. Привыкнув считывать имена с визитки-подсказки, вы не настраиваетесь на активное запоминание. И тогда к моменту полного и окончательного их исчезновения вы обнаружите, что не в состоянии вспомнить, кого как зовут.

Поэтому подстрахуйте себя другими подсказками. Например, составьте схемы детских палат, где на месте каждой кровати напи­шите имя ребенка. Точно такую же схему можно составить по сто­ловой. Выполните эти схемы на плотной бумаге или картоне, чтобы можно было положить их в карман и постоянно носить с собой, вре­мя от времени доставая и сверяясь.

А еще можно запомнить имена детей в процессе игры. Есть даже специальные игры, в которых играющие должны называть свои имена ("Здравствуйте", "Отгадай, чей голосок", "Дедушка-водяной"). Но сгодятся и любые другие игры. В игре ребенок проявляет осо­бенности своего темперамента и характера, а, как говорит опыт, мы лучше запоминаем человека, если обладаем информацией не толь­ко о его внешности, но и о его характере, о его поступках. Первые

37

дни должны стать временем усиленного накопления такой инфор­мации. А для этого надо как можно больше включать детей в раз­нообразную деятельность. Например, можно изготовить газету-аппликацию "Это мы!". Чтобы ее сделать, ребятам нужно выстричь из цветной бумаги свой портрет (выполненный в любом стиле) и, надписав, приклеить к плотному листу ватмана. Пока все будут этим заниматься, вам надо подходить к детям, интересовать­ся работой и запоминать, кого как зовут. Очень помогают в реше­нии проблемы запоминания спортивные игры. Организуйте встречу по мини-футболу, сами станьте болельщиком - к концу игры вы будете знать имена всех футболистов.

Порой же, чтобы запомнить человека, достаточно откровенно поговорить с ним минут пять. Манера отвечать на вопросы, тембр голоса, выражение глаз - все эти детали, если, конечно, обращать на них внимание, будут высекаться в ячейках памяти и связываться с именем собеседника.

Но, увы, ничто не поможет, пока вы не настроитесь на запоми­нание, пока не сформируете у себя установку: "Мне надо запомнить всех детей". Не помогут ни визитки, ни схемы, если вы не будете по несколько раз в день мысленно и наяву произносить имена. И даже игры и беседы не дадут желаемого результата, если вы не сосредо­точитесь и не сконцентрируете внимание. Если же вы смогли создать установку, то проблема решается в два-три дня.

А для проверки можно использовать еще такое упражнение. Поздно вечером возьмите список отряда и, читая фамилии, мыслен­но представляйте, как выглядит каждый ребенок. Если одна-две фамилии не рождают никаких образов-ассоциаций, дайте задание на утро: вызвать к себе этих ребят и запомнить их.

Ну, а если ваша память совсем плоха и никакие тренировки по мнемотехнике вам не помогают, честно и откровенно признайтесь во всем детям и попросите у них разрешения написать каждому на лбу фломастером его имя.



Дети почему-то не любят, когда их называют детьми. Даже ма­ленькие. Попробуйте в своей речи несколько раз употребить это обращение ("Дети, собираемся на пляж", "Дети, сейчас разучим но­вую песню"), и вы обнаружите, как между вами и малышами возни­кает холодок отчуждения и разобщенности. Ведь если они - "дети", то вы - "взрослый", и вам на этом основании нет места в стране "дет-

Г

ство". Вас не посвятят в секреты, не доверят тайны, да и вообще, о чем и на каком языке с вами - взрослым - можно говорить?

Поэтому опытные вожатые стараются избегать этого слова, лишний раз не напоминают детям, что они маленькие, недотепис-тые, нуждающиеся в заботе и опеке.

Ну, а тогда как же обращаться к детям, если они взаправду все­го лишь дети?

На этот случай существуют такие варианты:

1. "Ребята", "Ребятушки",
2. "Друзья", "Други мои", "Друзья мои",
3. "Народ", "Люди",
4. "Родные мои", "Братья и сестры",
5. "Пацаны", "Девчонки", "Парни"...

Порой очень выручает игровое "великосветское" обращение:

1. "Милостивые государи и государыни",
2. "Любезные сеньоры и сеньориты",
3. "Уважаемые судари и сударыни".

А еще обращение может быть сказочным:

- "Братцы-кролики", "Свободные волки", "Славные Муми-тролли".
А если вы обращаетесь не ко всем сразу, а к кому-то персональ­
но, то существуют такие слова:

- "Дружок", "Голубчик", "Солнышко". Ну, а если у вас в отряде
ребята более старшего возраста, то подойдут и такие игровые обра­
щения: "Гвардейцы", "Земляки", "Братья славяне".

Для мальчишек: "Мужики", "Мужички", "Молодые люди".

Для девчонок: "Красавицы", "Барышни", "Мадмуазели".

Для персонального обращения: "Вот что, уважаемая...", "Это где ж тебя так, родной ты мой...", "Знаешь, милейший...".



Но вообще-то при персональном обращении лучше всего пользо­ваться именами (именно именами, а не фамилиями), причем девочки, да и мальчишки порой тоже, не возра­жают, если их имя будет произнесе­но с уменьшительно-ласкательным суффиксом. Не "Ольга", а "Олень­ка". Не "Татьяна", а "Танюша". Не "Дарья", а "Дашенька".

Часто возникает проблема, а можно ли использовать клички. Если они обидные, дразнильные -то, конечно, нет. Но бывают ред­кие исключения, когда кличка нра-

38

39

вится ребенку больше, чем имя. Как правило, это английские про­изводные от русских имен (Майкл - Миша) или прозвища, подчер­кивающие достоинства ("Эрудит", "Шварценегер", "Механик"). Если ребенок не возражает и даже гордится, когда его так называют, то вы вправе употребить кличку. Только обязательно попросив пред­варительно на то разрешение.

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

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

А чтобы найти при обращении верную интонацию, нужно про­сто полюбить детей.



**б/неоне** сл\енЫ

Всю свою сознательную жизнь мы "строим" планы: на сегод­няшний вечер, на завтрашний день, на ближайшее будущее, на даль­нюю перспективу. Мы планируем работу и отдых, встречи и поездки, доходы и покупки. Можно даже сказать: это исключительное каче­ство человека - предвидеть и прогнозировать свои действия.

Вспомните, как только вы узнали, что вам предстоит работа в лагере, в вашей голове тут же возникли мысли: "Что я с собой возьму?", "Когда я успею подготовиться?", "Сколько я там зарабо­таю и на что потрачу эти деньги?". А ключевой мыслью было: "Что я там буду делать?".

И при попытке ответить на этот вопрос в вашем воображении возникали сначала смутные, а потом все более отчетливые картин-

ки-образы: как вы идете с детьми в лес, как вы разговариваете с непослушным ребенком, как вы гадаете детям по линиям жизни на ладошках... Это были первые шажки по планированию вашей дея­тельности в лагере. Может быть, чуть позже вы даже попробовали составить перечень дел, игр, бесед, экскурсий, конкурсов, эстафет, которые вы могли бы провести с ребятами. Если так было, то, вы, наверное, помните, как после выполнения этой работы вы почув­ствовали огромное облегчение: "Кажется, я знаю, что буду делать". А потом, возможно, вы сделали еще один шаг, как вам казалось -последний. Вы расчертили лист на квадраты (по 7 в ряд - по количе­ству дней в неделе) и попытались в этих квадратах расположить те дела, которые вы вспомнили и выписали. То, что у вас получилось (а это называется "план-сетка"), окончательно вас успокоило: сме­на обрела контуры, а вы - уверенность. Так бывает всегда: человек испытывает повышенную тревожность, пока пребывает в неизвест­ности, страхи перед будущим исчезают по мере того, как это буду­щее обретает ясность. Предварительное планирование смены - очень полезная работа. Вожатый, у которого есть план-сетка или хотя бы план-список, более застрахован от неудачи в сравнении с вожатым, рассчитывающим на экспромт и на авось. Если вы поехали в лагерь с планом, шанс, что у вас все получится, очень высок.

Но не спешите. Наличие у вас плана - это еще не последний этап в планировании смены. Последним этапом будет планирование сме­ны вместе с детьми. Согласитесь, решать за детей, что они будут делать, не узнав, а хотят ли они того, - это не совсем справедливо. У детей тоже есть определенные представления о жизни в лагере, они тоже строят планы. Конечно, эти планы часто невразумительны, наивны, расплывчаты, нереальны, да и, откровенно говоря, более скучны, чем ваши задумки, но они есть, и не надо от них пренебре­жительно отмахиваться. А кроме того, не забывайте: дети могут проявить удивительную настойчивость и целеустремленность, ког­да реализуют собственные затеи, и наоборот: к чужим, пусть даже многообещающим замыслам, они могут отнестись прохладно и рав­нодушно. По этой причине план, намеченный вами перед сменой, может "не пойти".

Степень привлечения детей к планированию растет по мере того, как растут сами дети. В отрядах малышей она может быть мини­мальной, старшеклассникам этот процесс можно доверить почти полностью.

На то, что вожатые редко привлекают к планированию смены малышей, есть основания. Во-первых, опыт у ребят этого возраста крохотный, и предложить в план смены "нечто действительно сто-

40

41

ящее" они не могут. Если хотите убедиться в этом сами, проверьте: дети предложат вам "Комический футбол", "День именинника" и "Поход с ночевкой". А во-вторых, мыслить такими временными ка­тегориями, как "смена", планировать, что будет через неделю, а то и две, - это уж слишком!

Но, тем не менее, привлечь малышей к составлению плана сме-ны можно. Например, так! Разбейте ребят на группы (это могут быть звенья). Вручите каждой группе пять листочков. На каждом лис­точке - название какого-то дела. Их вы можете взять из того спис­ка, что заранее составили. У всех групп названия могут быть разными, а могут и повторяться. Задача малышей: из пяти дел выб­рать для плана смены только два. Это очень сложно. Поэтому ма­лыши могут обратиться к вам за разъяснением или советом. Но не навязывайте слишком откровенно свое мнение. Когда все группы закончат обсуждение, объявите общий сбор. Дайте слово каждой группе, попросите ребят объяснить, почему именно эти дела для них привлекательны - пусть малыши учатся аргументировать. А когда общий сбор закончится, соберите в кружок командиров групп и на их глазах составьте план их дел, только что утвержденных всеми вместе. По форме ваше творение будет "планом-сеткой".

И хотя фактически этот план на все 100% будет плодом вашей фантазии, малыши будут считать его своим. Так происходит все­гда, когда детям предоставляется право выбора и этот выбор они осуществляют самостоятельно.

Более старшим ребятам можно предложить при планировании тот же алгоритм действий, какой был у малышей: карточки с назва­ниями дел - обсуждение по группам и выбор - защита и утвержде­ние на общем сборе - заседание доверенных представителей и составление плана.

Но можно поступить и по-иному. Самый простой вариант - это когда вы честно, без лукавства скажете детям:

- Я не хочу вас обманывать. Я, конечно же, думал, что вклю­чить в план нашей с вами смены. И примерный план я составил. Я не считаю, что он получился безукоризненным, и поэтому хочу по­советоваться с вами. Сейчас я расскажу, что хотел бы вам предло­жить, потом вы соберетесь по группам и обсудите мои предложения. Если что-то вам не понравится, если что-то я забыл - вы об этом скажете. Я учту ваши замечания и, если вы мне доверите, составлю новый план, по которому мы и будем жить...

Если при обращении к детям вы будете искренни, а при расска­зе о будущих делах - эмоциональны, то дети могут принять ваш план почти полностью и при этом не будут считать его чужим.

Другой способ совместного планирования потребует от вас зна­чительных организационных усилий, но окупится заинтересованно­стью и активностью детей. Он называется "Разведка интересных дел". "Разведка" - это игра, в которой есть роли и есть сюжет. Роли очень просты: каждый ребенок становится "разведчиком", разведчики объединяются в маленькие разведгруппы во главе с командирами. Командиры получают задание: "обнаружить" интересные идеи для плана отрядной жизни, "захватить" их и "доставить" к установлен­ному сроку в разведштаб. При этом можно не ограничивать свобо­ду действий детей ("Ищите, где хотите!"), но лучше дать ориентиры и направления - задание не вдохновляет, если способы выполнения его туманны и расплывчаты. Объектами разведдействий могут быть конкретные люди, работающие в лагере: начальник, старший вос­питатель, завхоз, библиотекарь, физрук, вожатый младшего отряда и т. д. Дети должны их разыскать, войти с ними в контакт и взять у *них* информацию:

- Анна Дмитриевна, скажите, пожалуйста, что вы можете посо-
|ветовать провести в нашем отряде...

1. Дядя Коля, мы знаем, вы ведь любите наш отряд, предложите
нам что-нибудь интересненькое для отрядного плана...
2. Товарищ вожатый восьмого отряда, разрешите обратиться.
Нам поручено задать вам вопрос...

Если вы сомневаетесь, что те люди, к которым вы направляете детей, примут их доброжелательно и подарят дельные предложения, проведите с ними предварительную работу: "Тут к тебе мои придут, ты с ними повежливей. И еще вот список, посоветуй им это провес­ти. Только по бумажке не читай, сделай вид, что сам придумал. От себя, конечно, тоже можешь что-то добавить". Если вам покажется, что такими хитрыми действиями мы обманываем детей, скажите себе: это игра, а во всякой игре есть правила, есть игровая ситуация, есть сюжет. Последним этапом в сюжете этой игры будет обработ­ка разведгруппами полученной информации, подготовка донесения и доклад в разведцентре, окончательная оценка разведданных на "интересность" и утверждение плана.

Еще одной формой коллективного планирования может быть. "Аукцион идей". Нарисуйте условные "деньги". Или найдите пред­меты их заменяющие (шишки, камешки, фантики). Выдайте каждо­му ребенку по 10 (25, 100) таких "денег". Соорудите "помост" для аукциона, сделайте "молоток", приготовьте "товар" и войдите в об­раз ведущего. Ваша задача - продать с аукциона будущие отрядные дела. Вы будете представлять каждое дело, давать ему характерис­тику, а после описания и рекламы продавать. Только те дела, за ко-

42

43



торые дали наибольшие суммы, войдут в будущий план смены. При этом дети могут объединять свои капиталы.

Если самое непонятное для вас в этой форме - откуда взялся "товар", т. е. те отрядные дела, которые ребятам нужно оценить по­средством покупки, то вспомните: вы составляли план смены, когда готовились к лагерю. А если собственных заготовок у вас нет, то посмотрите приложение в конце этой книги. Самым же лучшим вари­антом будет поставка "товара" на аукцион с "фабрик идей", кото­рые вы организуете с детьми накануне.

Когда все идеи будут раскуплены, предложите обладателям де­сяти самых "дорогостоящих покупок" собраться для размещения их в "банке", т. е. для планирования смены.

А еще во время совместного планирования могут быть исполь­зованы такие формы:

"Мозговой штурм",

"Ящик предложений",

"Рейтинг популярности",

"Сеанс предсказаний",

"Каталог идей"...

И в любом случае, какую бы форму привлечения детей к плани­рованию вы ни использовали, на заключительном этапе при "верст­ке" плана не забывайте:

1. существует общелагерный план, и не нужно этим двум пла­
нам "конфликтовать" между собой;
2. после оргпериода наступает эмоциональный спад, и в это вре­
мя желательны более спокойные мероприятия;
3. в "банный день" не нужно играть в футбол, а в "родительс­
кий" уходить в поход;
4. праздники, которые идут один за другим, могут утомить так
же, как и скучные будни, и вообще - "лучший отдых - это сме­
на деятельности";
5. может измениться погода, и тогда вместо "запланированно­
го" придется проводить "резервное".

Можно было бы еще предложить поиграть в Думу или парла­мент, который соберется для обсуждения и ратификации вашей про­граммы действий. Но в этом случае есть опасность, что дети увлекутся взрослой игрой и утвердят план с многочисленными -по­правками как раз перед закрытием смены, когда всем пора будет разъезжаться.



После того, как в последний день оргпериода вы составите вме­сте с детьми план предстоящей смены и утвердите его на общем сбо­ре отряда, вам нужно этот план вывесить на заметном месте для всеобщего ознакомления и напоминания. А иначе зачем же было его составлять? Какой прок от плана, который потертым листоч­ком лежит среди ваших бумаг? Совсем другое дело, когда план у всех перед глазами, когда каждый ребенок, если забудет, что наме­чается на послезавтрашний вечер, подойдет и посмотрит.

Но вывесить этот план надо необычно. Дело в том, что детское восприятие отличается от взрослого. Если бы вы работали со взрос­лыми, вам достаточно было бы разделить лист на клеточки, впи­сать в клеточки карандашом или ручкой запланированные мероприятия и приколоть этот план-сетку канцелярской кнопкой к "Доске информации". Или можно было бы поступить еще проще: вста­вить лист в печатную машинку и отстучать на нем даты и названия планируемых дел. Для взрослых главное - содержание. Они не очень расстраиваются, когда читают книжку без картинок или покупают конфеты без фантиков. Для детей не менее, а порой более важна фор­ма, т. е. внешнее оформление. Поэтому и план смены для них нужно не просто вывесить, а вывесить, красиво оформив.

Сделать это не так сложно, как порой представляется. И повы­шенные художественные способности при этом не требуются. Как всегда, необходимо только желание.

45

Например, можно сделать так. Склеиваем два листа ватмана, расчерчиваем их по количеству дней смены на клеточки, вырезаем из цветной бумаги цифры - это будут числа ближайших дней кален­даря - и наклеиваем эти цифры-даты в левом верхнем углу каждой клеточки-дня. Затем берем старые открытки и журналы и начинаем поиск картинок, отражающих своим сюжетом хотя бы отчасти на­звание и содержание предстоящих дел. "Белочка с зеркалом" может подойти для обозначения "банного дня", а "Мюнхаузен, удирающий от крокодила" сгодится для символизирования "Веселых стартов". Эти картинки тоже вырезаем и наклеиваем в соответствующие квад­раты плана. Потом фломастерами разного цвета на свободном про­странстве клеток выводим крупные буквы - это название того, что предстоит организовать. Вот и все!

Если у вас есть желание и умение, можно усложнить работу.

Можно предварительно ватман красиво загрунтовать, а буквы не писать от руки, а выстричь из цветной бумаги и наклеить.

Но можно и упростить работу. Если вы не надеетесь найти дос­таточное количество соответствующих картинок, можно просто навырезать из открыток много разных цветочков.

В любом случае план, оформленный по такому рецепту, будет привлекательным для детей. А если вы еще и привлечете детей к его изготовлению, то они будут разглядывать его не только как план, но и как результат своего труда.

В отряде самых старших ребят можно изготовить план по зако­нам анти-эстетики: вместо красивых цветочков покрыть лист кляк­сами, отпечатками пальцев, ладоней и подошв, буквы написать специально коряво, в словах допустить ошибки, а в довершение ко всему еще и обжечь лист по краям. Это будет для подростков по-своему близко, понятно и даже приятно.

План совсем не обязательно изготовлять на цельном листе ват­мана и совсем не обязательно придерживаться "клеточного строе­ния". Например, можно вырезать из альбомных листов контуры облаков и информацию о каждом дне разместить по отдельным туч­кам. Эти облака можно прикрепить прямо к стене или к большому планшету, обтянутому тканью. А если к ним добавить вырезанное солнышко и на нем написать название отряда, то получится своеоб­разный "пейзаж - уголок отряда".

Вместо облаков неплохо будут смотреться на стене листья, или снежинки, или листочки, выпадающие из календаря-численника, или просто геометрические фигуры.

А можно нарисовать и вырезать вагончики. В каждом вагончи­ке - план на один день. Весь состав - план смены. Если нарисовать еще вокзал или платформу, то можно придумать и ритуал: каждое

46

утро в присутствии всего отряда передвигать состав вперед, так, чтобы на платформе стоял тот вагон, на котором план сегодняшне­го дня.

Но делать план непременно плоским тоже необязательно, и так же необязательно крепить его к стене. Он может быть объемным и свешиваться с потолка. Например, в виде большого красивого бу­мажного фонаря. Например, в виде рыбок, парящих в воздухе, слов­но в аквариуме. Например, в виде связки шаров, у которых снаружи только цифра, обозначающая порядковый номер дня, а внутри -скрученная записка, разъясняющая, что в этот день планировали провести. С этими шарами можно организовать ритуальное дей­ствие: каждый вечер прокалывать очередной шарик и узнавать, что будет завтра. Если такой ритуал вам нравится, но вы боитесь, что воздушные шарики долго "не проживут", запечатайте записки в бу­тылки и закопайте их по горлышко на отрядном месте.

Красиво оформленный план смены помимо того, что он будет постоянной "напоминалочкой" для детей, возможно, выполнит еще одну службу. Если в вашем корпусе - "пустые" стены, покрытые "ба­нальной" масляной краской, без малейшего намека на современный детский дизайн, он станет просто украшением. Он будет радовать глаз, будить в детях эстетические чувства и приучать их к мысли: любое место, где суждено жить человеку, должно быть красиво офор­мленным.



Нужно! Это же скучно - иметь только порядковый номер. Ка­ким может быть название? Любым! От традиционного до ультра­современного, от "Солнышка" до "Диснейлят" - у младших, от "Прометея" до "Эксимера" - у старших.

А еще дети почему-то любят названия-аббревиатуры, всякие "НДК" (наша дружная команда), "МИД" (мальчишки и девчонки), БИС (Братья и сестры), "РИТМ" (республика интересной, талант­ливой молодежи)... На здоровье! Только не называйте отряд "СПИД", объясняя, что это расшифровывается как "самые передо­вые и дружные",



Вспомните, в вашем детстве обязательно было такое место, ко­торое называлось "хоронушка", "секрет", "засада", "штаб" или "до-мушка". Может быть, оно было на чердаке вашего дома. Может быть, - в густых кустах палисадника. Может быть, - в кроне раски­дистого дерева, растущего неподалеку. А может быть, - в груде ящи­ков на задворках ближайшего магазина.

Вспомните, вы очень любили собираться в своем маленьком "домике" и сидеть там, тесно прижавшись друг к другу. При этом вы могли разговаривать, могли просто молчать, могли наблюдать сквозь щели-окошечки за окружающим большим миром. Это была игра. Игра, за которой прячется древний могучий инстинкт. Тот, который заставляет рыть норы и вить гнезда - иметь свое защищен­ное жизненное пространство.

Попробуйте предложить вашим детям построить шалаш или вырыть землянку - дети примут предложение с энтузиазмом. Эта идея может захватить их на несколько дней. А встречаются случаи, когда всю смену дети только то и делали, что строили, перестраива­ли и обустраивали свое потаенное жилище. При этом они окружали свою работу большой секретностью, придумывали пароли, выстав­ляли патрули. При этом они воображали себя то индейским племе­нем, то десантом на чужую планету, то отрядом, оказавшимся во вражеском окружении.

Поскольку, с одной стороны, вам все равно придется решать проблему, где собирать отряд (для общего разговора или для про­ведения мероприятия); поскольку, с другой стороны, у детей есть интерес и стремление к собственному домообустройству, может быть, есть резон решить первое за счет второго? Иными словами, почему бы не сделать отрядным местом сбора специально соору­женную "хоронушку"?

Конечно, это будет не шалаш и не землянка - у детей, да и у вас, скорее всего, нет умений, необходимых для создания этих древних архитектурных творений. Да и трудно представить землянку, в ко­торой бы уместилось 20-30 человек - для этого необходим "блин­даж полного профиля". А вот маленькая полянка или площадка, окруженная со всех сторон плотной растительностью, - это то, что нужно.

Такое местечко можно отыскать заранее, еще до начала смены. Но можно заняться его поиском и в первые дни после заезда вместе с детьми. Важное условие: ваш будущий "домик" должен быть уда-

48



лен от корпуса, в котором живут дети, но не настолько, чтобы каж­дый раз превращать путь к нему в маленький поход. Не возбраняет­ся, если отрядный "домик" будет за территорией лагеря - но об этом надо уведомить лагерное руководство.

Найденное место надо обустроить. Прежде всего, необходимы , "посадочные места". Сидеть на земле и неприятно, и неудобно, и вредно для здоровья. Самый простой способ решить эту проблему -"постелить соломки", т. е. нарвать травы, подсушить ее и получен­ное сено рассыпать толстым слоем вдоль "стен" вашего "дома". Если сена будет много, то у вас будут не просто места "для сидения", но и "для лежания" и "для кув'ыркания". А если поверх сена постелить еще и старую мешковину - тогда будет совсем уютно. Но сено име­ет существенные недостатки: оно почему-то колется, быстро умина­ется и растаскивается, а в дождь к тому же намокает, а потом долго не может просохнуть. Поэтому можно "посадочные места" сделать из бревен, из досок, из ящиков. Правда, для этого надо эти бревна и доски найти и решить проблему их транспортировки к "месту стро­ительства". Но если вам удастся "достать и перенести", тогда ваше отрядное место будет иметь более солидный, "респектабельный" вид: у вас будут низкие длинные скамеечки - как в настоящем лесном кемпинге. Скамеечки лучше всего расположить квадратом, восьми­угольником или кругом - так, чтобы в центре оставалась площадка для костра. Эту площадку, кстати, можно обложить по краям кир­пичами или булыжниками.

А еще в порядке обустройства можно сделать такие приспособ­ления:

- вбить по углам колышки, к колышкам привязать веревку, на веревку повесить флажки из ткани;

49

1. соорудить в центре рядом с костровым кругом шест-флагш­
ток, чтобы в дальнейшем каждое утро поднимать на нем отрядный
флаг или вымпел, а по вечерам опускать;
2. прорыть вокруг неглубокую ямку-ров, чтобы во время дождя
туда стекала вода;
3. сплести веревочную лестницу и закрепить ее на ближайшем
дереве - там будет наблюдательный пункт;
4. натянуть поверх кустов, или от дерева к дереву, или между
колышками старую волейбольную сетку - это будет "крыша".

Можно сделать и вход-ворота, и окошечки-бойницы. Можно устроить секретный тайник с бумагой и спичками. Можно вкопать колышки для сушки обуви... В общем, каждый турист и каждый скаут знает десятки хитрых приспособлений, которые позволяют сделать лесной бивуак более удобным, "цивилизованным". О них можно прочитать в соответствующих книжках. А можно и не читать, а по­ложиться на фантазию детей. И если в течение двух-трех дней про­делать большую работу: принести, разметить, установить, закрепить, замаскировать, то ваше отрядное место будет напоми­нать издали маленькую крепость. Останется только дать ему назва­ние. Для названия достаточно одного слова: "крепость" или "форт", "хижина" или "бунгало", "логово" или "муравейник", "шатер" или "вигвам". Просто для вашего отряда это нарицательное слово будет иметь значение собственного и писаться с большой буквы. Кстати, его в самом деле можно написать краской на дощечке или валуне: "Стойбище 9-го отряда. Не подходить! Злые муравьи!". А в разго­воре с коллегами вы будете выражаться примерно так:

1. Пойду-ка я в Берлогу, попробую там провести "тихий" час.
2. А мы сегодня в Бастионе будем разбирать дисциплинарные
вопросы.

Но можно и не выдумывать названий. Можно просто сказать: "Отрядное костровое место" - и это будет правильно. А уж если

дети потом сами окрестят его "клеткой" или "планетарием" - на то

их воля.

А вот для чего вам может потребоваться ваш отрядный "домик"

на природе:

- для утреннего сбора и ритуала начала дня;

1. для проведения некоторых мероприятий типа "игры-виктори­
ны" и"конкурса врунов";
2. для неспешной беседы "по душам" с группой нарушителей дис­
циплины;
3. для подготовки-репетиции к общелагерному делу;
4. для вечернего "огонька" с костром и разговором о прожитом
дне.

Ну и, конечно, наличие такого "домика" - это само по себе уже игра.

Но вы будете неправы, если решение проблемы "где собраться отряду" будет сведено вами к оборудованию "загородной резиден­ции". Для общего сбора отряда вам необходимо как минимум еще оно место. И одно должно быть под крышей, и желательно в том корпусе, где живут ваши дети. Конечно, в корпусах обычно бывают игровые комнаты, большие холлы или просторные коридоры. Но тот факт, что определенный холл или игровая закреплены за вашим отрядом, еще не означает, что у отряда есть отрядное место. Тако­вым оно станет только после соответствующей работы по оборудо­ванию и оформлению.

Оформить это место, разумеется, надо красиво и, само собой,
вместе с отрядом - то, что сделано своими руками, имеет для детей
большую ценность. Можно было бы посоветовать провести конкурс
на эскиз лучшего оформления отрядного места, но, как правило,
такой конкурс ничего, кроме испорченной бумаги и потраченного
попусту времени, не приносит. Полезнее провести просто конкурс
на лучший рисунок или поделку из бумаги - в этом случае вы смо­
жете выявить ребят, обладающих художественным вкусом и при­
кладными способностями. Из них вы в дальнейшем и сформируете
группу дизайнеров, которая по вашему проекту оборудует место для
отрядного сбора. >

Остается только надеяться, что вы сами сможете создать в сво­ей голове или на бумаге проект-эскиз оформления. Если вы чувству­ете, что роль специалиста по интерьеру вас пугает, попробуйте опереться на следующий перечень. В нем приведены отдельные эле­менты, которые можно использовать при обустройстве отрядных мест.

1. Выстричь из отдельных листов цветной бумаги большие бук­
вы (те, которые есть в названии вашего отряда) и прикрепить их к
стене кнопками или клейкой лентой.
2. Принести со склада (или из комнат) коврики и расположить
их как места для сидения.
3. Найти в лесу необычные коряги и соорудить из них замысло­
ватую скульптуру.
4. Изготовить из бумажных колечек длинную гирлянду и под­
весить ее вдоль всей стены.
5. Вывесить красиво оформленные план отрядной жизни и гра­
фик дежурства в комнатах.
6. Раздобыть или смастерить ширмочку и установить ее, как
задник сцены, для всевозможных представлений.
7. Отвести часть стены под сменную выставку детских рисунков.

50

51

1. Смастерить из цветной бумаги бабочек и подвесить их к по­
толку на длинных нитках.
2. Расписать окна гуашевыми красками.

10. Сочинить много веселых объявлений и табличек-указателей
и развесить их на дверях и стенах.

Ну и, конечно, поставить две урны, чтобы было куда бросать обрезки, обрывки, огрызки - весь тот хлам и мусор, который спосо­бен испортить любой интерьер.

Таким образом, у вас будут два отрядных места. Одно - дикое, романтичное, другое - уютное, домашнее. Но можно сделать еще и третье - торжественное. Это будет маленькая линейка-плац, на ко­торой дети будут собираться в минуты официальных или празднич­ных объявлений, зачитывания приказов и решений штаба лагеря; и где можно из шишек, стеклышек, дощечек, камешков выложить на­звание и эмблему вашего отряда.

Но вообще-то отрядных мест может быть и пять.



Предполагаем, что сама постановка вопроса у многих может вызвать удивление и непонимание: "А в чем, собственно, тут про­блема?" Действительно, разве это сложно - собрать отряд, пересчи­тать и привести к назначенному времени в столовую? Ну, еще перед этим организовать коллективную помывку рук, как требуют пред­ставители медперсонала.

Как ни странно, но именно эти обыденные, многократно по­вторяющиеся действия часто являются поводом для конфликтов, источником раздражения. Как для взрослых, так и для детей. Поче­му? Во-первых, малыши не имеют сформированной ориентации во времени, они могут с 1 1 часов приставать к вам с вопросом, когда пойдем есть, а могут так заиграться, что не заметят, как обед уже прошел. Поэтому предлагать малышам самим приходить в столо­вую к определенному времени неоправданно - некоторые могут не прийти, а некоторые будут бродить возле пищеблока часами, загля­дывая в окна и двери и мешая дежурным. Разумнее собирать детей возле корпуса и уже от него идти на прием пищи, предварительно проверив чистоту рук.

Во-вторых, дети не любят мыть руки. Особенно они не любят мыть руки, если для этого нужно разуться, войти в корпус, взять мыло и полотенце, обуться, дойти до умывальника, который часто распо­ложен на улице, вымыть и вытереть руки, дойти до корпуса, разуть-

ся, положить на место мыло и полотенце, обуться и вновь выйти на улицу. Никакие напоминания об опасности дизентерии не способны "вдохновить" малышей на такой многократный "подвиг".

В-третьих, дети не любят "собираться". Это редкое явление, ког­да вожатый сказал: "Собираемся в столовую", а через минуту все уже в сборе. Гораздо чаще после первого предупреждения вокруг вожатого образуется лишь маленькая кучка малышей, она медлен­но прирастает и так же медленно убывает. После нескольких минут ожидания вожатый организует с собравшимися скандирование: "Восьмой отряд, в столовую!" Потом отправляется лично вытаски­вать из палат погруженных в личные проблемы ребят. А когда воз­вращается, обнаруживает, что часть собравшихся самостоятельно отправилась кушать, а другая часть ползает по земле, занявшись изучением поведения божьей коровки в перевернутом состоянии.

В-четвертых, сам процесс преодоления нескольких десятков метров от корпуса до столовой порой напоминает картину отступ­ления французов по старой смоленской дороге в 1812 году: кто-то идет в обнимку, кто-то разглядывает фантики, кто-то выясняет от­ношения - растянувшаяся на десятки метров процессия.

В итоге отряд появляется в столовой в неполном составе, с опоз­данием и с грязными руками.

Нужно обладать железными нервами, чтобы терпеливо наблю­дать все это по четыре раза в день, сохраняя хладнокровие и спо­койствие. Поэтому именно в эти минуты вожатые чаще всего срываются на крик, исходят угрозами наказания и, накаляя обста­новку, портят аппетит себе и детям.

Как видите, все эти организационно-бытовые мелочи, если им не уделять достойного внимания, превращаются в поток набегаю­щих одна на другую проблем. Но все эти проблемы можно успешно разрешить, если понять главную причину их появления. Собирать­ся и ходить в столовую детям СКУЧНО! И если вы предложите хо­дить в столовую НЕСКУЧНО, то обнаружите, что проблемы разрешатся сами собой. А сделать это несложно. Нужно еще в пер­вый или второй день смены договориться: в столовую мы будем ходить необычно и каждый раз по-новому. Как правило, существу­ют три способа коллективного передвижения, условно их можно назвать "парами", "строем" и "организованной толпой". А вы по­пробуйте ходить так:

1. взявшись за руки и выстроившись в длинную цепочку;
2. взявшись за руки, цепочкой, но двигаясь задом наперед, т. е.
вперед спиной;
3. взявшись за руки и образовав замкнутый круг, внутри кото­
рого Вы, и вас ведут под конвоем, так как Вы "не хотите есть";

52

53



1. держась руками за длинную чистую веревку;
2. построившись в шеренги по три и маршируя, как бравые сол­
даты;
3. в шеренгах, но ковыляя, как солдаты, раненные в правую ногу;
4. в шеренгах, делая 3 шага с уклоном влево, 3 шага с уклоном
вправо;
5. в шеренгах, делая три шага вперед, шаг назад;
6. в шеренгах, делая три шага вперед, но вместо шага назад -
прыжок;
7. построившись в колонну и положив руки на плечи впереди-
стоящему;
8. в колонне, но при этом у всех, кроме первого, закрыты глаза;
9. подняв вверх руки;
10. хлопая руками над головой или за спиной;
11. держась руками за уши;
12. руки расправив, как крылья, и гудя по-самолетному: "У-У-У!";
13. дружно набрав в рот воздух и, не произнося ни одного слова,
дойти до условного места;
14. как ходят котята - бесшумно, на цыпочках;
15. как ходят утята - вприсядку;
16. как ходят пингвины, медведи, обезьяны и т. д.;
17. считая шаги...

' А еще при этом можно скандировать "речевки", или, как их на­звал Винни-Пух, "кричалки". Если вы не знаете ни одной, посмот­рите в приложении или придумайте совместно с малышами.

А если еще придумать какой-то условный сигнал для сбора, то постепенно у детей выработается, извините за "собачий" термин, условный рефлекс: сигнал - интересная деятельность. Таким сигна­лом может быть и звонок будильника, и удар маленького колокола, и индейский клич самого громогласного мальчика из отряда, запи­санные на магнитофон крик петуха или детская песенка: "Антошка, Антошка, готовь к обеду ложку...".

Во все другие моменты лагерной жизни этот сигнал звучать не должен.

А необычно ходить можно не только в столовую, но и куда угодно.

Если вам кто-нибудь когда-нибудь скажет, что загородный ла­герь - это прежде всего воспитательное учреждение, - не верьте.

Не верьте и тому, кто будет вас убеждать, что главная задача лагеря - оздоровление детей.

Главное в лагере - обеспечить занятость ребенка.

В этом можно легко убедиться, если воспользоваться матема­тическим приемом доказательства "от обратного". Если в ребенке за время одной смены не произойдет никаких духовных изменений - никто этого не заметит. Если ребенок в лагере не подрастет и не поправится - никому в голову не придет обвинять вас в этом. Но если ребенок ничем не будет занят, если он, скучный и неприкаян­ный, будет слоняться по территории, - ждите неприятностей. От руководства, от родителей, от самих детей.

Дети, не занятые ничем, превращаются в бесконтрольных детей и, значит, в любой момент могут свалиться с дерева, испачкать одеж­ду, повредить себе глаз, испортить казенное имущество или, не дай Бог, утонуть в реке. То есть дети без контроля - это постоянная уг­роза их здоровью и нашему спокойствию и благосостоянию. Для того чтобы обеспечить контроль, как раз и необходимо обеспечить занятость. Чем-либо занятый ребенок - это управляемый и контро­лируемый ребенок. Именно поэтому родители и направляют детей в лагерь: "Там хоть за ним (за ней) присмотрят". Именно поэтому так сурово бывает лагерное начальство, когда видит одинокую ма­ленькую фигурку, без присмотра маячащую за лагерными ворота-



55

ми. Дети должны быть чем-нибудь заняты! Осознайте это главное требование к вашей работе, примите его к выполнению, и вам гаран­тирована благосклонность руководства и благодарность родителей.

Остается только выяснить, чем можно занять ребенка.

К сожалению, для отдельных вожатых этот вопрос решается исключительно просто: "Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не пла­кало". Ну и что, что дети целый день смотрят видеофильмы, - они же не стекла бьют. Ну и что, что они, не выходя из палаты, играют в карты, - они же никому не мешают. И чем плохо, если отряд в пол­ном составе подстригает маникюрными ножницами газон перед сто­ловой. Если рассуждать таким образом, можно оправдать абсолютно любые формы занятости. И те, которые отупляют. И те, которые развращают. И те, которые просто абсурдны. Недально­видность, негуманность такого подхода не всегда очевидна, и по­этому он живуч, он здравствует во многих лагерях. Бороться с ним трудно, так как он не противоречит социальному заказу родителей в отношении лагеря. Бороться с ним очень трудно, так как он по­стоянно подпитывается инертностью нашего мышления, склоннос­тью "облегчить себе жизнь". Такой подход не преодолеть административными мерами, более того, он как раз и расцветает в тех лагерях, где административные меры в почете.

Преодолеть его можно только одним способом: путем измене­ния каждым вожатым своей установки на работу: не "занятость ради занятости", а "занятость ради детей". Иными словами, обеспечивая занятость детей, нужно предложить детям занятия, способствующие их развитию и росту. Иными словами, каждый раз придумывая, чем бы занять детей, ответьте на вопрос, чем это занятие может быть детям полезно.

Из полезных, развивающих занятий и должен складываться ос­новной период лагерной смены. (Основным периодом в лагере на­зывают дни, следующие сразу за оргпериодом и предшествующие заключительному периоду.) Найдите несколько десятков таких за­нятий - они и будут составлять содержание основного периода.

Только не забудьте в список этих занятий включить...

1. Спортивные игры с мячом.
2. Прогулки в лес за грибами, ягодами, цветами.
3. Танцевально-дискотечные программы.
4. Познавательные игры-викторины.
5. Купание и загорание на пляже.
6. Оказание трудовой помощи соседним сельхозпроизводите­
лям.
7. Беседы на "жизненные" темы.
8. Прикладные занятия с бумагой, пластилином, природным
материалом.
9. Чтение книг.

10. Длительные экскурсии и походы.
1 1 . Подвижные игры.

1. Маленькие представления-драматизации.
2. Трудовые операции по наведению чистоты, сбору лекар­
ственного сырья, благоустройству лагеря.
3. Занятия в художественно-прикладных кружках.
4. Сидение у реки с удочкой.
5. Творческие конкурсы.
6. Легкоатлетические соревнования.
7. Просмотры телевизионных программ и мультфильмов.
8. Военизированные игры "на местности".

20. Разучивание и исполнение новых песен.
И т. д.

Теперь вам остается равномерно распределить эти занятия по дням основного периода - так, чтобы происходило чередование раз­ных видов деятельности. Теперь вам остается придумать этим заня­тиям яркие названия - такие, которые разбудят детское любопытство и вызовут желание участия. Теперь вам остается все эти занятия организовать.

А в промежутках между занятиями шутите с детьми, сердитесь на детей, хвалите детей, наказывайте детей, разговаривайте с деть­ми, молчите с детьми - в общем, живите вместе с ними обычной жизнью. А это, пожалуй, самое сложное - жить одними интересами и заботами, одной жизнью вместе с детьми.



Каждый ребенок, постигающий в школе премудрости родного языка, скажет, что "творческий конкурс" - это словосочетание, со­стоящее из двух слов: существительного "конкурс" и прилагатель­ного "творческий".

Конкурс - это соревнование в каком-либо виде деятельности двух или более участников. Участниками могут быть группы, т. е. коллек­тивы. За победу в конкурсе полагается вознаграждение морального или материального характера. Часто за конкурсом наблюдают зри­тели, они вдохновляют претендентов на победу и одновременно сами получают удовольствие, наблюдая за перипетиями борьбы. Эти от­личительные признаки ставят в один ряд и конкурс пианистов

56

57

им. П. И. Чайковского, и конкурс "Мисс Очарование", и конкурс юных свекловодов и кролиководов. Деятельность разная, а правила и зако­ны организации тождественные.

Поэтому то отрядное дело, в котором есть элементы соревнова­тельности, зрелищности и чествования победителей, можно назвать конкурсом:

1. "Конкурс мастеров заправки кроватей",
2. "Конкурс по сбору лекарственного сырья",
3. "Конкурс на самого лучшего прыгуна через табуретку".
Как видите, нет такой деятельности, которую нельзя было бы

организовать как конкурс. Если включить механизм сравнения-кон­куренции и заготовить в обилии похвалы и подарки, то конкурсом можно сделать абсолютно все: от утренней чистки зубов до вечер­ней помывки ног, от принятия пищи в столовой до посещения туа­лета. Нужно только посмотреть, насколько это целесообразно и педагогически обоснованно.

Синонимами слова "конкурс" могут быть слова "турнир", "бой", "поединок", "схватка", "ристалище" и т. д.

Прилагательное "творческий" понимается как "нестандартный", "оригинальный", "не имеющий аналогов".

Когда эти два слова встают рядом, то они обозначают, что участни­ки соревнуются, не во "все равно какой" деятельности, а лишь в той, ко­торая имеет оттенок креативности. (Это импортное слово в русском языке соответствует слову творчество). Творческий конкурс - это состязание в творческом выполнении какой-то работы. Поскольку не всякую ра­боту можно и нужно выполнять творчески, то и количество творчес­ких конкурсов несколько меньше, чем просто конкурсов.



В жизни загородного ла­геря творческий конкурс -одна из самых распространен­ных и популярных форм рабо­ты. Уже стали классикой такие отрядные дела, как:

"Конкурс актерского мас­терства", "Конкурс градостро­ителей из песка", "Конкурс поделок из природного мате­риала", "Конкурс шумовых оркестров", "Конкурс врунов имени барона Мюнхаузена". Во всех этих делах детям нуж­но проявить не столько силу и ловкость, сколько фантазию,

58

воображение, находчивость, особый оригинальный взгляд на вещи. В силу этого творческий конкурс - не только приятное для детей вре­мяпрепровождение, но и "замечательное педагогическое средство, способствующее формированию творческих способностей личности". Но таким средством творческий конкурс станет лишь в том случае, если он грамотно организован. Как правильно организовать твор­ческий конкурс, можно рассмотреть на одном примере. А этим при­мером пусть будет "Ромашка" - самое-самое часто проводимое отрядное дело. "Ромашкой" его назвали потому, что для организа­ции требовался вырезанный из бумаги цветок ромашки. На оборот­ной стороне белых лепестков надписывались задания творческого характера, которые детям предстояло выполнить. Дети отрывали ле­песток, знакомились с заданием, готовились и демонстрировали ре­зультат.

При организации этого и любого другого творческого конкурса всегда необходимо помнить о десяти главных компонентах успеха:

1. Интересные задания.
2. Красивое оформление.
3. Материальное обеспечение.
4. Музыкальное сопровождение.
5. Находчивый ведущий.
6. Компетентное жюри.
7. Эмоциональные зрители.
8. Исполнительные помощники.
9. Подготовленные команды.
10 Призы для победителей.

Последовательность ваших действий при организации "Ромаш­ки" будет такой:

1. Прежде всего, вы готовите заранее все то, что должно быть приготовлено заранее, то есть рисуете и выстригаете из ватмана большой красивый цветок, придумываете и надписываете на лепес­тках задания, расставляете скамейки или стулья, оформляете "сце­ну" и "зал", определяетесь в ведущем и жюри, достаете или изготовляете награды.

Из всего перечисленного самое трудное - придумать задания. За­дания должны быть одинаковыми по направленности и сложности. Если одним достанется: "Изобразите памятник жертвам обжорства", а другим: "Попрыгайте, как кузнечики", -это будет неравноценно. При­мерно так же, как если бы на спортсоревнованиях одни бежали сто­метровку, а другие - толкали ядро. Это разные дисциплины и оцениваться должны каждая по своим критериям. Поэтому задания в "Ромашке" должны быть равноположенные. Если у одних: "Изобрази­те сценку "Хирург на операции", то у других: "Изобразите сценку "Вор

59

в чужой квартире". Если у одних: "Прокрякайте песню "Стюардесса по имени Жанна", то у других: "Прогавкайте песню "Ах, Леха, Леха..." Если типов заданий несколько, то их надо разместить на лепестках раз­ного цвета: на синих - задания на сочинение стихов, на красных - зада­ния на исполнение песен, на белых - танцевальные задания и т. д. Кроме этого, задания изначально должны быть творческими. Если вы напи­шите на листочке: "Спойте какую-нибудь песню" или: "Прочитайте стихотворение", - это ни капельки не гарантирует творческий харак­тер исполнения. Ребята споют песню "Поручик Голицын" и прочтут фрагмент из поэмы Н. А. Некрасова "Мороз - Красный нос". Ни спо­собности к импровизации, ни склонности к фантазированию при вы­полнении таких заданий не требуется. Поэтому предлагайте только те задания, которые будят воображение, раскрепощают полетность мыс­ли.

1. Следующее, что вам надо сделать, - это собрать всех буду­
щих участников конкурса и зрителей, т. е. ваш отряд, и обратиться
к ним с речью. Этим вступительным словом вы должны создать у
ребят эмоционально положительное отношение к предстоящему
делу. Только не начинайте свое обращение словами: "Дорогие ре­
бята, сейчас мы проведем интересное мероприятие". Уж лучше ска­
жите: "А что, народ, давненько мы с вами не веселились". А еще
лучше, поиграйте в одну из так называемых "Игр с эстрады".
2. А когда по блеску в детских глазах вы поймете, что ребята вдох­
новились и рвутся в бой, нужно создать микроколлективы, т. е. груп­
пы, которые в дальнейшем будут соревноваться между собой. Способов
образовать такие группы существует десятки. От выстраивания всех в
одну шеренгу и расчета на "первый-второй" или "первый-четвертый"
до разрезания двух или четырех открыток на части с раздачей этих
частей участникам и дальнейшей работой по собиранию фрагментов в
целое. Но если в отряде уже существуют стабильные группировки (зве­
нья, экипажи, палаты, фракции), можно разрешить соревноваться и
таким командам. Лучше всего, если участниками будет весь отряд, он
же будет потом и коллективным зрителем.
3. Затем команды отрывают лепестки у ромашки (не забывайте:
сначала синие, красные будут после выполнения первого задания) и
читают, что вы там им написали, уясняют ваши разъяснения и на­
чинают готовиться. При этом они могут оставаться на месте, а мо­
гут убежать в комнату или за корпус, чтобы другие не подглядывали.
Время подготовки должно быть коротким - от 5 до 20 минут, - а
сколько именно, вы должны объявить заранее. Ваша задача на эта­
пе подготовки: курсировать от команды к команде, узнавая, как идут

дела, морально поддерживая и оказывая в случае крайней необхо­димости идейную помощь.

*5.* Как только все будут готовы, начнется кульминация всего
дела: показ. Но и здесь не спешите, сперва усадите всех, подогрейте
еще одной краткой речью, проведите жеребьевку и представьте
жюри, даже если оно будет олицетворено в вашей единственной пер­
соне. И лишь после соблюдения этих "формальностей" начинайте
просмотр. Паузы, которые неизбежно возникают между выступле­
ниями, естественно, заполняете, например, шуточными коммента­
риями.

1. После выполнения всеми первого задания можно предложить
второе (красные лепестки), потом третье (белые лепестки). Макси­
мальное количество заданий при организации одной "Ромашки" -
пять. Вполне возможно, что у ребят останутся силы и желание про­
должить, но помните: сладкого всегда должно чуть-чуть не хватать.
2. А когда все завершится, стихнут смех и аплодисменты, вы,
как организатор и ведущий, произнесите еще одну речь. В ней вы
выразите слова благодарности всем участникам, кого-то отметите
особо и этого "кого-то" одарите "скромной наградой". Но итоги
можно подвести и по-другому: каждая команда определяет внутри
себя самого активного, самого находчивого - эти ребята и будут
особо поощрены. А если у вас были зрители, то можно утвердить
"приз зрительских симпатий" и вручить его тому, кто доставил на­
блюдателям со стороны больше всего радостных минут. А можно
использовать сразу все формы чествования.
3. На заключительном слове и вручении подарков можно было
бы поставить точку. Но тогда кто будет расставлять мебель и уби­
рать оформление? Поэтому ваш творческий конкурс будет считать­
ся оконченным лишь после коллективного приведения места
действия в порядок. Если вы этого не сделаете, обязательно какая-
нибудь простыня или полотенце окажутся "утерянными", и в конце
смены при сдаче белья у вас обнаружится недостача, за которую
придется рассчитываться из собственной зарплаты.

Вот теперь действительно все.

Если вы удивлены, почему так много внимания уделено одной "Ромашке", то знайте: это сделано сознательно. Мы хотим, чтобы , вы всегда следовали одной простой истине: "Успех в любом деле зависит от мелочей!"

А по тому алгоритму, который расписан для "Ромашки", мож­но организовать и десятки других творческих конкурсов:

"Конкурс инсценированных анекдотов",

"Вечер рекордов Гиннеса",

60

61





"Конкурс непрофессионального мастерства", "Аукцион талантов", "Конкурс витражистов", "Кинофестиваль", "Конкурс частушечников", "Дурэстафета",

"Конкурс рекламного плаката", "Мультлото",

"Конкурс "Маленькая Баба-Яга", "Парад космических войск", "Конкурс видеоклипов", "Комический цирк", "Конкурс рисованных фильмов", "Сказочный винегрет", "Конкурс танцевальных импровизаций", "Вечер в клубе детективов", "Конкурс инсценированной колыбельной песни" и просто "КВН".

Как подсчитал один особо настойчивый любитель творческих конкурсов, всего их существует 3729.



В предыдущей главе несколько раз говорилось, что победите­лей положено награждать. Это утверждение совсем не означает, что у вас, как у Деда Мороза, должен быть бездонный мешок с подар­ками. Награждать нужно, награда - это своеобразная оценка детс­ких усилий, поощрение за труды, стимул к дальнейшей работе. Но награждать можно по-разному.

Конечно, ни один ребенок не будет против, если ему вручат иг­рушку, настольную игру, конструктор, набор фломастеров, альбом, переводную картинку или книгу, то есть ценную вещь, изготовлен­ную промышленным способом или изданную в типографии. Такие призы у вас должны быть. Но к ним отношение должно быть раци­оналистическим, если не сказать - экономным. Эти награды, как ордена, должны вручаться только за особые заслуги, за победу в самых главных отрядных делах. Если вы будете раздавать игрушки и книжки направо и налево, вы их просто обесцените в глазах ре­бенка.

Еще существует денежное вознаграждение. До последних лет считалось, что это - сугубо взрослая форма поощрения. Но, как вы­яснилось, дети тоже не возражают, когда им вместо пупсика или рассказов В. Бианки вручают денежную премию. Возражают про­тив этого как раз взрослые. Если вы сможете перешагнуть через эти "дорыночные" стереотипы и предрассудки, то выдайте детям день­ги. Если, конечно, они у вас есть, но это уже другая проблема.

Но ни игрушки, ни тем более деньги не занимают в рейтинге по­пулярности подарков высшую ступеньку. По крайней мере, в нашем Отечестве. У нас и среди вожатых, и среди детей больше котируются



62

63



продукты питания. Если вы сможете наградить ребенка батончиком "Спикере", бутылкой "Пепси" или вафлей с гордым названием "Куку-руку", он будет, увы, счастлив. Тем более что эта награда состоит как бы из двух: из самого продукта и из яркой обертки. Последняя будет сохранена до конца смены, если ранее ребенок не обменяет ее на дру­гую ценную, с его точки зрения, вещь. Если нет возможности разда­ривать импортные экзотические шоколадки, можно с не меньшим успехом вручать продукцию местной пищевой промышленности: кон­феты, мороженое, печенье, леденцы, сладкие пироги, жевательные резинки, торты, а также банки со сгущенным молоком и коробки с чипсами.

Но если вы принципиально не хотите соперничать с родителя­ми, бабушками и дедушками в одаривании ребенка нужными и не­нужными вещами, если вы сознательно не желаете олицетворять собой щедрого и благотворительного спонсора, если вы твердо при­держиваетесь убеждения, что лучший подарок - это тот, который изготовлен своими руками, или если у вас просто нет готовых при­зов, то сделайте награду сами. Или откройте "фабрику сувениров" и изготовьте подарки вместе с детьми.

Медали, например, изготовляются так. Из плотного ватмана вырезается круг. Из цветной бумаги вырезается еще один круг мень­ших размеров. Второй круг наклеивается на первый, а сверху с по­мощью того же клея прикрепляется вырезанная из старой открытки, вкладыша или фантика шуточная картинка. Добавьте к этому нит­ку или тесьму - и медаль готова.

По-другому медали делаются с помощью копировальной бума­ги и фломастеров. Через копирку на твердый альбомный лист пере­водится картинка, затем очерчивается круг, заготовка вырезается и раскрашивается. Плюс нитка или тесьма - и медаль готова. Если вы

не знаете, какую картинку выбрать, используйте те, что нарисова­ны в этой книжке.

Еще есть такая технология изготовления медалей. Аккуратно разрезается пустой тюбик из-под зубной пасты, жесть с помощью молотка распрямляется, и на ней методом чеканки наносится изоб­ражение. Как всегда, добавляется нитка или тесьма.

Есть и другие способы сделать медаль: впилить из фанеры лоб­зиком круг и выжечь специальным прибором картинку; выстричь из плотной фольги кружок и нанести на нем рисунок иголкой; вы­резать заготовку из кожи и украсить ее полосками от "елочного дож­дя". А если вам нужна шуточная медаль, вы ее можете изготовить из круглого тонкого ломтика вареной колбасы.

Другим видом награды может служить памятный диплом. Он -родственник "почетных грамот", в обилии раздававшихся детям в лагерях в предыдущую эпоху. Только он менее официозен, более жизнерадостен. Процесс изготовления прост. Альбомный лист или лист цветной бумаги (лучше всего бархатной) складывается попо­лам как книжечка. На обложке выводится надпись "диплом", внут­ри пишется текст: кому, за что и когда этот документ вручен. Слово "диплом" надписывается фломастером, а еще лучше, если вырезает­ся из бумаги другого цвета и наклеивается как аппликация. Могут быть и другие рисунки и аппликации. Главное, чтобы в них был вкус и эстетика. А шрифт, который вы используете, обязательно сделай­те игровым, веселым - подсмотреть его можно в заголовках этой книги. Если все сделано аккуратно, с юмором, дети обязательно увезут награду после смены домой.

Великолепные красочные подарки получаются из воздушных шаров. Шарик - уже сам по себе - хороший предмет дарения, это доказал еще Винни-Пух в день рождения ослика Иа. Но шарик мож­но превратить в мордочку симпатичной собаки или в голову забав-



64

5-3278

65



ного человечка. Для этого из разноцветной бумаги вырезаются гла­за, уши, рот, волосы и осторожно наклеиваются на тонкую кожицу. А к веревочке прикрепляется записка с приветствиями, поздравле­ниями и пожеланиями.

Если же вы запасаетесь природным материалом, то в вашей мастерской могут быть изготовлены такие произведения сувенир­ного искусства:

1. лавровые венки из трав;
2. открытки, сделанные с использованием засушенных листьев и
цветов;
3. кубки, плетенные из соломки и бересты;
4. плоские камешки, раскрашенные масляными красками;
5. ожерелья из шишек и орехов.

Перечень возможных подарков-самоделок безграничен. Каж­дый материал, будь то бумага или шерсть, стекло или ткань, дерево или целлофан, обладает удивительными свойствами. Если их знать и если овладеть техникой работы с различными материалами, то можно ни разу не повториться: каждый момент награждения будет сопровождаться новыми подарками.

А привлечение детей к этой работе не только высвободит ваше время (создание призов - трудоемкий процесс), но и разовьет в пер­вую очередь самих детей. Ведь принимая детскую помощь во время изготовления подарков, вы создаете условия для формирования в ребятах усидчивости, аккуратности, художественного вкуса, вооб­ражения; эти качества - предпосылка и результат хорошей работы. А еще вы учите дарить свой труд другим и получать от этого ра­дость.

Награда, которую можно потрогать, рассмотреть, сохранить на память, - это всегда приятно. Но ведь награда может быть и не­предметной. И при этом не менее приятной. Например, аплодисмен­ты в честь победителя. Или скандирование его имени всем отрядом. Или подбрасывание героя к потолку. Или "прилюдный" поцелуй самой красивой девочки. Конечно, можно оспорить, что все пере­численное - не награды, а просто знаки внимания. Но если они нра­вятся победителю, если благодаря им в душе ребенка рождается чувство гордости за себя, если он ощущает ситуацию успеха, зна­чит, это не менее ценно, чем медаль или коробка мармелада. Поэто­му подобные "излияния чувств" стоит организовывать и как элемент ритуала вручения памятного сувенира, и как самостоятельное мо­ральное поощрение. Недопустимо только "переусердствовать" в подобных выражениях признательности. Дети часто не чувствуют границу и меру и могут запросто довести награждаемого до слез. Но удержать ребят от излишеств в ваших силах.

У подобных нематериальных наград есть еще один недостаток: они быстро кончаются. Что остается после рукопожатий и руко­плесканий? Поэтому почести можно продлить. Например, объявить, что предстоящий обед или ужин будет не простой, а в честь победи­теля. При этом ему предоставлено будет право сквозь строй торже­ственно выстроившихся одноотрядников первым войти в столовую.

Кстати, предоставление победителю особых прав и привилегий - это тоже вид вознаграждения. Еще в далекие средние века рыца­рям за великие заслуги разрешалось не снимать при короле шляпу или сидеть от него по правую руку во время пиршества. Конечно, награждать победителя конкурса правом лежать на кровати в бо­тинках или привилегией не убирать вместе со всеми территорию -не самая умная находка. Но ведь есть и другие права:

1. на дополнительные пять минут купания;
2. на ношение в течение дня почетной переходящей кепки;
3. на бесплатное посещение видеофильма;
4. на поднятие отрядного штандарта на утреннем сборе отряда;
5. на занесение имени победителя в "книгу героев".
И есть такие шуточные привилегии:
6. каждое утро вставать с правой пятки левой ноги;
7. ходить в рубашке наизнанку;
8. есть суп ножом и вилкой;
9. не стричь ногти, пока те сами не обломятся;
10. дышать через нос в любое время дня и ночи.

Конечно, эти привилегии бессмысленны, но сам процесс их тор­жественного объявления всегда вызывает буйное веселье.

66

67

В былые годы у пионеров существовали и такие награды: "фо­тографирование у развернутого знамени", "запись в книгу почет­ных ленинцев", "вывешивание портрета на доске "Равнение на правофланговых". Сказать, что в этих формах поощрения нет ника­кого смысла, нельзя. Ведь и сегодня многие взрослые дяди почита­ют за счастье сфотографироваться рядом со звездой мексиканского кинематографа. Поэтому взять на вооружение "доски почета" и "кни­ги памяти" стоит, только при этом нужно зарядить их доброй долей иронии и игры.

А еще среди нематериальных наград есть исполнение песни по заказу победителя и исполнение его сокровенного желания. А еще есть письменная благодарность ребенку и благодарственное пись­мо родителям.

Но, наверное, самой "особой" наградой является слово "спаси­бо". Произнести это слово можно как элементарную дежурную веж­ливость, но можно и раскрыть его "потаенный смысл". Ведь когда вы благодарите ребенка, вы тем самым признаетесь, что его игра, творчество, работа доставили вам лично удовольствие, духовное наслаждение, что он подарил вам мгновения истинной радости. Нужно, чтобы ребенок осознал, принял эту мысль. И если в даль­нейшем он будет работать не только ради популярности и награды, а и ради улыбок друзей - это будет вашей педагогической победой. Но еще большей победой будет, если кто-то из ребят неофициально подойдет к победителю и искренне пожмет ему руку. Ну и уж со­всем вы будете молодец, если ваши победители будут подходить к побежденным и благодарить их за интересную борьбу, за удоволь­ствие от состязания с таким сильным конкурентом. Не утешать, не злорадствовать, а благодарить.

Но как этого добиться - это уже другая проблема.



Дети порой соревнуются между собой в эрудиции.

"Соревнуются" - это от природы: от щенячьих игр и петушиных боев.

"В эрудиции" - это от человеческого общества: от культа зна­ний, от авторитета образования, от престижа кругозора.

Дети соревнуются в эрудиции спонтанно. Они просто хвастают друг перед другом. "А ты знаешь, из чего делают изюм? А вот и не знаешь! Его из булочек выковыривают". Взрослые тоже соревнуют-

ся в эрудиции и тоже хвастаются. Только делают это сознательно. Взрослые вообще отличаются сознательностью и целеустремленнос­тью. Для них намного важнее результат, а не процесс. Наверное, по­этому они выступили с инициативой: соревноваться по правилам и определять победителя. Так возникли "викторины", "интеллектуаль­ные игры", "эрудиционы", "турниры знатоков" и еще много чего дру­гого с разными названиями, но единой сущностью: все это -специально организованные соревнования в эрудиции. Взрослые уча­ствуют в них сами и активно вовлекают детей. Дети, поскольку они любят соревноваться, охотно принимают предложение соревновать­ся по правилам. Вы в этом сможете убедиться сами, если вынесете на рассмотрение отрада идею проведения познавательной викторины.

Самое главное в организации викторины - правила и вопросы. В зависимости от того, какие правила вы выберете, определится и количество команд, и состав участников, и даже расстановка мебе­ли в момент игры. Если за основу вы возьмете правила клуба "Что? Где? Когда?", у вас будет одна команда из шести человек, сидящая кружком в центре в окружении зрителей-противников, придумав­ших накануне вопросы. Если ваша викторина будет похожа на "Сча­стливый случай", то команд будет уже две по четыре человека в каждой, а вопросы придется заготовить вам. Ну, а если вы приду­маете свой вариант правил, то вполне возможно, что участниками игры-викторины станет весь отряд, а команд не будет вовсе - будет индивидуальное первенство.

Придумывать правила (иными словами "сюжет", или "форму игры") самому очень рискованно. Если вы не учтете какую-то мелочь, которая приведет к конфликту, благородная цель обратится в свою противоположность. Вместо радостного времяпрепровождения вы получите испорченное настроение, вместо сплочения отрада - разоб­щенность и затаенную на вас, как главного провокатора, обиду. По­этому, если у вас нет опыта разработки интеллектуальных игр, лучше воспользоваться уже проверенными и испытанными заготовками. Тем более что сегодня все каналы телевидения потчуют нас еженедель­но самыми разнообразными состязаниями в эрудиции. Только за последние годы появились на экране и исчезли с него: "Звездный час", "Брейн-ринг", "Шаробан", "Кино-шанс", "Зигзаг удачи", "Ве­ликолепная семерка", "Ключ к успеху", "Угадай мелодию", "Своя игра", "Проще простого", "Колесо истории", "Полундра", "О, счаст-личик". А какие еще передачи возникнут и, быть может, исчезнут накануне вашей поездки в лагерь - этого, наверное, не знает и само телеруководство. Проводить свою игру по мотивам телевизионной предпочтительно еще и потому, что ребятам не придется долго объяс-

68

69

нять условия соревнования. Они их уже знают, так как общаются с телевизором не меньше вас.

И, кстати, по мотивам телеигр "О, счастливчик" и "Своя игра" уже выпущены книги, из которых можно позаимствовать вопросы.

Если же вопросов, заготовленных заранее, у вас нет, их придет­ся придумать. Хотя это и не совсем просто, но зато увлекательно. А если вы займетесь составлением вопросов вместе с детьми, вашими помощниками из инициативной группы, - это еще и полезно: вы неплохо пообщаетесь с ребятами 1,5-2 часа, узнаете об их интере­сах и круге чтения, обогатите детей собственными обширными по­знаниями.

При составлении вопросов нужно руководствоваться следую­щими правилами:

1. нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее раз­
вернутого ответа (Дайте характеристику круговорота воды в
природе);
2. нельзя, чтобы вопрос требовал узкоспецифических углублен­
ных знаний (Кто был комендантом Полтавской крепости во
времена знаменитой битвы 1709 года);
3. нельзя, чтобы вопрос требовал ответа-перечисления (Какие
команды были чемпионами мира по футболу?);
4. нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов (Кто, когда и
зачем изобрел порох?);
5. нельзя, чтобы вопрос был примитивно-глупым (Не ампермет­
ром ли измеряется сила тока?).

Все вопросы, в которых нарушены эти принципы, являются "не­корректными", и чаще всего из-за них и возникают протесты, оспа­ривание решения жюри, обиды и слезы. Чтобы предотвратить эти нежелательные сопутствующие игре явления, лучше сразу избавиться от "сомнительных" вопросов. А для этого надо предварительно ис­пытать "качество и остроумие" заготовок на коллегах из соседнего отряда.

В очень выгодном свете всегда выглядят вопросы, подобран­ные по темам ("О природе", "О технике", "О спорте", "О знаменитых путешественниках"). Темой может выступить и отдельный фильм или произведение литературы. Даже к сказке "Колобок" можно при­думать не менее десяти остроумных вопросов.

Помимо правил и вопросов при организации эрудиционов важ­но не забыть и о других условиях успеха. Эти условия ничем не от­личаются от тех, что должны быть соблюдены при организации спортивной эстафеты или творческого конкурса, т. е. такого дела, в котором главное - соревновательность. А это значит, что должны

быть компетентные судьи, красивое оформление, ритуалы начала и окончания игры, награды. И еще должен быть быстро ориентирую­щийся в ситуации и легкий на язык ведущий. Поскольку ведущим наверняка предстоит стать вам, подумайте заранее, что вы будете говорить при представлении участников, при 'комментировании ответов, при возможных подсказках "из зала". Вспомните, какими приемами можно нагнетать напряженность, поддерживать игровую интригу: "таинственный шепот", "взрывное ликование", "заворажи­вающая пауза".

Если вы все это учли, учтите еще и временной фактор. Ваша познавательная игра не должна длиться более часа. Уж лучше про­водить каждый день по игре, чем утомить всех одним многочасо­вым интеллектуальным марафоном. Такой марафон еще предстоит вашим ребятам в сентябре. А пока все-таки лето.



Вполне возможно, что вы - человек неспортивный. Вполне воз­можно, что ваши жизненные интересы никак не пересекаются с во­лейболом, плаванием и тем более с греблей на байдарках и каноэ. В этом случае вас может подстерегать опасность. Вы свое отношение к спорту можете передать детям. Для этого не надо кричать на каж­дом углу: "Я не люблю физкультуру!" Для этого достаточно скепти­ческой улыбки по поводу предложения поиграть в футбол или даже рассеянного взгляда во время детского восторженного рассказа о получении переходящего вымпела за зарядку. Несколько таких си­туаций - и большинство детей заразится вашей апатией. Вы же, не подозревая своей "заслуги", будете говорить коллегам: "У меня та­кие дети подобрались в отряде, их даже футбол не интересует". В лагере это бывает часто: дети копируют своего вожатого, а вожа­тые проецируют свое отношение к жизни на детей. Есть даже такая примета: каждый отряд похож на своего вожатого.

Детям без спорта нельзя. Спортивные упражнения для них - и удовольствие, и возможность проявить себя, и потребность расту­щего организма. Как бы вы ни относились к спорту, ограничивать тягу к движениям у детей вы не имеете права. Поэтому преодолейте себя и организуйте ежедневный активный двигательный отдых. Его формы могут быть самыми разнообразными...

70

71

И шумные подвижные игры на воздухе: "салки", "жмурки", "че­харда".

И командные игры на спортивной площадке: футбол, пионер­бол, снайпер.

И ежедневные пробежки.

И углубленные занятия в спортивных кружках и секциях.

И разучивание экзотических комплексов "у-шу".

И походы по пересеченной местности.

И заплывы в лагерном бассейне.

И лазанье по тренажерам или деревьям.

И военизированные игры с их неизменной беготней за "шпионами".

И просто прыганье через скакалку или игра в "классики".

Но особенно нравятся детям полуспортивные-полуигровые эста­феты, которые чаще всего называют "Веселые старты". "Веселые стар­ты" - это командные соревнования, в них дети демонстрируют и силу, и ловкость, и быстроту. В них дух соперничества, в них переживания за успех товарища, в них накалы страстей и взрывы эмоций. На фоне других подвижных занятий "Веселые старты" выгладят как праздник среди повседневных хлопот. И хотя дети постоянно состязаются меж­ду собой, еще ни разу и нигде они не организовали сами для себя "Весе­лые старты". "Веселые старты" - это спортивный праздник, который дарят детям взрослые. А по собственному опыту вы, наверное, знаете: хороший праздник - это тот, который хорошо подготовлен. Чтобы ничего не забыть при подготовке "Веселых стартов", лучше всего сле­довать следующим семи заповедям:



1. Я должен заранее собрать команды, две, три и больше, с рав­
ным числом участников и с равным числом мальчиков и девочек. И
предложить им выбрать звучные и яркие названия.
2. Я должен заранее подготовить площадку и инвентарь: мячи,
скакалки, обручи, кегли, гимнастические палки и т. д. в достаточ­
ном количестве. И несколько раз проверить, все ли на месте.
3. Я должен заранее найти надежных помощников. И объяснить
им, когда какой инвентарь приносить и уносить.
4. Я должен заранее пригласить или назначить судей. И догово­
риться с ними о критериях оценок и штрафных очков.
5. Я должен заранее изготовить табло. И пригласить счетную
комиссию для работы с ним.
6. Я должен заранее подготовить болельщиков. И посоветовать
им выучить лозунги и написать транспаранты.
7. Я должен заранее приготовить награды. И проигравшим, и
победившим.

А еще для успеха "Веселых стартов" нужны веселые задания. Вы их найдете в приложении к этому сборнику.

Кстати, пользоваться всегда названием "Веселые старты" вовсе не обязательно, а порой и нежелательно. У старших ребят оно мо­жет вызвать негативную спонтанную реакцию: "Ну вот, опять "Ве­селые старты". Мы что - маленькие?" Изменение же названия интригует, обновляет интерес, повышает эмоциональность ожида­ния. Поэтому название каждый раз можно менять:

" Спортландия",

"Сказочные эстафеты",

"Молодецкие забавы",

"Зоологические забеги",

"Спортивный смеходром",

"Дурэстафета",

"Водно-сухопутные соревнования",

"Стадион неожиданностей",

"Шуточная олимпиада",

или так - "Веселые финиши".

А когда название будет выбрано и подготовительная работа завершена, постарайтесь не забыть еще об одном обязательном ат­рибуте праздника - о торжественном открытии. В него включают­ся, как правило, такие элементы:

1. выход и построение команд,
2. приветственное обращение главного организатора,
3. приветствие командами друг друга,
4. представление арбитров,

72

73

1. подъем спортивного флага,
2. зажжение олимпийского огня,
3. показательные выступления "профессионалов",
4. объяснение правил предстоящих соревнований,
5. произнесение клятвы,
6. торжественное прохождение и выход команд на старт под при­
ветственное скандирование зрителей.

Допускается костюмирование, допускается хороший юмор, до­пускается музыкальное сопровождение.

Ну и, разумеется, во время самих "Веселых стартов" не забы­вайте о зажигательном комментировании, о текущем объявлении результатов, о поддержке болельщиков, которая без вашего орга­низационного участия может и не состояться.

Ну, а о процедуре награждения дети не позволят вам забыть.



Когда человек пребывает в мрачно-брюзжащем состоянии духа, его обычно спрашивают: "Ты что, не с той ноги встал?" Тем самым признается незамысловатая истина: "Как день начнешь, так его и проживешь".

Начало лагерного дня - это время от момента протирания спро­сонок глаз до момента поднесения ко рту первой ложки каши во вре­мя завтрака. В этот промежуток времени обычно происходит следующее: раздается сигнал "Подъем"; дети встают и, почти не одев-



шись, совершают перемещение к месту, где с ними проводят зарядку; физруки организуют детей на выполнение комплекса гимнастичес­ких упражнений; дети возвращаются в корпус; начинается массовая заправка постелей; затем все плещутся под водопроводными крана­ми; потом дети одеваются и покидают палаты; дежурные по комна­там метут и моют пол; чуть позже отряд собирается в одном месте, чтобы узнать, какой сегодня план на день; и, наконец, с места сбора все организованно направляются к столовой.

И так каждый день!

Если предположить, что утренние процедуры занимают час вре­мени (а кое-где - 2 часа), и если предположить, что лагерная смена длится 24 дня, то можно произвести несложный расчет: 24 часа (или сутки) уходит на деятельность однообразную, повторяющуюся, вы­полняемую в силу необходимости и привычки. А поскольку все од­нообразное детей быстро утомляет, то они лишь первые три-четыре дня с интересом бегут на зарядку и со старательностью чистят зубы, а потом, как только исчезает эффект новизны и лагерь превращает­ся в привычную реальность, они утрачивают энтузиазм и занимают позицию пассивного неприятия. Тем большим бывает это неприя­тие, если к тому же у детей нет навыков самостоятельной заправки кроватей и выжимания половой тряпки: ведь никто не любит де­лать то, что не умеет или умеет очень плохо. В итоге к началу вто­рой недели лагерной смены утро превращается в источник конфликтов и скандалов. Дети делают что-то "не так", вожатый по­вышает голос, призывая сделать "так", дети делают "так", но оби­жаются на вожатого, вожатый ходит "взвинченный и накаленный". В семьях, где утро состоит из таких же монотонных процедур и где дети так же делают все медленно и лениво, именно в эти часы чаще всего родители срываются на крик и брань.

А если вспомнить: "Как день начнешь...", то понятно, почему у |ас в стране такой неулыбчивый, обозленный народ.

К счастью, в лагерях встречаются вожатые, которые знают, как |збежать превращения утра в источник раздражения на весь день. |1х знание держится на двух "китах":

1. Дети должны иметь навыки быстрого выполнения всех ут­
ренних режимных моментов.

2. В проведение утренних режимных моментов нужно постоян-
|но вносить разнообразие.

Если вам захочется стать такими же вожатыми, то вам надо...

...Еще в первый-второй день смены выяснить степень самостоя-|тельности и умелости детей в чистке зубов, завязывании шнурков, (выбивании ковриков и установке подушки "корабликом". Эту ин-

74

75

формацию можно получить через наблюдение за детьми в "естествен­ных условиях" или путем организации игры-конкурса.

Игра может называться "Утренние спринтеры". В ней каждая комната - это команда. Команды набирают очки, соревнуясь меж­ду собой. На каждом этапе соревнования команду представляет один участник. Этапы же будут такие:

1. Заправка кровати.
2. Чистка зубов.
3. Одевание спортивной формы.
4. Укладка встрепанных волос.
5. Приведение в "боевое состояние" швабры с тряпкой и демон­
страция процесса мытья квадрата пола 2x2 метра с последующим
полосканием тряпки и повторным обертыванием ею швабры.

На всех этапах учитывается время и правильность выполнения задания. Чтобы по поводу "правильности" не возникло споров, нуж­ны предварительные "показательные выступления". Т. е. перед каж­дым конкурсом вам лично надо продемонстрировать, как правильно встряхнуть простыни или выдавить из тюбика пасту. Эта игра бу­дет, с одной стороны, формой предъявления единых организацион­но-бытовых требований, с другой стороны, методом диагностики реальных умений детей, с третьей стороны, способом тренировки этих умений.

Так же потренироваться можно, если поиграть в "армию". Эту игру можно провести днем в палатах мальчишек. Им надо предло­жить испытать себя на готовность к солдатской жизни. А для этого всем надо лечь, закрыть глаза, а потом после вашего сигнала за одну минуту встать, одеться и привести кровать в образцовый вид. Мыть руки с мылом и чистить зубы на время не надо.

В дальнейшем можно повторять по утрам подъем "по секундоме­ру". Но изредка, чтобы игра не превратилась в настоящую казарму.

Если после таких игр и тренировок у вас останутся дети, не справляющиеся с "вроде бы элементарными вещами", то их следует взять под личный контроль и помогать им каждое утро. Ругать или стыдить таких детей бессмысленно - от этого у них не прибавится ни ловкости, ни скорости.

А что касается разнообразия в проведении утренних режимных моментов, то только разбудить детей можно более чем ста способа­ми. Среди них:

1. громко включить ритмичную музыку;
2. пощекотать каждого за ушком, сказав ласково: "Вставай, Сол­
нышко, утро уже на дворе";
3. сымитировать крик петуха;
4. криками "Караул! Беда!" изобразить панику (так Пончик раз­
будил Незнайку во время полета на Луну);
5. принести настоящий горн и звонко протрубить в него;
6. войти с ведром воды и, позвякивая об него металлической
кружкой, шутливо объявить: "А вот водой холодной поливаю!
Кому водички холодненькой?";
7. хлопнуть три раза в ладоши и торжественно произнести:
"Вставайте, господа, вас ждут великие дела!";
8. заговорщическим шепотом встревожить всех: "Скорее, скорее,
а то опоздаем!";
9. организовать в коридоре джаз-рок-банду;
10. хитро объявить: "Кто сейчас последним подойдет ко мне, тому я
чего-то не дам!" (не дать можно "персональное рукопожатие");
11. проскрипеть голосом робота: "Внимание, экипаж, начинаем
выход из состояния летаргического анабиоза. На счет "раз"
всем громко сказать: "Хрю-хрю"";
12. громко и заливисто засмеяться, причитая: "Ой, не могу! Ой,
сейчас лопну от смеха!";
13. предложить такую услугу: "А кто здесь самый маленький? Кто
боится ножки с кровати спустить? Кого на ручки взять?";
14. продекламировать стих: "Я пришел к тебе с приветом...";
15. дотронуться каждому до плеча и обратиться по имени: "Вста­
вай, Саша, уже пора".

Можно разнообразить до бесконечности и утреннюю зарядку. Хотя упражнения будут вроде бы те же самые, их можно по-разно­му объявлять и объяснять.

Можно придумать комплексы: "морской", "индейский", "психо­больничный", "гладиаторский", "космонавтский", "тили-мили-трям-ский".

Можно сопровождать упражнения стихами в модном стиле рэп: "Упражненью просто "класс" Научу сейчас я вас. Руки вверх поднять всем нужно И похлопать ими дружно..."

Можно разминаться под баянную музыку, договорившись при этом с баянистом о ежедневном обновлении его репертуара.

Можно вручать за лучшее выполнение зарядки переходящий вым­пел - соревновательность порой стимулирует детей лучше всего.

Можно по-разному расставлять детей: в колонну, кругом, в ли­нейку, квадратом.

Можно менять места проведения зарядки.

Главное - вызвать у ребят любопытство: "А что будет на заряд­ке сегодня?"

76

77

Внести разнообразие в то, что называется "утренний туалет", наиболее сложно. Но и здесь можно нарушить монотонность, вклю­чая в это время бодрую музыку, под которую хочется двигаться: се­годня - песни Вячеслава Добрынина, завтра - композиции Майкла Джексона.

В общем, при желании можно все сделать не так, как всегда. Только делать все это надо с самыми добрыми намерениями. Пото­му что разнообразие ради разнообразия и во имя разнообразия -это очень изощренное издевательство над детьми. Если вы сами с утра в злом настроении (например, по причине регулярного вожат-ского недосыпания) и при этом вы "по-новому" проводите утрен­ний сбор отряда, детям не станет радостнее и веселее. Потому что самое важное для детей утром - ваша добрая улыбка, ваше привет­ливое обращение, ваше "настроенное на оптимизм биополе". Про­ведите за пять минут до подъема маленькую аутогенную тренировку. Скажите себе:

1. Я с радостью встречаю новый день!
2. Я бодр и свеж!
3. Меня ждут сегодня приятные заботы! ,
4. Я хочу улыбаться!
5. Я люблю своих непослушных детей!
Многие пробовали. Помогает!



Утро и вечер - это две противоположности.

Эта истина банальна, так же как и вытекающее из нее следствие: задачи, которые решает вожатый с детьми утром, не похожи на за­дачи, которые он решает вечером.

Увы, противоположности способны меняться местами. И поэто­му порой в некоторых лагерях некоторые вожатые начинают в пос­ледний час перед сном решать те задачи, которые вообще-то принято решать утром. То ли оттого, что они сами - поклонники ночного образа жизни, то ли потому, что им просто не жаль детей, эти вожа­тые превращают самое окончание дня в яркое шоу с хохотом, виз­гом, с взрывами эмоций и всплесками двигательной активности.

Извините за еще одну банальность: этого делать нельзя!

Да, после ужина часто проходят "юморины" и дискотеки. Да, после ужина может состояться общелагерный веселый праздник. Но как минимум за 30-40 минут до сигнала "Отбой" всякая шумная де­ятельность должна завершиться и уступить место занятиям тихим,

плавным, успокаивающим. А иначе дети просто не уснут, а если и уснут, то сон их будет тревожным и беспокойным.

Последний вечерний час лучше оставить только для двух "ме­роприятий": вечернего сбора отряда и вечернего туалета.

Сбор отряда может состояться на том отрядном месте, что вы оборудовали "на природе". Во время этого сбора можно разжечь ма­ленький костерок. Считается, что нужен такой сбор для разговора о прожитом дне, для анализа взаимоотношений в коллективе. Вероят­но, в отрядах старших ребят именно так и следует поступить. Но в отрядах малышей из этого может ничего не получиться - опыта кол­лективного анализа жизни у них нет, а главное - нет еще и потребно­сти в этом. Поэтому вечерние посиделки у костра с малышами можно превратить в "Вечер сказок". Для этого надо взять интересную книгу и фонарик. Книга должна быть неизвестна ребятам и лучше всего -одна на всю смену. Т. е. каждый день вы будете читать страничек по 10, и каждый день останавливаться на "самом интересном месте". Кстати, оказание "помощи" вам в несении книги к костру может стать одной из форм поощрения и даже - наградой. Но можно и не читать книгу, можно рассказывать сказки и истории "живьем", и тоже с "про­должение следует". Вечер, костер, небо, деревья, звезды и сказки - все это ни один нормальный ребенок не променяет на "Спокойной ночи, малыши".

А перед тем, как уйти, можно провести маленькую игру. Мож­но заявить: "Я хочу сказать пять "Спасибо" тем ребятам, которые этого заслужили сегодня больше всех. Как вы думаете, кого я хочу поблагодарить и за что?" Пусть ребята попробуют угадать - это будет маленький тренинг внимательного отношения к другим лю­дям и стимул к тому, чтобы на следующий вечер тоже получить "спа­сибо" при всем отряде.

А еще ребята любят, когда вожатый под гитару поет песни. Если вы вдруг умеете играть, подарите ребятам то, что они любят, т. е. песню. Но только одну! В крайнем случае - две. Если же не умеете играть, то порадуйте ребят какой-нибудь приятной информацией относительно завтрашнего дня.

Закончить сбор отряда можно тихой речевкой-стихотворени-ем. Например, такой:

День отшумел,

И, ночью объятый,

Лагерь зовет уснуть.

Доброй вам ночи, наши девчата,

Доброй вам ночи, наши ребята.

Завтра нам снова в путь.

78

79



И после этого можно спокойно уйти с отрядного места и при­ступить к вечернему туалету.

Сбор отряда можно провести и не в природных условиях, а в родном корпусе. В этом случае все будет точно так же, лишь менее романтично.

Тематические дни в обилии существовали в прошедшую эпоху: рыбный день - в столовых, донорский день - в учреждениях, еди­ный политдень - в воинских подразделениях. Сверяя свой шаг с по­ступью державы, пионерские лагеря тоже организовывали дни, посвященные одной теме: День Мира, День Советского Союза, День Солидарности, День советско-болгарской дружбы. В процессе орга­низации этих дней обнаружилось, что такие дни существуют и во всем остальном заграничном мире: День пожилых людей, День за­боты о младших братьях. День некурения. Поэтому с окончанием эпохи тематические дни из жизни лагерей не исчезли.

Удобство такого дня прежде всего организационно-содержа­тельное: не надо ломать долго голову, что провести с детьми утром и что вечером. Логика дня выстраивается сама собой; тема, как нить Ариадны, ведет отряд от одного мероприятия к другому. Нужно лишь заложить в программу что-то спортивное, что-то познаватель­ное, что-то трудовое, что-то творческо-конкурсное, что-то из раз­говорного жанра и еще какой-то ритуал. Например, если планировать День леса, то программа дня будет такой:

1 . "Зоологические забеги" (что-то спортивное);

1. Викторина "Загадки леса" (что-то познавательное);
2. Конкурс поделок из природного материала "Природа и фан­
тазия" (что-то творческое);
3. Операция "Помощь другу" по очистке леса от консервных
банок (что-то трудовое);
4. Церемония закапывания этих банок (какой-то ритуал);
5. Беседа "Человек - дитя природы" (что-то из разговорного
жанра).

При организации любого другого дня алгоритм останется тем же. Может измениться только очередность. И может что-то доба­виться. Например, просмотр кинофильма. Например, танцевально-игровая программа. Например, концерт заезжего полупрофессионального коллектива. Поэтому тематический день

можно сравнить с калейдоскопом: бусинки одни и те же, а узор каж­дый раз новый.

Еще одно преимущество тематического дня в том, что не надо к каждому мероприятию придумывать новое оформление. Достаточ­но накануне вечером изготовить что-то тематически-сообразное, и оно сгодится для всего, что в этот день запланировано.

А еще тематический день позволяет внести "что-то свеженькое" в скучные оргмоменты. Ведь и подъем, и утренняя зарядка, и убор­ка территории тоже становятся тематически нацеленными. В резуль­тате появляются на свет "конкурс на лучшую фазенду" вместо уборки палат, "смотр индейских войск" вместо зарядки, "процедура заправ­ки топливом" вместо полдника.

Таким образом получается, что тематический день - замечатель­ная организационно-педагогическая находка. Только вот дети не всегда могут по достоинству оценить это взрослое изобретение. Больше всего их не удовлетворяют две вещи: чрезмерная заоргани-зованность, необходимость подчинения своего поведения жесткой логике дня и "бедность ассортимента" - из смены в смену во всех лагерях детям предлагается один и тот же набор: День именинника, День сказок, День леса и День Нептуна. Если взрослые находят воз­можность избежать этих двух опасностей, то тематические дни охот­но принимаются детьми. А для этого надо при составлении программы всегда учитывать, что хочется детям. И надо предла­гать такие дни, которые интригуют своей нетрадиционностью. Хотя бы на уровне названия. Когда несколько лет назад перед детьми вста­вал выбор: День сказок или День Мексиканского Сериала, - они всегда отдавали предпочтение южно-американскому колориту, даже зная, что им придется "работать на ранчо".

Обычно на одну лагерную смену приходится 3-4 тематических дня. Но вы при желании можете сделать тематическим хоть каждый день. Вот возможные темы:

День аномальных явлений,

День цветов,

День здоровья,

День Древней Греции,

День Эдуарда Успенского,

День рекордов Гиннесса,

День смеха,

День эволюции человечества,

День индейца,

День проказ и приколов,

День страхов и жуткостей,

80

81



День дождя,

День спорта, \

День Киевской Руси,

День Уолта Диснея,

День девочек,

День мальчиков,

День изысканных удовольствий,

День капитализма,

День веселой политики.

А еще банный день и родительский день. Даже если идея орга­низации тематических дней вас не вдохновила, от этих двух дней вы никуда не денетесь.



**(Зонный день**

Чем младше дети, тем больше проблем возникает с организаци­ей помывочного процесса в банный день. Если вы думаете, что ваши малыши умеют самостоятельно мыться, вы глубоко заблуждаетесь. Во-первых, потому что дома большинство из них принимает ванну, а в лагере, как правило, работает душ. А во вторых, когда они дома трут себя губкой или мочалкой - это скорее игра, а не настоящее смывание грязи. Поэтому и не спрашивайте: "Ребята, кто из вас дома моется сам?" Все равно никто не признается, что ему помогает мама или папа. Лучше, не задевая самолюбия ребенка, по-матерински позаботиться о нем. А для этого нужно сделать следующее.

Сразу после завтрака объявите конкурс "Говорящего чемодана". Пусть все малыши возьмут из кладовой свои сумки и чемоданы, со­берутся в игровой или в холле и устроят вместе с вами маленькую ревизию. Объясните малышам, что каждый чемодан, как и человек, любит аккуратность. Что ему бывает очень плохо, если вещи хранят­ся в нем в беспорядке. И что каждый чемодан умеет говорить, только надо услышать его язык. Попросите ребят прислушаться. Оказыва­ется, их чемоданы просят своих хозяев приготовить чистое белье: тру­сики, носочки, рубашки, - и банные принадлежности: мыло, мочалку, расческу - с этим мы пойдем в душ. А все, что не понадобится нам сегодня, давайте аккуратно сложим. Это тоже просьба чемодана. А еще давайте приготовим пакет для грязного белья, мы заполним его после душа и отдадим потом родителям. А заодно давайте проверим, нет ли в чемоданах засохших кусков хлеба, конфетных оберток, смо­листых шишек, высохших букетов. Это надо или выбросить, или (если какие-то безделушки очень дороги ребятам) положить в отдельные

пакеты. В конце конкурса самым аккуратным ребятам можно вру­чить диплом "Говорящего чемодана".

^1^^к -ч\*-га.---.• .л

Еще вам необходимо сменить постельные принадлежности. Это можно сделать до конкурса, а можно и после, но, скорее всего, вам назначат время согласно графику. Заранее, задолго до этого време­ни, соберите в отдельные узлы простыни, наволочки, полотенца. Обязательно пересчитайте. Может быть, одна простыня, в которой прошлой ночью по корпусу ходило "привидение", до сих пор лежит под шкафом в игровой. А если обнаружатся не совсем сухие матра­цы, сразу вынесите их на улицу "погреться на солнышке". А после этого обратитесь за помощью к самым сильным мальчикам, только обязательно подчеркните, что они самые сильные, и только они могут вам помочь. Вместе с ними сдайте грязное и получите чистое белье. Но не спешите его раздавать. Вам и вашим ребятам в это утро еще нужно организовать генеральную уборку. Самое лучшее время для нее, по всей вероятности, сейчас, когда палаты "голые", когда видна каждая паутинка и бумажка. Дайте подробный инструктаж: как подметать, как вытряхивать, как мыть и как выжимать тряпку -для некоторых это, возможно, будет первая генеральная уборка в жизни. И лишь после "тотальной" влажной обработки тумбочек, подоконников, шкафов и пола приступайте к заправке кроватей све­жим бельем. Для этого назначьте ответственных за распределение, пусть один малыш положит на каждую кровать полотенце, другой -простыни и так далее. Не допускайте анархии, когда каждый хватает себе по 3-4 наволочки. Чтобы этого не произошло, предложите всем, кроме помощников, временно отправиться погулять. Когда же при­дет время заправки кроватей, обязательно помогите малышам. Осо­бенно трудно им бывает засунуть подушку в свежую наволочку.

82

83

А теперь баня. Заранее договоритесь, кто из взрослых или стар­ших ребят пойдет мыть мальчиков и девочек. Только ему предстоит включить и отрегулировать воду. Малышам надо запретить играть с кранами - они могут ошпариться или, наоборот, плескаться под ледя­ными струями. Самый лучший способ запретить - это сиять краники после того, как вы отрегулировали воду. Обязательно, хотя бы один раз, намыльте каждого ребенка. А потом каждому помогите насухо вытереться персональным полотенцем. Проверьте, не завелись ли у кого-то в голове насекомые. А когда будете покидать баню, заберите всю оставшуюся одежду: кто-то обязательно забудет майку или носок. Вернувшись в корпус, сразу организуйте просушку полотенец и моча­лок. И напомните, куда и как надо сложить грязную одежду.

А самым замечательным сюрпризом для ребят после бани был бы горячий чай. Некоторые, кстати, любят баню именно за этот чай. Поэтому не лишайте малышей такого удовольствия.



Если вы не знаете что делать, посмотрите на картинку.



Само собой, играть в футбол или строить песочный город через 10 минут после душа нецелесообразно, т. е. нельзя. Целесообразно, т. е. можно, делать прически и маникюр, читать книжки и играть в настольные игры. А еще - разговаривать "за жизнь", как это делают после бани большие мужики.



Шофер управляет большим многотонным самосвалом. Мозг управляет руками, ногами и прочими органами. Премьер-министр управляет правительством и государственной экономикой. Вожак-горилла управляет стаей.

Как видите, вопрос об управлении возникает не только в отно­шениях между людьми. Он появляется там, где есть сложная техни-Р ческая, биологическая, политическая или любая другая система, где необходима согласованность действий отдельных частей, механиз­мов, особей, органов, где без управления невозможно сохранение целостности системы, невозможно достижение результата, во имя которого система образовалась.

Ваш отряд - это тоже "сложная система", можно его назвать и "единым организмом". В нем много самостоятельных "частичек", каждая со своими волей, характером, жизненным опытом, привыч­ками и ценностями. И все эти "частички" находятся по отношению друг к другу в состоянии симпатии или антипатии, дружбы или не­нависти, и, более того, постоянно происходят процессы, приводя­щие к изменению как частичек, так и отношений между ними.

Этой "системой", этим "организмом"' нужно управлять, иначе начнется рассогласованность, разрушение и в дальнейшем "нереа­лизация функционального предназначения". На простом языке это означает: ссоры, драки, невыполнение планов, несоблюдение режи­ма дня и в итоге - всеобщая подавленность и испорченный отдых.

Управлять отрядом поручено вам, и вы должны четко осозна­вать: "Зачем это нужно?" и "Как это делается?". На первый вопрос ответ уже прозвучал: от вашей компетентности в управлении зави­сит, будут ребята дружить или ссориться, насколько интересной будет отрядная жизнь и с каким чувством ребята уедут из лагеря. А со вторым вопросом попробуем разобраться обстоятельно.

За много-много лет природа и человеческое общество вырабо­тали разные приемы, способы и механизмы управления. Среди них самым простым является "прямое управление". В отряде оно могло бы осуществляться так. Каждый ребенок непосредственно контро­лируется и направляется в своих действиях лично вами. Вы опреде­ляете для каждого ребенка режим дня и набор занятий. В случае, если у ребенка возникли затруднения, он обращается сразу к вам.

Такой способ управления возможен только теоретически. Что­бы его реально применить в отряде, потребовалось бы всех детей поселить в отдельные комнаты, запретить им без вашего позволе­ния общаться между собой, лишить их права на самостоятельные

84

85

решения и действия и при этом рассчитывать на безукоризненное и моментальное выполнение ваших требований.

Не совсем такое, но нечто подобное некоторые вожатые все же пытаются практиковать в отрядах. При этом они обращаются не к отдельным ребятам, а ко всему отряду в целом, словно отряд - это одно нераздельное существо. Внешне это выглядит примерно так:

"Отряд, слушай мою команду, всем чистить зубы... приступить к завтраку... сходить в туалет... немедленно спать..." Если кто-то не ощущает себя клеточкой единого организма и не желает безапелля­ционно поступать "как все", вступает в действие система разнооб­разных наказаний: от моральных до физических.

Увы, такая система управления вполне реальна, и, как доказы­вает горький опыт человечества, всегда находились желающие реа­лизовать ее в масштабах чуть больших, чем один отряд. Но если в армии или на заводе такой способ управления еще как-то можно оправдать боевой задачей или производственной необходимостью, т. е. конечной целью, то в детском отряде конечный результат (от­дых и удовольствие) отрицает подобные управленческие экспери­менты. Каждый вожатый, берущий на себя роль "прапорщика" или "маленького диктатора", оказывается в ситуации, когда процесс управления осуществляется ради самого управления, а не ради де-'тей, не во имя развития личности каждого ребенка.

Детей, которыми пытаются так управлять, можно искренне по­жалеть. Вожатым, которые пытаются так управлять, можно искренне посочувствовать: сколько же нужно энергии и воли, чтобы привес­ти всех к единому стандарту и послушанию.

К счастью, в самой природе человека, в его стремлении к само­определению, в способности к собственной личной активности за­ложено противоядие против всех казарменных режимов, больших и маленьких. И даже там, где подобные способы управления вводят и утверждают, их господство бывает исключительно внешним, по­верхностным и, как правило, недолгим.

Управлять отрядом нужно по-другому. С учетом разнообразия интересов и несхожести характеров детей. С учетом наличия у детей определенного жизненного опыта. С учетом способности детей к са­моорганизации. Чем меньше дети чувствуют, что вы управляете ими, тем более успешно вы справляетесь с управленческой задачей. Луч­ший стиль управления - внешне незаметный и внутренне гибкий.

Гибкий стиль включает в себя и элементы прямого, и элементы опосредованного управления. Прямо детям нужно предъявить толь­ко единые требования в отношении режима дня, порядка в корпусе и поведения в тех местах, где жизни ребенка может угрожать опас­ность. При этом единые требования нужно обязательно аргументи-

ровать, а в дальнейшем личным примером демонстрировать их вы­полнение. Можно эти требования оформить в систему понятных запретов:

"Нельзя находиться у реки без вожатого",

"Нельзя входить в палату в грязной обуви",

"Нельзя покидать территорию лагеря без предупреждения".

Максимальное число запретов - 5, если больше - они не будут выполняться.

В отношении всех остальных вопросов прямое управление не­эффективно. Нужны другие приемы и механизмы. Среди них -деле­ние отряда на микроколлективы. Они могут называться "звенья", "палаты", "команды", "ватаги", "экипажи" - в общем, как вы приду­маете. Необходимость микроколлективов заключается в том, что через них легче контролировать даже состояние здоровья детей.

Именно микроколлективы, а не отдельные дети и не отряд в целом, станут главным объектом вашего управления. Но чтобы они действительно таковыми стали, нужно, во-первых, объединить ре­бят по симпатиям и, во-вторых, предложить группам дело, которое их сплотит. Таким делом могут быть и групповые поручения, и за­дания по подготовке к отрядному творческому мероприятию.

Поручения можно сделать традиционными, а можно их чередо­вать. Например, вы придумываете для пяти микроколлективов ва­шего отряда пять дел:

1. Заполнение очередной странички отрядного дневника.
2. Уборка закрепленной за отрядом территории.
3. Общая организация вечернего дела.
4. Уборка отрядного места (и того, которое в корпусе, и того,
которое "на природе").
5. Придумывание сюрприза для всего отряда.

Вы отводите время для выполнения этих поручений, лучше, если каждодневно одно и то же (например, полчаса или час сразу после завтрака или полдника). В один день эти поручения выполняют одни группы, а в другой - другие. Это будет называться ЧТП - "чередо­вание традиционных поручений".

А когда нужно организовать "Веселые старты" или "Конкурс сыщиков", ребята также будут готовиться и соревноваться коман­дами-микроколлективами. Кстати, соревнование - еще один эффек­тивный прием при решении проблемы управления.

. В каждом микроколлективе можно выбрать постоянного или временного командира (предводителя, звеньевого, атамана). Каж­дое утро и каждый вечер этих командиров можно приглашать на совет. На совете можно в присутствии командиров и с их участием планировать день, обсуждать проблемы, распределять задания. Если

86

87



среди командиров окажутся авторитетные ребята, склонные к ли­дерству и обладающие способностью к организации, результатив­ность совета будет очень высокой. А у вас появится шанс часть своих обязанностей по управлению передать самим ребятам. И тогда со­вет командиров станет рабочим органом самоуправления отряда. Можно выбрать и командира отряда, а можно таковым назначать командира дежурного микроколлектива.

А есть еще и такие "рычаги" управления отрядом:

1. личная просьба к ребенку,
2. создание общественного мнения по какому-либо поводу,
3. организация рекламной кампании,
4. разработка системы стимулов и поощрений,
5. обращение "за советом" к приехавшим родителям.

Но самым высокоэффективным приемом управления отрядом является игра, большая ролевая игра в какую-либо из выработан­ных человечеством модель общественного самоуправления: в "нов­городский вечевой строй", в "английский парламентаризм", "римский сенат", в "русскую монархию с государственной думой", в "казачий круг" или просто в "город", в котором есть, как во всяком городе, мэр и городской совет, полиция и налоговая служба, пред­приятия и учреждения и, конечно же, - обычные жители. Как орга­низовать такую сюжетно-ролевую игру - это уже другой вопрос.



если ребенок в лагере ни разу не побывал на пляже, ни разу не искупался, он будет считать, что приехал в лагерь зря. Предложите ребятам сделать выбор между обедом и пляжем - большинство по­жертвует первым ради второго. Любой водоем, словно магнит, при­тягивает детей. Даже струя из водопроводного крана может завораживать их больше, чем диснеевские мультсериалы.

Такое водообожание порой непонятно взрослым. Они, забыв о своем собственном детстве, без особого сожаления могут констати­ровать тот факт, что за все лето ни разу не совершили омовения речной водой. У взрослых иные ценности и иные удовольствия. И очень часто они эти ценности навязывают детям. И тогда отряд в полном составе в солнечный день сидит в корпусе и рисует газету или репетирует в зале, готовясь к вечернему выступлению. Если кто-то при этом выразит сомнение в значимости данного занятия и по­просит искупаться, он будет уличен, пристыжен и обвинен в низменных желаниях, в нарушении плана работы, в предательстве

88

89

коллективных интересов. Идти на поводу детских интересов мно­гие взрослые считают для себя неприличным.

Порой же взрослые осознают, что вода для детей - удовольствие, и сознательно лишают детей купания: ведь лишение удовольствия -это, как известно, вид наказания. Например, за неубранную террито­рию.

Будете вы такими же взрослыми или нет - зависит только от вас. Но учтите: конфронтация с детскими желаниями потребует от вас боль­шей растраты нервной энергии, чем пересмотр собственных устано­вок. Вам выгоднее вспомнить себя в детстве и не лишать детей того, чего вы сами в их возрасте не пожелали бы лишиться. Поэтому отло­жите мероприятия на пасмурный день и, пока солнышко светит, веди­те детей на пляж. Только не делайте этого стихийно. Сделайте это организованно.

Во-первых, предложите ребятам раздеться прямо в корпусе и идти на пляж в купальных костюмах. Пляж - это не дискотека, и шикарные наряды там не нужны. Этим вы избавите всех от неприятности что-то забыть или потерять.

Во-вторых, не забудьте проверить у каждого наличие головного убора. Если у кого-то по какой-то причине его просто нет, захватите с собой старые газеты и предварительно научитесь делать из них шля­пы, шапки, треуголки и т. п. Ведь даже в средней полосе солнышко порой припекает настолько сильно, что может "ударить".

В-третьих, поскольку купаются ребята не сразу всем отрядом, за­ранее разбейте всех на группы, пятерки или десятки, дайте им поряд­ковые номера или названия и убедитесь в том, что ребята их запомнили. Этим вы избавите себя от нудной процедуры набора очередной груп­пы для купания, а ребят от ссоры: кому купаться первыми. Вам стоит лишь сказать: "Первая десятка купается, второй приготовиться". А для младших лучше так: "Нептунчики купаются, русалочки готовятся".

В-четвертых, если ваш пляж не оборудован питьевыми фонтанчи­ками, заранее найдите емкость для воды, наполните ее и захватите с собой, чтобы особо жаждущим не пришлось возвращаться в лагерь.

В-пятых, посоветуйте ребятам, особенно маленьким, посетить за­ведение, именуемое туалетом.

В-шестых, поинтересуйтесь самочувствием ребят. Это можно сде­лать вопросом: "Ребята, все ли чувствуют себя хорошо? Никто не боле­ет?" Но можно и не спрашивать - все равно все заверят вас в отсутствии слабости и недомогания. Можно, и это надежнее, определить склон­ность к заболеванию по глазам, по внешнему виду. Внимательно всмот­ритесь в детей и, если чье-то состояние вызовет у вас тревогу, отведите "подозреваемого" к врачу. В вопросах здоровья дополнительная пре­досторожность никогда не бывает лишней.

В-седьмых, каждый раз выбирайте среди ребят "дежурного по пля­жу". Он станет вашим помощником: проверит готовность, займет для отряда место, узнает у врача или у физрука температуру воды и время купания, проверит, не забыли ли вы что-то, возвращаясь с реки в ла­герь.

Ну, и, наконец, пересчитав еще раз всех, отправляетесь получать удовольствие от солнца, воздуха и воды.

Если вы пришли с ребятами на пляж в первый раз, без лишних нотаций проинструктируйте их о пляжных традициях, напомните о чистоте и порядке и обязательно уточните, все ли умеют плавать. И никогда не забывайте: "Купаться можно только в специально отведен­ных, проверенных и оборудованных местах!"

Кульминация пляжного пребывания - это, конечно же, купание. Как правило, за его организацию отвечает плаврук или физрук. Но вам тоже стоит внимательно наблюдать за поведением ваших детей в воде. И если начнутся "игры", опасные для жизни, нужно немедленно и безапелляционно их прекратить. Вода не прощает легкомыслия и бе­зответственности.

Пребывание в воде не бывает бесконечным. Более того, из общего времени нахождения на пляже купание - отнюдь не основная его часть. В связи с этим возникает проблема: что делать, когда дети не в воде? Это взрослые и старшие ребята могут чинно лежать, подставляя солн­цу спину и бока, разговаривая или читая книгу. Младшие ребята не склонны отдавать предпочтение подобным занятиям. Они и пяти ми­нут не смогут усидеть на месте. Сдерживать и подавлять активность детей, как порой это делают некоторые взрослые, - не лучший способ решения проблемы. Во-первых, .это все равно не удастся. А во-вторых, это и не нужно. Разумнее направлять бурлящую энергию детей *в* "мир­ное" русло, т. е. придумывать такие занятия, в которых дети реализуют свое стремление к действию "без разрушительных последствий". Ко­нечно, это не значит, что на пляже нужно всех поголовно организовы­вать и вовлекать, от вас требуется предложить и показать личный пример. А предложить можно многое.

Например, провести конкурс рисунков на песке или конкурс на лучший замок из песка. Это старая пляжная забава, и если дети увле­кутся ею, - то это надолго.

Можно делать из газет головные уборы. Это большое искусство, и многие ребята втайне мечтают ему обучиться. Откройте "Школу шляп­ников" - пляж для этого наиподходящее место: и ребята будут заняты, и их головы будут укрыты от солнца.

А еще можно открыть "Школу нательной живописи". Ребята по­рой любят раскрашивать себя, подобно индейцам или аборигенам Аф­рики. Вот только удается это редко, обычно взрослые запрещают

90

91

пачкаться. А на пляже все можно. Пусть берут акварельные или гуа-шевые краски и расписывают себе и своим друзьям руки, спины, живо­ты и даже пятки. Только обязательно закройте эту "выставку живых картинок" до последнего купания, чтобы "холсты" успели отмыться. Если же у вас в лагере не река, а бассейн, то подобное занятие нежела­тельно - вода будет испорчена смытой краской. Но в этом случае вас может выручить душ.

А специально для девочек можно провести конкурс пляжных парикмахеров. Предложите им сделать своим друзьям и подругам ори­гинальные прически из мокрых волос. Ну и конечно, придумать со­ответствующие названия. То, что прическа будет недолговечной, — это даже хорошо. Не идти же в лагерь со "Взрывом на макаронной фабрике" на голове.

Кроме того, пляж - самое подходящее место для "шумных" кон­курсов. Конечно, в детском исполнении все конкурсы получаются не­тихими, повышенная громкость сопровождает любую детскую деятельность. Но все-таки есть особо шумные занятия, например, со­ревнования крикунов. Предложите детям как можно громче крикнуть фразу: "Хочу домой!" или "Эй, Коля!". Или замените крик свистом, а потом - визгом. И пусгь ребята кричат, свистят и визжат индивидуаль­но и целыми ансамблями. Может быть, накричавшись на пляже, им не захочется шуметь во время "тихого часа".

Еще можно устроить соревнования по синхронному НЕ-пла-ванию. Разбейте ребят на пары, четверки, шестерки и предложите совершить синхронные прыжки, кувыркания, бег, ползание- целый комплекс синхронной пляжной зарядки. Перед показательными вы­ступлениями выделите время для тренировки, ведь главное - добить­ся четкости и согласованности действий. И не предлагайте повторить придуманные композиции в воде.

Может возникнуть много интересных идей из одной только фразы: "Кто дольше...". Кто дольше простоит на одной ноге, не мор­гнет, не рассмеется, не шевельнется, просидит в позе йога, задержит дыхание и т. д. и т. п. Развивая эту идею, можно устроить конкурс для добровольцев "на выносливость". Ребятам не придется преодо­левать полосу препятствий, проходить огонь, воду и медные трубы. Самый выносливый определится очень легко. Им будет тот, кто дольше выдержит испытание щекоткой. Но не забудьте, что в этом соревновании важно вовремя остановиться и не превращать добро­вольное испытание в настоящее мучение.

Еще пляж пригоден для организации силовых состязаний, напри­мер, по армреслингу. Это единоборство можно проводить по обще­принятым правилам, когда два человека садятся за стол напротив друг друга, согнутые в локтях руки ставят на крышку стола и пытаются оп-

ределить, кто сильнее, стремясь положить руку соперника. Но можно правила изменить. Тогда ребята будут соревноваться лежа на животе, стоя на одной ноге, лежа на боку, заложив руку за голову. А можно "пересиливать" друг друга не рукой, а ногой или даже лбом. А еще очень интересны правила японской борьбы "сумо", во время кото­рой противники стремятся вытолкнуть друг друга из круга. Есть и десятки других силовых состязаний. Перетягивание каната тоже вхо­дит в их число. А вот бокс, каратэ, дзюдо и самбо лучше не предла­гать: без соответствующей подготовки и специального инвентаря эти мужественные соревнования превратятся в обычную драку. И, конечно же, на пляже всегда играли в мяч. Если он у вас есть, то можно организовать "детские народные игры": "Картошка", "Вы­шибала", "Собачки", "Штандер" и др.

А еще на берегу можно учить плавать.

А еще можно строить кораблики, чтобы потом их запускать.

А еще. . . Пожалуй, не придумать занятий для детей на пляже может только ленивый. Не ленитесь, и вашим детям не придется скучать, ожи­дая очередного разрешения на купание.

Но "предлагая и организовывая", не забывайте внимательно на­блюдать за детьми. Вдруг кто-то перегреется, кому-то станет плохо, а кто-то наглотается воды. При первых же признаках нездоровья при­нимайте меры: или отведите ребенка к врачу, или предложите ему спо­койно полежать, или возьмите его на руки и отнесите в корпус. Но лучше бы вам не пришлось этого делать.

А покидая пляж, уходите всегда последним: кто же, как не вы, со­берет забытые полотенца, панамки, скакалки и фантики. Придя же в корпус, сразу организуйте переодевание и просушку пляжных костю­мов. Без напоминания дети способны ходить в мокрых трусиках весь день, а потом еще и лечь в них спать. А это не способствует здоровью и бодрости.



Если ребенок чего-то не хочет, первым делом нужно понять, почему он этого не хочет. Если ребенок не хочет спать, нужно ра­зобраться, каковы же причины бессонницы.

И, наконец, если в вашем лагере нет никакого водоема и пляжа, вы все равно сможете доставить ребятам много радостных минут, если организуете водно-сухопутные соревнования. О том, как их провести, вы можете прочитать в приложении к этому сборнику.

Только не пытайтесь разбираться по-топорному, вламываясь в детские палаты и подвешивая в воздухе риторический вопрос: "Поче­му вы не спите?" Отличительная черта детства - неумение разобраться в мотивах своих поступков, в первопричинах своего настроения. Склон­ность к анализу своего поведения - это качество уже взрослого челове­ка, да и то не всякого. Поэтому на глупый вопрос вы получите глупый ответ: "Не хочется", и истинной причины нежелания спать так и не уз­наете. Чтобы понять детей, нужно проявить житейскую мудрость, а также восстановить познания в области возрастной физиологии.

Ребенок может не спать потому, что не привык засыпать в это вре­мя. В разных семьях - разные традиции. Где-то существует жесткое требование: "Тебе Хрюша пожелал спокойной ночи? Вот и марш в кро­вать". Где-то детям разрешено смотреть передачи до ночи. Чтобы вой­ти в новый ритм дня, детскому организму нужно время.

Ребенок может не спать потому, что его переполняют мысли и эмо­ции, а точнее - чувственно окрашенные зрительные образы. Он может вспомнить о доме, о папе, маме и любимой собаке, загрустить и запла­кать. Он может вспомнить о неприятном дневном конфликте и заново переживать обиду и унижение. Он может вообразить себя героем толь­ко что просмотренного фильма и мысленно восторгаться своей ловко­стью или своими нарядами. Он может представить нечисть, притаившуюся в углу комнаты или под кроватью, и сжиматься в тре­вожном страхе. В каждом случае в кровь поступает дополнительная порция адреналина, организм возбуждается и прогоняет сон.

Ребенок может не спать потому, что у него что-то болит, напри­мер, живот. Или у него переполнен мочевой пузырь, а сходить в туалет ему боязно - кругом ведь темно.

Ребенок может не спать потому, что у него холерический темпера­мент. Он просто не нуждается в таком количестве сна, его организм способен восстановить свой энергопотенциал за меньший, чем у дру­гих детей, период.

Ребенок может не спать "за компанию" - если вокруг все не спят. Как и в любой ситуации: понять - это уже наполовину решить^ так и в этом случае. Если вы правильно поставили диагноз отсутствия сна. вы отчасти уже решили проблему.

Чтобы решить ее полностью, нужно совершить ряд действий. Прежде всего запланировать, что один час после отбоя вы посвятите детям и не будете заниматься в это время больше ничем. Таким обра­зом вы предотвратите свое собственное раздражение: раз этот час "по­терян" для всего остального, то не стоит обо всем другом думать и

тревожиться.

Хорошо, если вы возьмете за правило и договоритесь с детьми, что ровно в... часов вы будете входить в палату и гасить свет. Возьмите

94

эту маленькую обязанность на себя. К этому времени все должны умыться, раздеться, сложить одежду и ждать вас. Когда вы войдете, то сразу увидите общий и частный настрой на предстоящее засыпание. Если он недоброжелательный, не подавайте виду. Подойдите к каж­дой кроватке, еще раз сложите одежду, если ребенок сделал это неак­куратно, поправьте подушку или одеяло, кого-то погладьте по голове - все эти знаки персонального внимания приятны детям, от них веет чем-то домашним и уютным. А времени на это уходит не более пяти минут. Прежде чем пожелать спокойной ночи и нажать кнопку вык­лючателя, посмотрите еще раз на детей. Как правило, в этот момент все они лежат на спине, а вы, наверное, по собственному опыту знаете, что это не самая удобная поза для засыпания. Поэтому попробуйте предложить мини-игру: вы считаете до десяти, а каждый обустраива­ется на кровати так, чтобы было максимально комфортно, чтобы ни о чем не хотелось думать, кроме как о том, что мне очень хорошо и сей­час я с удовольствием усну. Но можно и не предлагать игру. Можно сразу погасить свет. Как, впрочем, можно еще постоять пару минут в темноте, прислушиваясь к тишине, а можно выйти из комнаты сразу. Это не имеет значения. Все равно дети сразу не уснут, и, как только вы их покинете, чтобы пожелать добрых снов соседней палате, начнутся шорохи и шебуршения. Кто-то вытащит из тумбочки заготовленный кусок хлеба и будет его жевать; кто-то обнаружит, что у него неудоб­ная подушка и примется ее "месить"; кто-то вспомнит, что забыл схо­дить в туалет, и отправится удовлетворять свои естественные потребности... Но сделать все сказанное выше вам нужно, потому что этими действиями вы создадите предпосылки для сна. В корпусе будет относительная тишина, и дети будут знать, что вы где-то рядом.

А вам предстоит еще второй и третий обход. Во время второго придется с мягкой настойчивостью попросить тишины, если ее нет, или просто пару минут молча походить по комнате. Не забывая при этом, что произносить слова после того, как свет погашен, можно только шепотом или очень тихим голосом.

А во время третьего обхода вам нужно быть особенно вниматель­ным. Потому что, если кто-то не уснул и его что-то тревожит, он по­даст вам знак. Протяжным вздохом, сдавленным всхлипыванием, интенсивным ворочаньем. Подойдите к этому ребенку, присядьте на его кровать, положите руку ему на плечо, спросите: "Что случилось?". И, в зависимости от ответа, помогите ему: или отправьте в туалет, или погладьте живот, или поудобнее подтолкните под него одеяло, или просто поговорите. Используя все свои суггестивные способности, внушите, что все будет хорошо, а сейчас надо спать. Если он утвер­ждает, что "не спится", посоветуйте мысленно посчитать овечек. Можете почесать ребенку спинку - малышам это очень нравится.

95



не меньше, чем котятам. Но не задерживайтесь долго: особые знаки внимания одному могут вызвать ревность в других детях. А вы все равно не успеете оделить своей лаской всех.

А если не спят все или большинство, расскажите "засыпатель-ную историю" или тихо спойте песню.

Если у вас в отряде не малыши, а ребята постарше, то с ними проблему засыпания решить проще. Можно заключить "джентльмен­ское соглашение", что после 22.00 в палате погаснет свет и будет тихо. В этом случае вам придется "закрыть глаза" на то, что ребята некото­рое время будут разговаривать. Совсем запрещать эти разговоры бес­смысленно. Полной тишины вы добьетесь, только если безвылазно просидите в детской палате 1,5-2 часа. Но и в этом случае еще неизве­стно, кто из вас уснет раньше. Более разумно не запрещать, а при­нять участие в этих разговорах, направляя их в нужное русло.

А можно решиться на такой шаг: научить ребят основам аутот­ренинга. Из любопытства они могут откликнуться на такое предло­жение. А вам нужно будет попросить их лечь на спину, закрыть глаза и повторять мысленно вслед за вами по четному количеству раз сле­дующие фразы:

1. моя правая рука очень тяжелая,
2. моя правая рука очень теплая,
3. моя левая рука очень тяжелая,
4. моя левая рука очень теплая,
5. мое дыхание ровное и глубокое,
6. мое сердце бьется сильно и ровно,
7. мое солнечное сплетение излучает тепло
8. мой лоб приятно прохладен...

Фразы надо произносить тихим, вкрадчивым голосом, давать время на то, чтобы их успели повторить, и дополнительными ком­ментариями вызывать состояние удовольствия от тяжести, теплоты и слаженной работы всех внутренних органов.



Если такой эксперимент удастся, то вам будут завидовать во­жатые других отрядов. Еще бы, еще нет и 23.00, а ваши гвардейцы уже спят.

**перед сном**

Наверное, это сохранилось с младенческой поры. Когда мама пела малышу колыбельную и гладила его по редким белесым воло­сикам. В глубинах нашего подсознания, видно, закрепилось ощу­щение умиротворенности и комфорта, которые каждый испытывал в те блаженные минуты от нежных прикосновений, от ровного го­лоса, от персонального внимания к твоему маленькому "Я". А по­скольку человек непреклонно стремится к повторению удовольствий, испытанных им когда-то, то и ребенок, становясь старше и научась засыпать без посторонней помощи, тем не менее, постоянно провоцирует взрослых на предсонное общение.

По этой или другой причине, но дети в лагере очень любят, ког­да после сигнала "отбой" к ним в палату приходит вожатый и что-то рассказывает. Причем это любят и шестилетние дети, и шестнадцатилетние. Малыши могут долго канючить: "А вы приде­те к нам сегодня?" "А расскажите что-нибудь!" Ребята постарше по­ступают дипломатичнее - они задают коварные вопросы:

"А это правда, что если человеку вставить жабры, он сможет дышать под водой?" И пока вожатый концентрирует мысли и под­бирает слова для ответа, он не замечает, как увязает в этом разгово­ре, в этом полуночном общении.

Если взрослый не приходит к детям перед сном или приходит, но ничего не рассказывает, ребята начинают развлекать рассказами друг друга. Тематика этих рассказов одна и та же во всех лагерях:

1. Страшные истории с мертвецами, гробами и ведьмами.
2. Анекдоты про крокодила Гену, Чапая и "русского, немца и
грузина".
3. Выдуманные случаи из собственной биографии.
4. Пересказы просмотренных фильмов про ниндзю и инопла­
нетных пришельцев.
5. Откровения о сексуально-половых отношениях.

96

'-3278

97

А когда запасы историй и анекдотов исчерпываются, потребность в общении и обмене информацией деформируется в потребность в дей­ствии. И тогда начинаются подушечные бои, демарши привидений, акции по мазанью зубной пастой. У старших ребят эти шалости могут перерасти в более "жуткие" игры, просачивающиеся в детскую среду из казарменно-уголовного мира.

Чтобы пресечь эти "безобразия", приходится прибегать к наказа­ниям и конфронтации с детьми. А это уже признаки педагогического бессилия и непрофессионализма. Мудрее и проще предвидеть и пре­дотвратить, чем искоренять уже возникшее явление. Поэтому не жди­те, когда дети вызовут вас на вечернюю задушевную беседу, сделайте первый шаг сами. Если вы, невзирая на усталость, каждый вечер буде­те дарить детям свое общение, вы не только предотвратите нежела­тельные разговоры и действия, не только ускорите процесс засыпания, вы решите и куда более значимые проблемы. Например, повлияете на формирование кругозора и познавательных интересов детей. Или по­можете разобраться в вопросах межличностных отношений. Или даже измените их ценностные ориентиры. Это все действительно возможно, потому что ночные беседы имеют одно уникальное свойство - в это время информация воспринимается наиболее некритично, без сопро­тивления, и закрепляется даже не в памяти, а сразу в более глубоких подсознательно-эмоциональных структурах.

Но не обольщайтесь легкостью решения проблем, общение с деть­ми перед сном - очень трудная вещь. Хотя бы потому, что всякий раз возникают три проблемы: что рассказывать, как рассказывать и как при этом не уснуть раньше детей.

Допустим, вы откликнулись на детскую просьбу и решились рас­сказать малышам сказку. Ту, что осела в вашей памяти с детства, или прочитанную накануне. Но, увы, вы можете потерпеть фиаско: сказки Андерсена, Перро, Гримм, а также народные - детям хорошо знакомы и уже неинтересны. А написанные в XX веке сказки-повести часто пе­ресказу не поддаются. Так, замечательные сказки Э. Успенского в уст­ном изложении теряют свою прелесть. Что, впрочем, характерно и для сказок Л. Кэрролла, А. Линдгрен, В. Крапивина и всех других, где глав­ное - движение чувств или игра слов. Трудно пересказывать истории с большим числом героев. Поэтому сказки А. Волкова, Дж. Родари, Дж. Р. Р. Толкина, поданные в жанре устной декламации, могут запутать и вас, и детей. Для пересказа годятся, прежде всего, истории с динамич­ным сюжетом и небольшим числом действующих лиц. Из сказочных повестей больше всего этому требованию отвечают произведения Н. Носова, К. С. Льюиса, А. Милна, К. Булычева, Р. Киплинга, Т. Янс-сон. Но даже и эти сказки лучше читать, а не пересказывать. А раз так, отнеситесь к процессу пересказывания творчески:

- не бойтесь не следовать исходному сюжету во всех тонкостях и
поворотах;

- не бойтесь исключать из рассказа целые фрагменты и вставлять
вместо них ранее не существовавшие;

1. не бойтесь комментировать непонятные термины;
2. не бойтесь менять имена героев, если вы забыли подлинные;
3. не бойтесь вводить новых героев, отсутствующих в первоисточ­
нике.

Рассказывайте, а не вспоминайте!

Конечно, может так получиться, что ваша сказка будет отличать­ся от оригинала, как небо от земли. Это не страшно. Просто это будет уже ВАША сказка, маленькое самостоятельное произведение искусст­ва. Лишь бы было ощущение целостности и законченности.

А если вы сделаете еще один шаг, то сможете сочинить полностью свою сказку. Это не так и сложно, нужно только захотеть и еще прочи­тать книгу Джанни Родари "Грамматика фантазий, или Введение в ис­кусство придумывания историй".

Но не стоит ограничиваться сказками. С таким же успехом и по таким же правилам вы можете излагать произведения Ж. Верна, А. Конан-Дойла, К. Саймака, Р. Сабатини, М. Дрюона, А. Кристи, Г. Гаррисона и прочих мастеров детективного, приключенческого, исто­рического и фантастического жанра.

Но и этим репертуар ночных рассказов не исчерпывается. В нем могут быть:

1. описания феномена полтергейста;
2. разоблачения политических авантюристов далекого и недалекого
прошлого;
3. пересказы загадочных случаев из жизни охотников и рыболо­
вов;
4. хроники восхождения к вершинам славы эстрадных звезд;
5. легенды о людях с необычными способностями;
6. рассуждения о ходе экономических реформ в отечестве;
7. признания очевидцев посещения Земли инопланетянами;
8. краткие изложения восточных философий и религий;
9. рассказы о встречах с реликтовыми гомонодами;
10. разъяснения новейших открытий астрофизиков;
11. расшифровка тайн древних цивилизаций...

Этот перечень можно продолжить. И к десяти названным темам добавить еще сто десять. Детей, если в них не убито любопытство, интересует в окружающем мире все - значит, обо всем можно гово­рить. И о том, как делают мороженое, и о том, как ловят сусликов, и о том, как заговаривают грыжу.

98

99

Конечно, для большей уверенности вам стоит полистать перед началом смены популярные журналы и брошюры из серии "Знак вопроса". Конечно, для подстраховки лучше заготовить заранее де­сяток-другой забавно-интригующих историй. Но, по большому сче­ту, это не главное. Главное - открытость и искренность. И еще -техника рассказчика. Можно засушить и увлекательный материал о барабашках, а можно всеми цветами радуги зажечь рассказ о кон­верторном способе изготовления стали или о том, как запрягают оленей.

Поэтому, если вы хотите подготовиться к вечерним рассказам по-настоящему, не старайтесь начитывать, старайтесь наговаривать. Не запинайтесь в прилагательных и существительных. Приобрети­те навык свободной, образной речи. А для этого потренируйтесь на своих друзьях. Попробуйте заинтересовать их своим рассказом на тему: "Как делают спички" или "Зачем слону хобот!" Если такие эк­сперименты вы будете проводить часто, то постепенно научитесь. И будете замечательным рассказчиком. И тогда проблема: "Что рас­сказывать детям перед сном?" - перед вами не встанет...

Да, старшие мальчики очень любят поговорить "за жизнь", а старшие девочки очень любят, когда им "по памяти" читают стихи. Выучите на всякий случай что-нибудь из Асадова.



В былые годы в распорядке дня каждого лагеря где-то между обедом и полдником располагался "дневной сон", он же "тихий час", он же "горизонт", "ПЧМ", "абсолют" и т. д. В это послеобеденное время дети должны были спать. Так требовали медики, справедли­во утверждая, что сон укрепляет здоровье. Поскольку дети часто не понимали ценности этой процедуры для своего здоровья и не спа­ли, вожатым вменялось в обязанность организовывать процесс кол­лективного засыпания, чем в значительной степени повышать оздоровительный эффект.

Сегодня столь категорического требования уже нет. Сегодня администрация каждого лагеря самостоятельно делает выбор: "Спать или не спать?" И часто совсем уже принимает решение: "Не спать", как тут же пугается: "А что же тогда делать, если не спать?" Ведь полезность послеобеденного отдыха для детей - не домыслы. И биоритмы детского организма - не вымыслы. И если вместо двух часов сна разрешить два часа бега и прыжков, произойдет истоще-

ние, а не восстановление жизненных функций. И лагерь не выпол­нит одну из важнейших своих задач - оздоровление детей.

Поэтому послеобеденный отдых нужен. Но отдых - это не все­гда сон. Отдых - смена видов деятельности. И значит, послеобеден­ный отдых - это смена эмоциональных и подвижных игр на спокойные, тихие занятия. К таким занятиям можно причислить:

1. чтение книг,
2. лепку из пластилина,
3. написание писем домой,
4. вязание на спицах,
5. игру в шахматы и шашки,
6. отгадывание кроссвордов,
7. слушание музыки,
8. вырезание из дощечки кораблика,
9. запись слов любимой песни,
10. просмотр телевизионных программ,
11. лежание на спине и разглядывание облаков,
12. рисование и выстригание платьиц для куколки,
13. собирание кубика Рубика,
14. занятия с конструктором,
15. слушание читаемой вслух книги.

Но прежде чем организовать эти или другие тихие занятия, еще раз подумайте: "А может быть, все-таки спать?" Как показывает опыт тех самых лет, когда дневной сон был "принудиловкой", добиться засыпания детей можно. И в том случае, когда детям 6 лет, и когда им 12. Для этого нужна лишь твердость. Безапелляционно заявить, что спать будем, решительно потребовать раздеться и занять гори­зонтальное положение, строгим взглядом или словом прекратить разговоры, твердой поступью приступить к обходу владений. Уда­ры ваших шагов будут внушать: "Карающий меч возмездия за не­послушание где-то рядом". Большинство детей, поняв, что они лишились всякой надежды заняться чём-то более интересным, по­ворочаются, повздыхают и уснут. При этом, кроме требовательно-надзирательного стиля, можно использовать нотки высокого пафоса: "Настоящему человеку нескучно оставаться наедине с со­бой два часа". Правда, отдельные мальчики и девочки последние слова воспринимают не как повод предаться размышлениям о веч­ном, а как повод заняться мастурбацией - это довольно распрост­раненное явление в лагере: руки ребенка непроизвольно начнут изучать другие части тела, когда он вынужден лежать, а сна ни в одном глазу.

100

10)

А теперь представим, что вы, бросив на чаши весов все аргу­менты "за" и "против", бесповоротно решили: "Обойдемся без сна". Решиться нужно именно "бесповоротно", передумывать и на пя­тый день смены призывать к тотальному сну - это все равно что заталкивать вылупившегося цыпленка обратно в треснувшую скор­лупу: малоперспективное занятие. Чтобы такой прецедент не воз­ник, вам предстоит приложить много интеллектуальных и организационных усилий. Нужно будет и составить программу за­нятий на каждый день, и обеспечить их материально, т. е. приго­товить в достаточном количестве бумагу, карандаши, ножницы, пластилин, кисти, баночки для воды; а также ребусы, кроссворды, шарады, головоломки; и еще шахматные доски, настольные игры, выкройки и макеты; и, наконец, маленькую библиотечку из ста­рых детских журналов, комиксов и интересных книг. Если о мате­риальной базе не позаботитесь вы, о ней позаботятся дети - они нарисуют колоду самодельных карт.

Занятия можно организовать целенаправленно и нецеленаправ­ленно. В первом случае дети в подавляющем большинстве будут заниматься одним делом (например, сегодня - играть в настоль­ные игры, завтра - склеивать из фантиков гирлянду). Во втором случае каждый вправе выбрать себе занятие сам. Для обеспечения руководства удобнее первый вариант, для воспитания чувства са­мостоятельности и ответственности - второй. В обоих случаях дети находятся в холле, не раздеваются и не ложатся в кровати, в пала­ты уходят только те, кто чувствует усталость и желает отдохнуть -им не надо мешать.

Чтобы придать такому "тихому часу" более организованный характер, можно ежедневно начинать его с ритуального открытия. Это будет короткий общий сбор, во время которого вы поднимете флаг с эмблемой "Клуба тихих игр", и все произнесут слова игро­вой клятвы: "Я, член тайного Клуба тихих игр и спокойных заня­тий, перед лицом своих товарищей торжественно клянусь: ни разу, в течение двух предстоящих часов не вскрикнуть, не взвизгнуть, не свистнуть и говорить только шепотом. И, если я нарушу свое обещание, пусть меня постигнет самое суровое наказание". А по окончании двух часов можно организовать ритуал закрытия клу­ба: всем выйти на улицу, построиться, набрать в грудь и живот побольше воздуха и на счет раз, два, ТРИ выпустить его, сопро­вождая любыми звуками максимальной громкости.

Еще лучше, если бессонный тихий час вы проведете на природе. Для этого надо взять покрывала или пляжные полотенца и уйти всем отрядом на берег реки или полянку. Здесь, даже если кто-то и зашу-

мит, шум легко будет поглощен окружающим спокойствием. А заня­тий для детей здесь даже больше, и их не надо особо придумывать: можно угадывать, на что похожи облака, можно собирать камешки или цветы, можно просто подремать. Но предварительно вам надо договориться с руководством лагеря, убедить его, что отдых на све­жем воздухе целебнее и дает больший оздоровительный эффект.

Но, если стереотипы в вас еще живы и вы не представляете де­тей во время тихого часа не в кроватях, можно найти такой комп­ромисс. Дети укладываются в постели, но не спят - они слушают! Например, музыку. Для малышей можно подобрать целую фоно­теку из детских мюзиклов и музыкальных сказок (от "Бременских музыкантов" до "Следствие ведут колобки"). А ребятам постарше предложить, предварительно проведя настраивающую беседу, и что-то посерьезнее. Даже с минимально развитым музыкальным вку­сом дети способны воспринять и "Пер Гюнта" Э. Грига и "Времена года" А. Вивальди. А в другие дни можно послушать песни С. Ники­тина и В. Долиной или композиции групп "Аквариум", "Кино" - ту музыку, которая не возбуждает, а успокаивает, в которой есть мело­дичность и красота. И слушая которую легко уснуть.

Если же магнитофона, проигрывателя, кассет, дисков и даже гита­ры у вас нет, возьмите книгу и почитайте вслух. Только книгу выбери­те с ярким словом и сюжетом, а читать постарайтесь выразительно.

Со стороны все происходящее в вашем корпусе можно будет назвать римско-советским словосочетанием: "Возлежания в избе-читальне".



По тому, насколько вожатого интересует этот вопрос, можно судить о его опытности и профессионализме. Если вы, прочитав оглавление книги, в первую, вторую или третью очередь обратили внимание на эту главу и открыли эту страницу прежде, чем позна­комились с другими, значит, можно сделать вывод, что в вожатс-кой работе вы новичок, так как именно новичков эта проблема волнует больше всего. В этом нет ничего зазорного, ибо, навер­ное, нет ни одного начинающего педагога, который тайно или явно не собирал бы всевозможную информацию о репрессивных мето­дах воздействия на детей, и все вожатые-асы когда-то тоже пере­болели повышенным интересом к этой проблеме.

Этот интерес обычно быстро проходит, так как выясняется, что за последние две тысячи лет ничего нового в способах и методах

102

103

наказания детей изобретено не было. И все, что человечество нара­ботало в этом вопросе, можно свести к десяти основным группам.

1. Причинить боль: выпороть розгами, отодрать за уши, ударить
указкой по рукам...
2. Отказать в жизненно необходимом: оставить без обеда, не да­
вать спать, не пускать на прогулку...
3. Лишить удовольствия: запретить купание, не дать лакомства,
отнять игрушку...
4. Принудить к неприятной работе: заставить убрать нечистоты,
потребовать наведения порядка в комнате, обязать красить за­
бор в воскресный день...
5. Ограничить свободу действий: запереть в карцере, поставить в
угол, заставить возвращаться домой в 21.00.
6. Унизить в глазах сверстников: выставить перед строем, высме­
ять прилюдно, повесить на шею табличку с обидным прозви­
щем...
7. Отнять привилегии: не посадить к себе на колени, не разрешить
себя сопровождать, перестать обращаться по имени - перейти
на обращение по фамилии...
8. Разрушить надежды: не купить собаку, не пустить на день рож­
дения к другу, поставить крест на экскурсионной поездке в ка­
никулы...
9. Доставить неприятности близким людям: оштрафовать родите­
лей, отправить письмо по месту службы отца, наговорить кучу
гадостей симпатизирующей девочке...
10. Вызвать муки совести: обратиться к христианским заповедям,
указать на сыновний долг, напомнить об обязанностях перед
коллективом...

Ну, а в конечном счете, все эти способы сводятся к одному: лишить ребенка комфортного жизнеощущения, отказать ему в воз­можности делать то, что хочется. А раз так, раз ничего нового и оригинального в практике детонаказания не появилось (и слава Богу!), то и интерес к этому вопросу у всех, кто с ним сталкивает­ся, исчезает очень скоро; конечно, за исключением редких, маниа­кальных случаев, свидетельствующих о профессиональной непригодности.

Намного более сложны, неоднозначны и дискуссионны ответы на два других вопроса: "За что следует наказывать?" и "Можно ли обойтись без наказаний вообще?". В каждую эпоху в каждой стране ответы на эти вопросы давались по-разному, и то, что в одном мес­те в одно время считалось осуждаемым поступком, при других об-

стоятельствах поощрялось и признавалось доблестью. Типичный тому пример - грустная история с Павликом Морозовым.

Чтобы ответить на эти вопросы, надо учесть, по крайней мере, два условия. Одно из них - это степень порядочности педагога. Это фактор субъективный. И второе условие - оно не зависит от убеж­дений воспитателя и поэтому является объективным фактором - это тип государства, в котором растет ребенок. Известно, что чаще и жестче детей наказывают там, где господствует репрессивная идео­логия, где минимальна ценность отдельной личности, где запретов больше, чем свобод. Там наказание является одним из ведущих ме­тодов приручения и дрессировки подрастающих поколений.

А поэтому перед ответом на поставленные вопросы определите для себя: являетесь ли вы человеком либеральных ценностей и явля­ется ли страна в нынешнем ее облике свободным и демократичес­ким государством. Если вы утвердительно кивнули по обоим пунктам, тогда принимайте к исполнению все, что будет сказано ниже. Но учтите, эти правила и принципы теряют смысл, если у вас есть сомнение в своей гуманистической ориентации.

Итак, высшей ценностью в вашей работе для вас должна быть личность ребенка. Не коллектив, не проведенное мероприятие, не собственное благополучие, а самобытный ребенок со всеми его про­тиворечивыми желаниями, со всеми его привычками, манерами, странностями и "прибабахами".

А поэтому вы не имеете права наказывать ребенка...

... за то, что он не похож на других,

... за то, что он не желает делать то, что делают все,

... за то, что он имеет точку зрения, отличающуюся от вашей.

На языке лагерной практики это означает:

1. если ребенок не ест манную кашу,
2. если он одевается в пять раз медленнее, чем другие дети,
3. если он не понимает, зачем спать после обеда,
4. если он мочится по ночам в кровать,
5. если он не желает участвовать в сборе лекарственных трав,
наказывать его нельзя!

Убеждать и разъяснять, помогать и учить можно, а наказывать нельзя.

Также вы не имеете права на наказание в тех случаях, когда сами не выполняете то, что требуется от ребенка. Это просто нечестно: призывать к чистоте и порядку в корпусе, если в вашем личном жи­лище обстановка - как в комнате пламенного революционера после обыска.

104

**105**



Вместе с тем ни одно, даже самое гуманистическое, учение не отрицает наказание полностью и навсегда. Ибо в любой гуманис­тической педагогике кроме высшей ценности - личности ребенка -есть еще одна высшая ценность - личность другого ребенка. А по­скольку "свобода одного заканчивается там, где начинается свобо­да другого", то все действия детей, унижающие других детей, покушающиеся на собственность других детей, грозящие здоровью других детей, могут быть осуждены, и по отношению к ним может быть применено наказание. Но!

Не в первые пять минут после совершения "противоправных" действий!

После попытки понять мотивы, стоящие за поступком!

При условии разъяснения виновному причины его неправоты!

Только спокойным, нераздраженным, невозмущенным голосом!

При этом наказание может быть и не применено, если ребенок понял, признал свою вину и покаялся в случившемся. При этом на­казание может быть отсрочено.

При этом мера и форма наказания могут быть обсуждены с дру­гими детьми.

Правда, последнее правило имеет смысл только в отрядах, где есть дружный коллектив. Если его нет, то всякие разговоры о пра­вых и виноватых превратятся в поощряемое ябедничество. А это еще хуже, чем если вы будете в одном лице и судьей, и адвокатом, и прокурором, и "органами исполнения приговора".

А что касается наказаний за нарушение установленных вами запретов, то сначала посмотрите, насколько разумны эти запреты. И посчитайте, сколько их. Реально выполняться могут не более пяти запретов. В их числе надо оставить все, что может угрожать здоро­вью и жизни ребенка. А от всех остальных, пожалуй, стоит отка­заться. Тем более что среди них встречаются такие шедевры заботы о детском благополучии:

"Нельзя ходить в туалет в одиночку",

"Нельзя выходить из столовой с куском хлеба",

"Нельзя спать, лежа на животе", ,

"Нельзя пребывать в помещении в головном уборе",

"Нельзя чесаться во время просмотра телевизора".

Если вы сохраните подобные запрещения, вам придется нака­зывать детей поголовно и ежечасно.

**если Ни улчие до\*дЬ**

если где-нибудь в засушливых пампасах австралийского кон­тинента дождь - это счастье, ниспосланное небом, то для вас - это несчастье, это крушение планов и надежд, это семь с половиной кру­гов ада. Даже взрослых дождь вводит в состояние беспричинной хандры, уныния и пессимистического восприятия окружающей дей­ствительности. Дети же, с их непосредственной реакцией на проис­ходящие события, быстро осознают: если дождь - то нельзя гулять, купаться, ходить в лес, кататься на качелях и получать еще тысячу и одно удовольствие из тех, что возможны в солнечную погоду. От понимания этого настроение у детей портится, как сметана, не уб­ранная вовремя в холодильник. Возникает желание уехать домой. Появляется капризность и раздражительность. Повышается склон­ность к заболеваниям.

Дождь - это ваш враг №1. Но дождь - внешний противник, и он сможет победить вас, лишь если вы позволите ему объединиться с внутренним врагом - растерянностью. Разрешение противостояния "кто кого?" между вами и дождем, даже если дождь мелкий, холод­ный и "зарядил" на целую неделю, полностью зависит от вашего мастерства и вашей внутренней мобилизации. Если вы сознательно распрощаетесь с надеждой отдохнуть в эти дни, если вы оперативно внесете изменения в распорядки и планы, если вы проявите внут­реннюю собранность и сумеете организовать детей, то вероятен и такой исход: дети будут вспоминать дни дождевой блокады как са­мые интересные и увлекательные. Ведь во время дождя можно столькому научиться, столько прочитать, о стольком поговорить и во стольком поучаствовать! Никакой другой отрезок лагерной сме­ны не сравнится с дождевым по плотности дел и занятий, а значит и по яркости и разнообразию впечатлений. Нужно только уметь че­редовать нагрузку, вовремя менять помещения и постоянно забо­титься о материальном обеспечении.

В сырую погоду можно проводить практически любое из дел, название или описание которого вы встретите в главах и приложе­ниях этой книги. Но на всякий случай вот перечень еще ста 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!").

106

107



1. Конкурс на лучшую рекламу дождя.
2. Занятие №1 в "Мастерской игрушек". Изготовление фигурок из
шишек, желудей, орехов, а также спичек и пластилина.
3. Создание коллективной аппликации из цветной бумаги "Сол­
нышко смеется".
4. Час пришивания пуговиц, глажения рубашек и стирки носовых
платков.
5. Игра "Я садовником родился..." с последующим превращением
ее в игру в фанты.
6. Ритуал приветствия дождя.
7. Вечер "Русские посиделки" с чаепитием, рассказыванием баек,
шутками и розыгрышами.
8. Турнир по олимпийской системе среди мальчиков по армрес-
лингу.
9. 1-й урок в "Школе авангардной живописи". Рисунок из спичек
или тонких веточек, наклеенных на картон.
10. Час рассказывания анекдотов.
11. Открытие клуба интеллектуальных игр с торжественным ритуа­
лом и последующим первым заседанием-игрой "Что? Где? Когда?".
12. Конкурс "Мода в каменном веке".
13. Занятие №2 в "Мастерской игрушек". Изготовление игрушек из
глины или пластилина.
14. Программа психологических тестов.
15. Прогулка босиком по лужам.
16. Час настольных игр. (Повторяется ежедневно).
17. Неформальный обмен кулинарными рецептами.
18. Вечер инсценирования сказок.
19. Игра в "Луноходы": два часа передвижений по корпусу только
"на четвереньках".
20. Организация выставки витражистов - раскрашивание окон в
холле гуашевыми красками.
21. Коммуникативная игра для знатоков слов русского языка "Кон­
такт".
22. Час придумывания нового применения старым, никому не нуж­
ным вещам.
23. Турнир шахматистов и шашечников с определением победите­
ля.
24. Второе заседание клуба интеллектуальных игр. Игра "Брейн-
ринг" с вопросами о природе.
25. Занятие №3 в "Мастерской игрушек". Изготовление свистулек
из ивовых веточек.
26. Игра в фантики.
27. Танцевально-игровая программа (сокращенно: "ТИП").
28. Полуспортивная встреча между командами мальчиков и дево­
чек по "Воздушному хоккею".
29. 2-й урок в "Школе авангардной живописи". Композиция из цвет­
ных клякс на бумаге.
30. Час медитации.
31. Всеобщая перестановка мебели (кроватей и тумбочек).
32. Занятие №4 в "Мастерской игрушек". Приготовление поделок
из коры.
33. Веселая коммуникативная игра "Чепуха".
34. Час разучивания новых песен. (Повторяется ежедневно).



108

109

1. Матч-реванш по "Воздушному хоккею".
2. Конкурс на самое грустное письмо "А у нас идет дождь".
3. Третье заседание клуба интеллектуальных игр. Игра "Интеллек­
туальный хоккей" с вопросами о литературе и музыке.
4. Вечер страшилок.
5. Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
6. Час отгадывания загадок.
7. 3-й урок в "Школе авангардной живописи". Рисунок из прово­
локи на фанере.
8. Полчаса коллективного стояния на голове.
9. Встреча гостей - соседнего отряда.
10. Занятие №5 в "Мастерской игрушек". Изготовление объемных
фигурок из бумаги.
11. Игра "Поле чудес".
12. Откровенный разговор - "Огонек": "Расскажи мне о себе".
13. Очень азартная коммуникативная игра "Мафия".
14. Час изготовления подарков к родительскому дню.
15. Очень современная танцевально-конкурсная программа "Стар-
тинейджер".
16. Четвертое заседание клуба интеллектуальных игр. Сказочный
эрудицион.
17. Неформальная беседа о любимых кинофильмах.
18. Сооружение индивидуальных "домиков" под кроватями.
19. Час чтения вслух книги с захватывающим сюжетом (повторяет­
ся ежедневно).
20. Занятие №6 в "Мастерской игрушек". Изготовление кукол из со­
ломки.
21. Конкурс на лучшее изготовление "мокроступов" из целлофано­
вых пакетов.
22. Старая коммуникативная игра "Города".
23. Турнир доминошников (тех, кто играет в домино) с определени­
ем победителя.
24. Вечер именинников.
25. 4-й урок в "Школе авангардной живописи". Графика на бумаге,
покрытой черной тушью (рисунок наносится иголкой).
26. Конкурс собирателей дождя, т. е. 30-минутная прогулка под дож­
дем со стаканами, в которые необходимо собрать как можно
больше капель.
27. Изготовление отрядной стенной газеты "Мокрая правда".
28. Игра "Прятки", только прячутся не люди, которых ищет один
ведущий, а наоборот: все ищут один спрятанный ведущим пред­
мет.
29. Пятое заседание клуба интеллектуальных игр. Игра "Великолеп­
ная семерка" с вопросами по истории и географии.
30. Час охоты на комаров (Повторяется по мере необходимости).
31. Неформальная беседа о любимых книжках.
32. Занятие №7 в "Мастерской игрушек". Изготовление масок из па­
пье-маше.
33. Игра с прыжками "Три-пятнадцать".
34. Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фо­
кусов и подготовкой инвентаря.
35. Час отгадывания кроссвордов.
36. Генеральная уборка.
37. Организация выигрышной лотереи, в которой билеты покупа­
ются за вежливые слова.
38. Коммуникативная игра "Ассоциации".
39. Подготовка концерта для соседнего отряда и выход в гости с
этим подарком.
40. Обход всего корпуса изнутри, держась за стены и не отрывая
рук.
41. 5-й урок в "Школе авангардной живописи". Аппликации из су­
хих листьев и цветов.
42. Шестое заседание клуба интеллектуальных игр. Мульт-викто-
рина.
43. Конкурс на лучший букет для бутылки с узким горлышком.
44. Вечер легенд и мифов.
45. Час просмотра телевизионных программ (повторяется регуляр­
но).
46. Турнир карточных игроков "В дурака" с определением победи­
теля.
47. Игра с песенными вопросами и песенными ответами "Футбол".
48. Занятие №8 в "Мастерской игрушек". Изготовление самолетов
и корабликов из старых газет.
49. Написание зашифрованных писем и организация переписки меж­
ду палатами.
50. Конкурс на самое красивое оформление палаты.
51. Встреча-разговор с очень интересным человеком.
52. Шуточная коммуникативная игра "Сломанный телефон".
53. Час технических головоломок (кубик Рубика и др.).
54. Вечер гаданий и астрологических прогнозов.
55. Седьмое заседание клуба интеллектуальных игр. Игра "Звезд­
ный час".
56. Полуспортивное соревнование в помещении "Веселенькие стар-
тики".

ПО

111

93. 6-й урок в "Школе авангардной живописи". Рисунок из пласти-

лина на стекле.

1. Конкурс фантазеров "Что я сделаю, когда кончится дождь".
2. Занятие №9 в "Мастерской игрушек". Изготовление игрушек из
ниток и тряпичных лоскутков.
3. Турнир игроков в "Морской бой" с определением победителя.
4. Вечер-беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науке и
человеческой истории.
5. Час тихого чтения (повторяется ежедневно).
6. "Танцы на воде", т. е. дискотека под дождем с последующей про­
сушкой.

100. Концерт вожатской самодеятельности для детей.

Можно было бы предложить еще 100 занятий, но, скорее всего, пока вы организуете и проведете вышеперечисленные, или кончит­ся дождь, или закончится смена, или начнется Всемирный потоп. В любом случае вторая сотня занятий вам не потребуется.

Взрослые называют это красивым словом "ностальгия". А дети просто "скучают по дому". Они редко говорят "грущу", "тоскую", они употребляют именно это слово - "скучаю".

Если подойти к десяти "заскучавшим" детям и попросить их объяснить причины своею "скучания", то ответы можно получить самые неожиданные:

1. А почему сегодня опять суп с луком?
2. Витя мне сказал, что я - конопатая.
3. Я значок потерял, мне его дядя Коля подарил,
4. А зачем Антоша съел мое яблоко...

Если вы поверите, что эти невразумительные объяснения и есть истинные причины грусти и желания попасть домой, то вы окаже­тесь в ловушке неумышленной дезинформации.

На самом деле дети скучают по дому тогда...

... когда они чувствуют свою незащищенность, ранимую откры­тость перед равнодушной небрежностью окружающего мира...

... когда у них нет друзей, не с кем поиграть, поговорить, неко­му открыть тайну...

... когда они не могут привыкнуть к иным, чем дома, требовани­ям, к иному распорядку дня и иным отношениям со взрослыми...

... когда вокруг нет домашнего комфорта, слишком долго при­ходится сидеть в палатах на "казенных" койках, так не похожих на домашний диван, кресло или ковер...

... когда их преследуют неуспехи, неудачи, ничего не получает­ся, "не клеится", и все это видят...

... когда им не хватает ласки, персонального внимания, теплого слова, элементарной похвалы...

... когда слишком большие нагрузки, слишком много дел, высо­кая плотность дня и чрезмерная заорганизованность, от которой хочется спрятаться...

... когда им нездоровится, болит голова или живот, повысилась температура, разбилась коленка или в ладонь воткнулась заноза...

... когда плохая погода: сыро, промозгло, ветрено, холодно, слякотно, одним словом - противно...

... когда просто нечем заняться.

То есть заскучать дети могут когда угодно. Обычно это происхо­дит так. Невзначай услышанное слово, что-то напоминающее мимо­летный зрительный образ, едва уловимый знакомый запах вызывают в глубинах памяти ассоциации, связанные с домом. Если в этот мо­мент ребенка ничто не тревожит, если он увлечен интересной деятель­ностью, всплывшие в памяти образы тают, не оставляя следа. А если он испытывает беспокойство, подавленность, раздражение, если об­щий эмоциональный фон негативный, то ассоциативные образы за­крепляются и привязываются к ближайшему источнику неприятностей. На этом заканчивается неконтролируемый, бессознательный этап и на­чинается новый этап - сознательного сравнения. Ребенок начинает представлять, что, окажись он в данный момент дома, все бьшо бы по-другому. Если сейчас он в сырой обуви, то дома бабушка обязательно дала бы теплые шерстяные носки. Если сейчас он ест липкую овсяную кашу, то дома наверняка были бы оладьи с вареньем. Если сейчас его никто не любит, то дома любили бы все, даже рыбки в аквариуме. Все плохое, что было в домашней жизни, преломившись в призме детского воображения, улетучивается. А все хорошее, даже не замечаемое рань­ше, разрастается и заполняет сферу фантазии. Если мыслительное срав­нение будет продолжаться долго, то у ребенка появится желание оказаться там, где так хорошо, то есть дома. Но так как нуль-транс­портировки невозможны, он опечалится, расстроится и, может быть, даже поплачет. Если в этот момент поинтересоваться: "Почему ты пла­чешь?", он ответит: "Скучаю по дому".

Так же, как ребенку полезен шоколад, обливания холодной во­дой и общение с телевизором, так же полезно ему скучать по дому. Так же как шоколад, ледяная вода и телеэкран опасны в больших

112

113

количествах, так же опасно скучать слишком долго. Чем продол­жительнее время, когда ребенок уносится в мыслях домой, тем твер­же становится его стремление уехать, тем устойчивее эмоционально отрицательное отношение к лагерю.

Но не допустить перерастания светлого чувства любви к дому в мрачное состояние неприятия лагеря в ваших силах. Если вы поняли, в чем причины "скучания" и каков его механизм, то вам, наверное, уже ясно, что нужно делать. Нужно, чтобы ребенок чувствовал уют, имел друзей и был включен в интересную деятельность.

Разрешите ребятам оборудовать по вкусу свои комнаты, пусть каждый, если захочет, украсит рисунками или плакатами стену над кроватью, пусть на тумбочках стоят букеты, открытки или мягкие игрушки, с которыми очень любят засыпать малыши. Дайте воз­можность почувствовать ребятам, что место, в котором они оказа­лись, - их дом, а это произойдет, лишь если они сами своими руками обустроят его.

"Передружите" всех детей. Создавайте в первые дни разные груп­пы для выполнения временных коллективных поручений. В ходе их выполнения ребята будут знакомиться и узнавать друг друга. По­степенно у них появятся "закадычные друзья" и "задушевные под­ружки". А если кто-то все же "не впишется" в систему симпатий и дружеских связей, станьте для него другом сами.

Ну и главное, организуйте насыщенную жизнь с плотным рас­порядком дня и смены, с учетом колебаний эмоционального маят­ника и с учетом интересов и возможностей детей. Чтобы в конце дня было приятно оглянуться на прожитое и сказать: "Сегодня было здорово". И чтобы еще приятнее было предвкушать радость завт­рашнего дня. Чтобы, засыпая, ребенок думал о маленьких и боль­ших удовольствиях, которые ждут его утром.

Ну, а если все же все ваши превентивные меры не возымели ре­зультата и кто-то из детей заскучал, подзовите этого ребенка к себе, приласкайте. Пусть даже он поплачет - не надо загонять тоску вглубь, надо дать ей выплеснуться. А вы посидите тихо рядом. Или задавайте вопросы:

"А что тебе подарили на последний день рождения?" "А что видно из вашего окошка?"

"А что обычно готовит мама на завтрак по воскресеньям?" Пусть ребенок выговорится, пусть мысленно побывает среди близ­ких людей и любимых игрушек. Только обязательно закончите этот разговор-воспоминание на нотке оптимизма, вернитесь вновь в лагерь и вдвоем представьте, сколько еще радостных дел, приятных сюрпри­зов ждет впереди. И предложите написать об этом письмо домой.

А малышам можно даже по просьбе родителей на 1-2 дня съез­дить в "отпуск" - ребенок убедится, что дома без друзей скучно и неинтересно, и, успокоенный, приедет вновь в лагерь. Вы же встреть­те его с искренним радушием и сознайтесь, что без него вам было грустно. А еще лучше, если радость по случаю возвращения "вре­менного эмигранта" выскажет весь отряд.

Если же вы любите играть, то можете рискнуть провести игру "Все наоборот". Станьте "маленьким" и заявите, что вам все надое­ло, скучно и хочется домой. Покапризничайте, чтобы у ваших детей появилась возможность проявить свою рассудительность и утешить вас. Кто же, как не ваши дети, окажет вам поддержку, если вы сами вдруг "заскучаете".

А еще можно поскучать коллективно в рамках специального те­матического дня. Включите в свой план смены "День повальной нос­тальгии" или "День хандры, скуки и уныния". Вот уж будет весело.

А малышам можно даже по просьбе родителей на 1-2 дня съез­дить в "отпуск" - ребенок убедится, что дома без друзей скучно и неинтересно, и, успокоенный, приедет вновь в лагерь. Вы же встреть­те его с искренним радушием и сознайтесь, что без него вам было грустно. А еще лучше, если радость по случаю возвращения "вре­менного эмигранта" выскажет весь отряд.

Если же вы любите играть, то можете рискнуть провести игру "Все наоборот". Станьте "маленьким" и заявите, что вам все надое­ло, скучно и хочется домой. Покапризничайте, чтобы у ваших детей появилась возможность проявить свою рассудительность и утешить вас. Кто же, как не ваши дети, окажет вам поддержку, если вы сами вдруг "заскучаете".

А еще можно поскучать коллективно в рамках специального те­матического дня. Включите в свой план смены "День повальной нос­тальгии" или "День хандры, скуки и уныния". Вот уж будет весело.



**Нию делясь *В* родительским день**

Родительским днем в лагере называют тот день, когда к детям приезжают родители. Хотя вообще-то отдельные родители к отдель­ным детям приезжают и во все остальные дни, но в "родительский день" этот родительский приезд становится массовым. Более того, он часто бывает и целенаправленно организованным.

Отдельные вожатые в ожидании родительского дня порой вы­нашивают такую мысль: "Приедут родители - заберут детей, отдохну немного!". Принять эту мысль можно, если согласиться, что отдых -это смена видов деятельности. Потому что в сравнении с другими днями родительский не менее напряжен и загружен, просто он дру­гой. В нем иные заботы и хлопоты, иные проблемы и вопросы, и даже - чуть-чуть иные отношения с детьми. Но эти заботы и проблемы, так же как и любые прочие заботы и проблемы, требуют затрат ду­шевной и физической энергии. И немалых затрат. А поэтому рассла­биться в родительский день вам не удастся. И ваши ожидания на отдых не оправдаются. Но это не страшно. Главное - чтобы оправдались ожидания родителей.

Хотя все родители разные, в еще большей степени они одинако­вые. Они могут в разной степени скучать по своим детям. Они мо­гут в разной форме выражать свою радость при встрече детей. Они могут по-разному обращаться к своим детям. Но всех их интересует одно и то же:

114

115

"Хорошо ли моего ребенка кормят?" "Не обижают ли моего ребенка?", "Здоров ли мой ребенок?", "Не скучно ли моему ребенку?", "Есть ли у моего ребенка чистый носовой платок?". Если хотя бы по одному из пяти пунктов родители не получат положительной информации, они начинают "принимать меры". "Меры принимают" все родители - в этом они одинаковые. Но по-разному - ведь все-таки они разные. Родители, занимающие пози­цию "Мой ребенок лучше всех!", начинают обвинять без разбору вожатых, поваров, медиков, администрацию, но более всего и в пер­вую очередь - вожатых. Родители, живущие под покровом тайны: "И в кого он у меня такой уродился?", обрушиваются с причитания­ми, наставлениями, вздохами и угрозами на собственных детей. Ро­дители, смирившиеся с мыслью: "По-моему колония плачет!", грустно покачивают головой и нерешительно просят: "Вы уж с ним построже". Самые "опасные" родители - родители-педагоги. Обре­мененные тяжким грузом знаний о том, как воспитывать чужих де­тей, они считают себя обязанными поделиться с вожатым частью этого груза и поэтому могут в течение многих минут высказывать вам свои соображения по поводу общей организации лагерной жиз­ни и конкретных взаимоотношений с их собственным наследником. Но и родителей-педагогов, и даже родителей - бывших вожатых в первую очередь интересуют вышеназванные пять вопросов. А по­этому вам следует быть готовым дать интересующую их информа­цию. А для тгого надо подготовиться. И лучше всего - вместе с детьми. Начните с того, что накануне проведите "Большую Стирку" -так обычно домохозяйки называют процесс наведения чистоты и порядка в квартире. Объясните детям, что их родители будут очень огорчены, если увидят их "грязнулями" и "пачкулями". И наоборот, родителей можно порадовать, если продемонстрировать самостоя­тельность в деле ухода за самим собой. А поэтому пусть все приго­товят грязные носки и платки (более крупные предметы гардероба лучше не трогать) и попытаются их выстирать. Чтобы попытка уда­лась, вам надо показать детям, как правильно намыливать, полос­кать и выжимать - вряд ли у большинства детей эти навыки имеются. Сушить все, что выстирано, надо на специально закрепленной ве­ревке. Если ее не будет или если вы ее не покажете детям, кое-кому из них может прийти в голову гениальное рационализаторское ре­шение: высушить трусики, засунув их в тумбочку в пакетик с конфе­тами. А когда настанет время глажения, то вам лучше всего взять утюг в собственные руки и быстро-быстро перегладить все само­стоятельно. Иметь происшествие в виде ожога - не лучшее приобре-

116

тение накануне родительского дня. А вот что можно доверить детям - это пришить пуговицы. Только иголки и нитки, наверное, придется достать из собственных запасов - у детей их может не оказаться. За­кончить "Большую Стирку" следует наведением порядка в тумбоч­ках, шкафах и чемоданах - так, как вы это делали в банный день.

Следующий этап предварительной подготовки к родительско­му дню - организация выставки детских работ. Работами могут быть рисунки, бумажные поделки, композиции из природного материа­ла, результаты труда в кружках выпиливания, выжигания, вышива­ния и т. д. Подскажите ребятам простую мысль: "Всем родителям приятно увидеть работу своего сына или дочери". А поэтому пусть постарается каждый. А вы заготовьте таблички с названиями "ше­девров" и фамилиями их создателей.

Еще можно выпустить газету "Как мы в лагере живем".

Еще можно подготовить концерт из лучших "номеров" - сце­нок, частушек, песен, инсценированных анекдотов и гимнастичес­ких пирамид.

Еще можно изготовить приветственный транспарант и вывесить флажки.

Ну и, наконец, можно посоветовать всем детям приготовить какой-то персональный сюрприз для своих родителей. Раскрашен­ный камешек. Скорлупку от ракушки. Засушенный корень калгана. Букетик цветов. Ну, или просто рисунок. Одна девочка "сохранила" однажды для любимой бабушки мороженое от полдника, завернув его в панамку. Конечно, ценности для родителей эти сюрпризы пред­ставлять не будут, но внимание и забота могут тронуть всякого.

А еще накануне родительского дня остригите всем ногти!

Утром же того дня, когда ожидается массовое прибытие роди­телей, попробуйте встать чуть раньше, чем обычно. Эти несколько дополнительных минут нужны вам, чтобы приготовить свою самую "приличную" одежду. Встречать родителей в мятом и грязном - зна­чит выказывать по отношению к ним свое неуважение. А всякий человек, которому выказано неуважение и пренебрежение, обычно платит той же монетой. А зачем вам это?

Следующее, что нужно обязательно сделать в это утро, - прове­рить еще раз, во что дети одеваются. Кто-нибудь непременно, не­смотря на всю предшествующую работу, откопает грязную рубашку и наденет грязные гольфы. Не ругая, попросите таких "уникумов" переодеться. И помогите девочкам заплести косички. И попробуй­те причесать мальчиков. Не забывайте, первую информацию о со­стоянии дел в лагере родители получат в момент созерцания внешнего вида своего ребенка.

117

Другим источником информации для родителей будет внешний вид и внутреннее убранство вашего корпуса. Поэтому до завтрака обойдите свои владения и осмотрите их критическим взглядом. То, с чем вы давно свыклись, то, что вы уже не замечаете, родителям бросится в глаза сразу. Чтобы этого не произошло, снимите со сте­ны лопнувший два дня назад воздушный шарик, уберите из угла покрывшуюся паутиной половую тряпку, замените позавчера пере­горевшую лампочку и поставьте на полку одинокий, неизвестно кому принадлежащий башмак, который ваши мальчишки используют как футбольный мяч. И уже после этого со спокойной совестью отправ­ляйтесь завтракать.

А после завтрака вы можете еще раз провести репетицию кон­церта, приготовить мешочки с грязным бельем -для обмена на чис­тое, расставить стулья в "зрительном зале" - в общем, подготовиться к демонстрации того, что отряд живет дружно и весело, никто не болеет и все с нетерпением ждут встречи с близкими людьми. Боль­шего в целях подготовки информации для родителей об их детях вы сделать не сможете.

А еще - и это главное - вам нужно подготовиться к личному кон­такту с родителями. А для этого договоритесь с детьми, что они, как только сами поздороваются с родственниками, сразу подведут пап, мам, бабушек, дядей, старших сестер и братьев к вам и представят: "Вот, это ко мне приехали". Обмен приветствиями и любезностями с родителями может быть очень коротким - 20 секунд, но он должен быть. Если вам необходим обстоятельный разговор - попросите ро­дителей подойти к вам попозже. Если необходимости беседовать нет - поинтересуйтесь, намерены ли родственники "забрать" детей для общения "в семейном кругу" где-нибудь за пределами корпуса и лаге­ря. Если такое намерение есть, то проявите бюрократическую дотош­ность, - попросите написать заявление или расписку. Образец ее вам надо подготовить заранее. Например, такой: "Расписка

Я, Соколов Александр Валентинович, беру на себя ответствен­ность за жизнь и здоровье моей дочери Соколовой Наташи с 11.00

до 17.00 19 июня 200...г.

Подпись".

Поскольку у родителей вряд ли найдется бумага и пишущие принадлежности, приготовьте ручку и стопку чистых листов зара­нее. Только по свершении этой процедуры дети могут получить "увольнительную" - у вас должна быть железная уверенность, что дети находятся под опекой родителей, а не гуляют где-то сами по себе. Когда же родители захотят расстаться с ребенком и уехать, они должны не бросать его у лагерных ворот, поцеловав на проща-

118

ние, они должны подвести его к вам и "обменять" на расписку - вам она уже не нужна. Такая "бюрократическая волокита" нужна хотя бы потому, что, как показывает статистика, дети в лагерях чаще тонут именно в родительский день и именно в тот момент, когда родители уже уехали, а в отряд ребенок еще не вернулся. А если все же необходимость брать расписки вас угнетает или это вызывает раздражение родителей, сошлитесь на то, что это распоряжение на­чальника лагеря, а вы всего лишь добросовестно его выполняете.

А вечером, после того, как родители покинут территорию лаге­ря, а вы соберете детей и расспросите их о впечатлениях, вам надо тактично решить еще одну проблему: поговорить с ребятами о при­везенных съестных запасах и о сроках их реализации. Чем скорее будет съедена родительская "гуманитарная помощь", тем лучше, т. е. безопаснее.



119

Прежде всего, понять состояние ребенка. Даже если еще вчера он был радостным и совершенно не вспоминал о маме, то сегодня, когда ко всем приезжают, а к нему нет, он чувствует себя одиноким, покинутым и самым несчастным. Он может целый день - без обеда и полдника - стоять у лагерных ворот и грустить. Он может, пода­вив в себе слезы, организовать "месть" - беспричинно с кем-то под­раться, что-то разбить, куда-то спрятаться. Он может "закатить" настоящую истерику.



Что делать? Даже если вы услышите совет: "Станьте на один день его мамой", - вы не сможете этот совет выполнить. Поэтому вам остается только понять, внутренне пожалеть и, собрав всех "по­кинутых", сходить с ними на речку. В такой день можно разрешить дополнительное купание. И можно отменить "тихий час". Но лучше всего заняться несложной физической работой и попросить детей помочь вам. А в конце дня позовите ребенка к себе и скажите, что только что звонила его мама и просила передать, что у нее все в порядке, что она его любит и очень скоро обязательно приедет, пусть он не плачет и ждет. А это от нее подарок! Ложь все-таки иногда бывает "святой".



Увы, но поводом для разговора с родителями чаще всего быва­ют претензии: или ваши, или к вам.

1. У моего сына пропали резиновые сапоги, а он их поставил в
сушилку по вашему совету.
2. Ваша девочка в последние дни ничего не ест, зато постоянно
ходит с конфетами, которые вы привозите в таком количестве.
3. Моего мальчика в комнате обижают. Он мне ничего не гово­
рит, но я это чувствую.
4. Вчера ваш внук опять ушел без разрешения в лес, а когда я
сделала ему замечание. о"н стал кричать, что уедет из этого "дурац­
кого лагеря".
5. Дочка сказала, что вы не разрешаете смотреть "Санта-Барба-
ру", а она ведь еще ни одной серии не пропустила.
6. У вашего сына непонятная склонность заглядывать в чужие
тумбочки и таскать оттуда всякие сладости...

Вести разговор, за которым стоит одна из этих или одна из со­тен других претензий, очень непросто. Вести такой разговор - это своего рода дипломатическое искусство. И уж если такой разговор вам предстоит - азы этого дипломатического искусства вам надо знать.

1 . Не ведите разговор стоя - это очень неудобно. Предложите присесть или пройтись по территории лагеря. Во время разговора не держите руки в карманах, а также не чешитесь и не ковыряйте в носу.

2. Постарайтесь говорить с родителями "на равных". Не допус­кайте как снисходительно-покровительственного тона, так и заис­кивающего, подобострастного. Скажите себе: "Я - взрослый человек. Я уважаю себя сам и прошу уважения к себе со стороны других".

3. Не занимайте "оборонительную позицию". Не пытайтесь за­
щищаться и оправдываться - это будет свидетельством вашей вины,
а ее на самом деле может и не быть.

Не занимайте "наступательную позицию". Не пытайтесь навя­зывать свою точку зрения и убеждать родителей, что они не правы. Это еще никому никогда не удавалось.

1. В первые же секунды беседы выясните имя-отчество вашего
собеседника, несколько раз повторите их про себя - чтобы не за­
быть, и в дальнейшем в течение всего разговора с родителями про­
износите это традиционное русское обращение как можно чаще.
2. Найдите во внешнем облике родителей какую-то "красивую
деталь": благородная седина, мужественные морщины, красивые
зубы, умелая косметика, изящные серьги в ушах, - и постарайтесь
на этой понравившейся детали сосредоточить свое внимание.
3. Если вам надо сделать замечание по поводу ребенка, начните
фразу так: "Я хотел бы попросить вашего совета...", или: "Мне очень
хочется понять, а без вас это вряд ли получится...", или "Мне, пожа­
луй, нужна ваша помощь...".
4. Если разговор начали родители и сразу принялись высказы­
вать вам замечания, то выслушайте их терпеливо и внимательно, не
перебивайте и не показывайте неудовольствия. Как только напор их
речи стихнет, улыбнитесь широко и искренне и скажите без иронии и
без лукавства: "Вам, наверное, тяжело приходится с ним (с ней) дома.
Ведь он такой непоседливый (застенчивый, разносторонний, прин­
ципиальный...)". Пусть родители заведут разговор о себе и о детях в
долагерной жизни. Когда они выговорятся, может оказаться, что про­
блема, из-за которой "разгорелся сыр-бор", уже снята.
5. Если нет возможности свести проблему к шутке или переклю­
чить внимание родителей на иные темы, то попытайтесь проблему
решить совместными усилиями. А для этого настройтесь на парт­
нерские отношения и включите в размышления над выходом из си­
туации родителей:

"Как вы думаете, может быть, лучше..."

"Мне тоже кажется, что надо было сделать по-другому. Значит, вы считаете..."

"А как вы отнесетесь, если мы поступим так..."

Родители, как, впрочем, все взрослые люди, очень любят давать советы и высказывать свое мнение - выслушайте и то и другое: вдруг в родительских словах окажется рациональное зерно.

9. Улыбайтесь по ходу разговора как можно чаще. И не столько
"дежурным" изгибом губ, больше похожим на гримасу, сколько гла­
зами.

120

121

10. Закончите разговор фразой, начинающейся словами: "А зна­ете, что мне больше всего нравится в вашем сыне?..", или: "Если че­стно, мне ваша дочь очень симпатична, в отличие от других девочек...", или: "У вас такой хороший ребенок, я бы хотел иметь такого сына...". Комплименты родителям по поводу их детей гово­рят редко, между тем слышать их всегда приятно. Доставьте роди­телям напоследок несколько приятных секунд.

Эти советы предполагают тот случай, когда родители настрое­ны на скандал или, по крайней мере, на "выяснение позиций". Если же они подошли к вам или встретили вас доброжелательной улыб­кой и ожиданием конструктивного решения проблемы, то ответьте им тем же. У вас может получиться приятный, глубокий разговор интеллигентных людей, после которого вы расстанетесь с чувством глубокого уважения друг к другу. Не стесняйтесь об этом так и ска­зать: "Мне было очень интересно с Вами побеседовать. Спасибо

вам!"

Кстати, сказать "Спасибо" желательно после любого разговора

с родителями.



**Ни1О пекиь *с***

В арсенале вожатого всегда найдутся универсальные средства, которые помогут в трудную минуту. Это своего рода палочки-вы­ручалочки. Первая - это, безусловно, игра, а второй может стать песня. Вот представьте ситуации, которые довольно часто возника­ют в лагере:

1. вы пришли с отрядом к столовой, а дежурные сообщают, что
обед задерживается на пятнадцать минут...;
2. вы поехали с отрядом на экскурсию, а дорога на автобусе длин­
на и утомительна...;
3. вы собрались с ребятами на свой первый костер, еще не все
знают друг друга, и возникает неловкое молчание...;
4. вы закончили свое вечернее отрядное дело раньше, чем пред­
полагалось, а до отбоя еще достаточно долго...;
5. вы проводили спортивные соревнования или творческий кон­
курс, жюри совещается, чтобы подвести итоги, а в это время зрите­
ли и участники...;
6. вы пошли с отрядом в поход, путь достаточно сложен и чув­
ствуется, что ребята устали...;
7. вы с отрядом....

В этих и еще многих других ситуациях песня может прийти на помощь. Она может многое: снять усталость и изменить настрое-

ние, заполнить паузу и разрядить обстановку. Общая песня - это не просто коллективное исполнение стихов, положенных на музыку, это еще и прекрасный способ общения. Исполняя вместе полюбив­шуюся мелодию, каждый чувствует себя чуть-чуть увереннее, нуж­нее, защищенное, даже те, которые не имеют ни слуха, ни голоса.

Однако есть две проблемы, из-за которых в некоторых отрядах песни вообще не звучат. Первая проблема - субъективная: вожатые этих отрядов считают, что они не умеют играть ни на баяне, ни на гитаре, а без музыкального сопровождения песни поют только боль­шие дяди и тети под конец пьяного застолья. Вторая причина - объек­тивная: большинство современных эстрадных шлягеров вообще невозможно петь, их можно только слушать.

Разрешить первую проблему трудно, но можно. Для этого нуж­но лишь приобрести гитару и попросить кого-нибудь из знакомых показать вам 3 главных аккорда, которые порой называют почему-то "блатными". Еще не родился человек, который не смог бы освоить эти 3 аккорда. И еще не написана песня, которую нельзя было бы под эти 3 аккорда исполнить. Конечно, лучше разучить не 3, а 5, или 7, но это потребует чуть большего времени, чем одни сутки.

Разрешить вторую проблему еще проще, чем первую. Популяр­ные шлягеры вообще не надо петь с детьми. Пусть они звучат на дискотеках. Пусть дети спонтанно намурлыкивают отдельные строч­ки их них. Пусть их исполняют наиболее одаренные представители отряда на общелагерных песенных конкурсах.

Дети примерно до 11-13 лет не имеют устойчивого музыкаль­ного вкуса. И поют они, как правило, то. что нравится окружаю­щим их взрослым. Если взрослые ностальгируют от Клавдии Шульженко и Марка Бернеса, дети также предпочитают стиль "рет­ро". Если взрослые не признают ничего, кроме "Крематория", дети любят и знают творчество А.Григоряна. Ели для взрослых преде­лом музыкальных мечтаний является околоуголовная лирика, дети с восторгом вытягивают "Владимирский централ".

Поэтому дети в вашем отряде будут, скорее всего, петь то, что нравится вам. И, скорее всего, то, чему можно подыграть на гитаре, использую те самые 3 аккорда.

За последние лет 20 -30 лет сложилась даже особая "загородно-песенная культура". В нее вошли как песни их мультфильмов, так и композиции группы "Машина времени", как дворовые шлягеры в исполнении В.Маркина, так и произведения Юрия Визбора, Олега Митяева, Сергея Никитина, Юрия Кукина, Владимира Берковско-го, Вадима Егорова, Дмитрия Сухарева, Булата Окуджавы, Ады

122

123

Якушевой и Вероники Долиной. Последних десять авторов и ис­полнителей собственных песен порой называют "бардами", а их тво­рения - "бардовской песней". Но "бардовские" композиции и "загородная" песня - это не совсем одно и тоже.

Песни, вошедшие в "Золотой фонд" загородной лирики, испол­няются по всей стране и во всех лагерях. Они стали своеобразной визитной карточкой, по которой фанаты вожатского дело узнают друг друга. Именно в лагерях дети впервые знакомятся с этими пес­нями, а потом напевают их всю жизнь.

А поэтому, может быть, не стоит нарушать традицию. И не сто­ит "изобретать велосипед". Пожалуй, лучше всего петь с детьми именно эти песни. Тем более, что среди них есть и веселые, и груст­ные, и мудрые, и шуточные, - в общем, на любой вкус, под любое настроение. И тем более, именно эти песни проще всего исполняют­ся под 3 аккорда.

Примеры наиболее популярных "загородных" песен вы найдете

в одном из приложений этой книги.



если однажды поутру вашу голову посетит мысль: "А ведь пос­лезавтра заканчивается смена", - это верные признак того, что на­чался заключительный период.

А стоит вам внимательно оглядеться вокруг, вы обнаружите и другие признаки, подтверждающие эту мысль. Например, вы обна­ружите, что изменилось поведение детей. Дети стали чуть более воз­бужденными, чуть более болтливыми, чуть более раскованными и много более неуправляемыми. Если поинтересоваться, хотят ли они домой, то в ответ можно услышать неопределенное: "И да, и нет". Эта раздвоенность желаний и является причиной изменения эмоци­онального тонуса, изменения поведения и даже изменения ценнос­тей. Те отрядные дела, которые так нравились всем в основной период, в глазах детей вдруг теряют свою привлекательность. И глав­ной ценностью становится неформальное общение. Предчувствуя расставание, новые друзья и подружки словно хотят наговориться на всю оставшуюся жизнь. Но поскольку дети не могут общаться, как взрослые, вальяжно развалившись в мягком кресле или степен­но прогуливаясь по тихим аллеям, они предпринимают действия: уходят в лес в поисках особых шишек, отправляются на реку соби-



рать ракушки и камешки, залезают в самые немыслимые места. И все это совершают, часто забыв поставить вас в известность.

Именно на последние дни приходится еще один пик "криминаль­ной активности". Дети, словно почувствовав, что времени осуще­ствить вызревавший всю смену замысел уже не остается, решаются на него в последние дни и ночи. Они отправляются под покровом темноты "мазать девчонок", они залезают средь бела дня на стол­бы-громоотводы, они облачаются в костюмы привидений и устраи­вают грандиозные подушечные баталии. А если поблизости имеют несчастье располагаться чьи-то дачные участки, то дети могут ре­шиться и на по-настоящему противоправные действия.

Осознавая опасность, исходящую от окончательно раскрепос­тившихся детей, руководство лагеря часто идет на отмену выход­ных для вожатых и воспитателей: "Не хватало еще ЧП в последние дни". Чтобы действительно какое-нибудь недоразумение не испор­тило "положительное впечатление от смены", вам нужно быть внут­ренне мобилизованным и собранным, внешне - спокойным и уверенным. И, конечно же, вам нужно иметь четкий план действий, ведь предстоит решить еще так много организационных и воспита­тельных задач.

Прежде всего, объявите о введении "президентского правления". Поблагодарите командира отряда за все хорошее, что было им сде­лано, и снимите с него командирские обязанности. Все равно в ус­ловиях предотьездной суматохи он с ними не справится, а будучи человеком ответственным и впечатлительным, может сильно пе­реживать оттого, что его "никто не слушается". Возьмите управ­ление отрядом полностью в свои руки. Игры в самоуправление

124

на заключительном этапе уже не эффективны, а значит и неумес­тны. (Данный совет не является абсолютным, иногда нужно сде­лать с точностью до наоборот: дать возможность детскому самоуправлению проявить себя и тем проверить свои авторитет и организаторские способности.)

Затем лично подойдите к библиотекарю, кастелянше и зав­хозу. Договоритесь с ними о времени сдачи книг, игр, спортив­ного инвентаря и постельных принадлежностей. Наиболее желательно книги отнести в библиотеку за два дня до отъезда, причем лучше, если отряд придет организованно к определенно­му часу. В этом случае меньше вероятность потери или увоза кни­жек домой. Игры, мячи, скакалки лучше сдать на склад в предпоследний день после обеда. В младшем отряде по этому поводу можно даже организовать операцию "Розыск" - своеоб­разное соревнование по поиску "куда-то запропастившихся" тен­нисных ракеток, кубиков от настольных игр и магнитофонных кассет. Учтите, что у отдельных ребят появится определенное желание увезти домой "память о лагере".

Сразу после этого можно приступить к "чемоданной" проце­дуре. Предложите всем ребятам уложить свои сумки и рюкзаки, не дожидаясь последнего часа, и отведите время на эти сборы. Пусть ребята оставят только самое необходимое из одежды и обу­ви, а также туалетные принадлежности; все остальное надо упа­ковать во избежание потери и последующих слез. Одновременно пусть ребята произведут ревизию в чемоданах на предмет обна­ружения засохших и заплесневевших пишепродуктов, чужих ве­щей и мусора природного происхождения (рассыпавшиеся шишки, кора, веточки, камешки, грибы и пр.). Объясните, что ро­дители не будут осчастливлены, когда увидят все это среди ве­щей любимого чада. Если обнаружатся бесхозные куртки, шапки, носки, сандалии, - организуйте "Салон потерянных вещей" или "Очную ставку с вещественными доказательствами". Перед пос­ледним ужином в предпоследний день желательно завершить в основном приготовления к отъезду.

Наиболее трудоемкой и хлопотной будет процедура сдачи по­стельного белья. Она проводится в самое последнее утро, а пото­му в очень сжатые сроки - за 10-20 минут. Так как почему-то в момент сдачи всегда не хватает полотенца или наволочки, под­готовьтесь заранее. Соберите и пересчитайте все простыни и по­додеяльники еще в корпусе и, если обнаружите недостачу, "наймите частных сыщиков" - группу из 3-4-х ребят, которые об­следуют все шкафы, тумбочки, кровати. Как правило, недостаю-

щие предметы всегда обнаруживаются, но только в несоответству­ющих им местах и не всегда в узнаваемом виде.

В последнее утро, чтобы все успеть и по возможности не суе­титься и не повышать голос, лучше действовать по такому плану:

1. Ребята совершают умывальный обряд, укладывают свои
гигиенические принадлежности в чемоданы, собранные еще на­
кануне, и выносят чемоданы на улицу - "погреться на солныш­
ке". В корпусе не остается никаких личных вещей.
2. Ребята собирают, пересчитывают и сдают постельное бе­
лье. В корпусе не остается ничего, кроме мебели и мусора.
3. Ребята делают генеральную уборку, чистят шкафы и тум­
бочки, подметают и моют пол, уносят к мусоросборнику накопив­
шийся за смену хлам. Корпус остается пустым и чистым. Его можно
запереть и время, оставшееся до отъезда, провести на улице.

В случае ненастья роль "улицы" будет играть клуб или отряд­ная комната.

Но не превращайте заключительный период в перманентную организационную процедуру, прерывающуюся вспышками не­формальной нежности. В эти дни. как и во все другие, есть место отрядным делам. Конечно, их должно быть немного и они долж­ны иметь определенную направленность.

Прежде всего, эти дела - подведение итогов. Если на базе от­ряда работал кружок, необходимо организовать итоговое выс­тупление или выставку - демонстрацию результатов его работы. Если вы вели отрядный бортжурнал, необходимо дописать в нем последнюю страничку, прочитать все вслух и вручить его на хра­нение кому-либо из ребят (командиру отряда) или вам как стар-



126

127

шему товарищу. Если у вас существовала традиция подводить ежедневные коллективные итоги дня, необходимо сделать итого­вый анализ - разговор о прожитой смене и друг о друге на после­днем отрядном костре.

Кроме того, нужны дела-прощания. Прощание с лесом - пос­ледняя прогулка. Прощание со спортплощадкой - последний матч-реванш. Прощание с рекой - последнее купание.

И еще нужен один красивый праздник. Он должен быть яр­ким и запоминающимся. К его подготовке должны быть привле­чены все дети. В нем должны проявиться все раскрывшиеся таланты. Это может быть большой гала-концерт "Вечерняя звез­да". Это может быть веселый КВН "Было, братцы, было...". Это может быть фестиваль-программа "Стартинейджер". И, как на всяком празднике, у вас должны быть подарки. Конечно, так на­зываемые гостинцы ("сухой паек") всем детям приготовит столо­вая лагеря. Но много приятнее будет детям, если подарки будут сделаны вашими руками. Они могут быть скромными - медалька с эмблемой отряда или любым другим рисунком, но при этом они должны быть персональными. А потому сделайте на каждой ме­дальке надпись: "За самый звонкий смех", "За самый здоровый аппетит", "За самые интересные идеи"... И вручите в завершении праздника каждому ребенку причитающуюся ему награду. А вам в награду останется память о самых лучших детях.

ПРИЛОЖЕНИЕ

СЧИТАЛКА? СЧИТАЛКА... СЧИТАЛКА!

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего или водящего, в некоторых случаях делятся на команды. Понаблюдайте за играющими ребятами, вспомните свое детство и вы увидите, как быстро и весело это происходит. А помо­гают в этом считалки. Например, эта:

На златом крыльце сидели

Царь, царевич, король, королевич.

Сапожник, портной.

Кто ты будешь такой?

Выходи поскорей.

Не задерживай добрых

И честных людей.

Или такая:

Аты-баты,

Шли солдаты,

Аты-баты,

На базар.

Аты-баты,

Что купили?

Аты-баты,

Самовар.

Аты-баты,

Сколько стоит?

Аты-баты,

Пять рублей.

Аты-баты,

Аты-баты,

Выходи от нас скорей.

Обычно считалку говорит один из играющих. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке.

Ведущий, произнося слова из считалки, указывает на игроков. Если

слова длинные, то можно их делить на слоги. Перед считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет пер­вым, или тот, кто останется последним, когда выйдут все остальные.

Считалки бывают разные: смешные и не очень, длинные и ко­роткие, с понятным всем текстом или с набором никому не понят­ных слов. И в каждом городе, в каждой деревне есть свои любимые считалочки, не похожие на другие.

Тара-Мара В лес ходила, Шишки ела, Нам велела. А мы шишки Не едим, Таре-Маре Отдадим.

Шла собака Темным лесом За каким-то интересом. Инте-инте-интерес, Выходи на букву "С". Буква "С" не подошла, Выходи на букву "А". Буква "А" не нравится, Выходи, красавица.

Катилась мандаринка По имени Иринка, Кто ее найдет, Тот и вон пойдет.

1,2,3,4, 5,6,7,8,9, 10, Выплывает белый месяц, А за месяцем - луна. Мальчик девочке - слуга. Ты подай-ка мне карету, А я сяду и поеду Выбирать себе наряд, Я поеду в Петроград. Синий, красный, голубой -Выбирай себе любой. Кады-Мады,

130

Неси воды. Корове пить, Тебе водить.

Эй, Иван, Полезай в стакан, Отрежь лимон И выйди вон.

Я вареньице варила, Себе пальчик отварила, Никому я не скажу, Что без пальчика хожу.

Катится горох по блюду, Ты води, А я не буду.

1,2,3,4,

Мы живем в большой квартире,

И, конечно же, у нас

Есть и ванна, есть и газ.

Можно в баню не ходить.

Вот и все - тебе водить.

Тучка - белый парашют, Очень я тебя прошу, Отведи мою беду, Позови мою звезду. Пусть она, как светлый разум, Луч пошлет на землю сразу. Пусть дрожат мои враги. Кто не верит -Тот беги.

Солнце спряталось за гору,

Зайка в лес,

А мышка в нору.

Кто остался на виду -

Убегай,

Водить иду.

131

А во время этой считалки все играющие держат перед собой сжатые кулачки. И ведущий, который говорит считалку, на каждое слово ударяет по чьему-то кулаку.

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею малы дети.

Кук-мак,

Кук-мак,

Убирай один кулак.

А вот так можно разделиться на две команды. Двое ведущих образуют ворота. Каждый из них загадывает себе какое-то слово или предмет, например, цвет, дерево, название фильма или сказоч­ного героя. А в это время все и произносят слова:

А ути-ути-ути, А куда же нам идти? Мама-уточка идет, За собой утят ведет.

Когда цепочка подходит к воротам, "мама-уточка" начинает с "воротами" разговор:

1. Царь, царь, пусти в город.
2. Почто надо?
3. Дочку (или сына, если последним в цепочке стоит мальчик)
замуж выдавать.



Куда бы Вы ни шли со своим отрядом: на прогулку, в лес или в столовую, в поход или на пляж, - речевка может помочь вам. Ребя­та, особенно маленькие, с удовольствием будут произносить риф­мованные тексты вместе с вами. Это организует, настраивает и просто поднимает настроение. Выучите их с ребятами и в нужную минуту используйте. Утренняя.

Вож.: Раз, два!

Все: Три, четыре!

Вож.: Три, четыре!

Вож.: Раз, два!

Моряков.

Все: Три, четыре!

Вож.: Солнце только что проснулось

Все: И ребятам улыбнулось!

Вож.: Поскорей, дружок, вставай.

Все: На зарядку выбегай. '

Вож.: Солнце светит

Все: Ярко-ярко!

Вож.: Нам от солнца

Все: Жарко-жарко!

Вож.: Солнышко, сильнее грей!

Все: Воду в речке нам согрей!

Вож.: Солнце, воздух и вода -

Все: Наши лучшие друзья!

Вож.: Раз, два!

Все: Три, четыре!

Вож.: Речка близко?

Все: Речка здесь!

Вож.: Лодок много?

Все: Лодки есть!

Вож.: Как команда?

Все: Молодцы!

Вож.: Мы шагаем дружно,

Все: Нянек нам не нужно.

Вож.: Парус выше поднимай,

Все: Песню громче запевай!

Вож.: Эй, ребята, шире шаг! Все: Нет, наверно, в целом мире

Веселей, дружней ребят! Вож.: Не грустят в семействе нашем. Все: Мы поем, танцуем, пляшем! Вож.: Все занятья хороши -Все: Веселимся от души! Вож.: Все сумеем сделать сами Все: И письмо напишем маме. Вож.: Эй, дружок, не унывай. Все: Нашу песню запевай!

132

133

Туристическая.

Вож.: Кто шагает с рюкзаком?

Все: Мы, туристы!

Вож.: Кто со скукой не знаком?

Все: Мы, туристы!

Вож.: Нас вперед ведут

Все: Дороги!

Вож.: Наш девиз:

Все: "Всегда вперед!"

Вож.: Эй, ребята,

Все: Тверже шаг!

Вож.: Что турист берет в дорогу?

Все: Песню, ложку и рюкзак!

Вож.: Мы голодные, как звери,

Все: Открывайте шире двери!

Вож.: Нам еда полезна будет,

Все: Силы новые разбудит.

Вож.: Кто отстал?

Все: Не отставай!

Вож.: Кто устал?

Все: Не унывай.

Вож.: Кто идти захочет с нами -

Все: Нашу песню запевай!

Вож.: Раз. два!

Все: Мы не ели!

Вож.: Три, четыре!

Все: Есть хотим!

Вож.: Открывайте шире двери,

Все: А то повара съедим.

Вож.: Руки?

Все: Чистые.

Вож.: Лицо?

Все: Умыто.

Вож.: Всем, всем

Все: Приятного аппетита!

\* \* \*

Вож.: Эй, лихая детвора! Все: Собираться нам пора. Вож.: Бим-бом

Все: Та-ра-рам!

Никогда не скучно нам. Вож.: Смотри, Все: Народ! Вож.: Отряд Все: Идет! Вож.: Что голодный хор поет,

Когда повар есть зовет? Все: Бери ложку, бери хлеб!

И садись-ка за обед! Вож.: Бим-бом! Все: Та-ра-рам! Вож.: Что сготовил повар нам?

После этой речевки можно предложить ребятам угадать, что же их ждет в столовой. Кто будет точнее, тому вкусный приз! Условие одно - заранее нельзя смотреть в меню.

Спортивная.

Вож.: Мы идем

Все: На стадион.

Вож.: Отряд наш будет

Все: Чемпион!

Вож.: Мускулы

Мальчики: Сильные!

Вож.: А сами все

Девочки: Красивые!

Вож.: Кто задору, солнцу рад?

Все: Эй, спортсмены, стройся в ряд!

Вож.: А команды есть?

Все: Есть!

Вож.: Капитаны здесь?

Все: Здесь!

Вож.: Выходи скорей на поле

Все: Поддержать отряда честь!

Кроме речевою можно использовать еще и кричалки. Кричалки представляют собой набор слов, чаще не содержащий в себе никакого смысла, который надо хором, в заданном ритме кричать. Вожатый на­чинает кричалку, а дети хором просто повторяют то, что он сказал. При этом прелесть кричалки для ребят заключается в том, что ее необходимо именно кричать, что вполне соответствует детской потребности.

134

135

Вот примеры кричалок:

О-о-о, але! Балис-бамба- лае! О, кикилис-бамба! О, сава-вавимба! О-о, я бананы ем! Ай-вай лизи, Ай-вай лизи, лизи! Пере-рее-рео! О, о, о!

Комала-му, комала-му Комала-му виста! Отм-дотм-битм-били Пуба-побитм-били! С-с-с-с виста!

Вож.: Парам-парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам-парэра!

Все: Хэй!

Вож.: Парам-парэра!

Все: Хэй! Хэй! Хэй!

Попробуйте предложить ребятам самим придумать что-то по­хожее. Они наверняка с успехом справятся с этим заданием.

А вот еще одна кричалка, после которой, как правило, звучит какая-нибудь песня. Мы вам предлагаем песню не совсем обычную. Дело в том, что эта песня исполняется по принципу всех кричалок, т. е. дети просто повторяют за вожатым каждую строчку. Так что, даже не зная мотива, вы сможете вместе с успехом ее исполнить.

На берегу Большой реки Пчела ужалила Медведя прямо в нос. "Ой-ей-ей-ей!" -Вскричал медведь, Сел на пчелу И начал петь...



ЗЕМЛЮ ОБМОТАЛИ

1. Землю обмотали
Тоненькие нити,
Нити-параллели
Из озер и рек.
Совершите чудо,
Руку протяните.

Надо, чтобы в дружбу верил Каждый человек.

2. Обогрейте словом,
Обласкайте взглядом,
От хорошей шутки
Тает даже снег.

Это так чудесно. Если с вами рядом Станет добрым и веселым Хмурый хеловек.

3. Мы не зря мечтали
О волшебном чуде.
Пусть планету кружит
Всемогущий век.
Совершите чудо,
Пусть выходит в люди,
Пусть выходит, пусть выходит
В люди человек.

ВЕЧЕРНЯЯ

Разговоры еле слышны,

И над лагерем бродит тень.

В круговерти забот не заметили мы,

Как был прожит еще один день.

*А. Иванов*

136

137

1. Только правду скажем в глаза,
Не тая на душе обид,
Промелькнет и утихнет в сердцах гроза,
Затвердеет дружбы гранит.
2. Согревая единство теплом,
Все теснее орлятский круг,

Если надо помочь, если вдруг тяжело, Помни - каждый твой верный друг!

4. Разговоры еле слышны,

И над лагерем бродит тень.

В круговерти забот не заметили мы,

Как был прожит еще один день.

*М. Бесчалъник* ВСЕ РАССТОЯНИЯ

1. Все расстояния
Когда-нибудь в круг замыкаются.
Все из разлук

Обязательно встречей кончаются.

Припев: Должны проплыть вокруг Земли, Вернуться в гавань корабли, Все поезда в свои вернутся города.

2. Шумный вокзал

То встречает друзей, то прощается.

Мы расстаемся,

Но мы ведь и снова встречаемся.

Припев: Чтоб снова встать в огромный круг, И снова знать, что рядом друг, И песни петь, чтоб больше не было разлук.

*Ю. Визбор*

МИЛАЯ МОЯ

1. Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены.
Тих и печален ручей у янтарной сосны,
Пеплом несмелым подернулись угли костра -
Вот и окончилось все, расставаться пора.

Припев: Милая моя, солнышко лесное,

Где, в каких краях встретишься со мною?

2. Крылья сложили палатки - их кончен полет.
Крылья расправил искатель разлук - самолет,
И потихонечку пятится трап от крыла -

Вот уж, действительно, пропасть меж нами легла.

Припев.

3. Не утешайте меня, мне слова не нужны -
Мне б отыскать тот ручей у янтарной сосны,
Вдруг там в тумане краснеет кусочек огня,
А у огня ожидают, представьте, меня.

Припев.

*А. Якушева*

ВЕЧЕР БРОДИТ

- 2 раза.

1. Вечер бродит по лесным дорожкам,
Ты ведь тоже любишь вечера,
Подожди, постой еще немножко,
Посидим с товарищами у костра.
2. Вслед за песней позовут ребята
В неизвестные еще края,

- 2 раза.

И тогда над крыльями заката Вспыхнет яркой звездочкой мечта моя.

3. Вижу целый мир в глазах тревожных
В этот час на берегу крутом.

- 2 раза.

Не смотри ты так неосторожно, Я могу подумать что-нибудь не то.

138

139

КОРАБЛИК ДЕТСТВА

1. Кораблик "Детство"
Уплывает в детство,

Белые большие трубы скошены назад.

Дайте наглядеться,

На прощанье наглядеться,

Дайте мне наслушаться,

Как они гудят.

2. Ветерок на палубе
Тронул чьи-то волосы,

И в туман уносится чей-то нежный взгляд. Уплывает детство, До чего ж не вовремя, Даже все ребята Об этом говорят.

3. Все ли распрощались?
Все ли попрощались?

Время нам с последней шлюпкой уходить.

Что же вы остались,

Чудаки остались,

Или вам не хочется

С нами в юность плыть?

*С. Никитин*

РЕЗИНОВЫЙ ЕЖИК

1. По роще осиновой,
По роще калиновой
На именины к щенку

В шляпе малиновой шел ежик резиновый

С дырочкой в правом боку.

Были у ежика: зонтик от дождика,

Шляпа и пара галош.

Божьей коровке, цветочной головке

Ласково кланялся еж.

2. Здравствуйте, елки!
Зачем вам иголки?
Разве мы волки вокруг?

Как вам не стыдно, ведь это обидно,

Когда ощетинился друг.

Небо лучистое, облако чистое,

На именины к щенку -

Ежик резиновый шел и насвистывал

Дырочкой в правом боку.

3. Милая птица, извольте спуститься,
Вы потеряли перо.

В красной аллее,

Где клены алеют, ждет вас находка в бюро.

Небо лучистое, облако чистое,

На именины к щенку -

Ежик резиновый шел и насвистывал

Дырочкой в правом боку.

4. Много дорожек прошел этот ежик,
А что подарил он щенку?

Об этом он Ване Насвистывал в ванне Дырочкой в правом боку.

ПРО ОКТЯБРЕНКА АЛЕШКУ

1. Там, где залиты солнцем дорожки,

Там, где лагерь у горной речонки. Полюбил октябренок Алешка Из второго отряда девчонку.

2. С той девчонкою встреч не искал он,
А, завидев ее, хмурил брови,

А потом забирался на скалы, Обдирая коленки до крови..

1. С яркокрасным шиповником горным
Возвращался в свой лагерь Алешка,
Чтобы после вечернего горна
Бросить ветку с цветком ей в окошко.
2. А потом пришло время расстаться.
Их автобус отвез до вокзала.

И уехал веснушчатый рыцарь

В синей майке со звездочкой алой.

140

141

5. А девчонка про то не узнала. Что была для него всех дороже, И еще две недели вздыхала Об отрядном вожатом Сереже.

*В. Егоров*

МОНОЛОГ СЫНА

1. Нам с сестренкой каюк,
Наша мама на юг
Улетела недавно.
Жизнь без мамы не мед
Это каждый поймет,

А с отцом и подавно.

В доме трам-тарарам,

Папа нас по утрам

Кормит жженою кашей.

Он в делах, как в дыму,

И ему потому не до шалостей наших.

Припев: А пошалить хочется очень,

Мы ведь не так много и хочем, Каждый отец и даже отчим Это поймет.

2. Вот вчера, например, я такое имел -
Полетать захотелось.

И, была не была, два бумажных крыла

Мы приделали к телу.

И пошли на балкон, пусть на нас из окон

Поглядят домочадцы,

Как с балкона мы - ах! - сиганем на крылах,

Чтоб по воздуху мчаться.

Припев: Плыли внизу реки, поляны,

У всех отцов падали шляпы.

Вот красота, только бы папа не увидал.

3. Я почти улетал, но отец увидал,
Представляете, жалость.

Он расширил глаза и схватил меня за... То, что ближе лежало. Папы страшен оскал, я от папы скакал, Как лошадка в галопе,

И, как будто коня, папа шлепал меня По гарцующей попе.

Припев: У всех отцов богатый опыт

По мастерству шлепанья попы. Вот подрасту и буду шлепать Попу я сам.

4. Мы отца не виним, мы помиримся с ним, Позабудем о ссоре.

Есть такой порошок, с ним летать хорошо, Называется порох.

Мне б достать порошка, пол посыпать слегка, Бросить спичечку на пол. Как взлететь я хотел. И хоть сам не взлетел, Так взлечу вместе с папой.

*А. Якушева*

ТЫ - МОЕ ДЫХАНИЕ...

1. Ты - мое дыхание, Утро мое ты раннее, Ты - и солнце жгучее, и дожди. Всю себя измучаю -Стану я самой лучшею, По такому случаю ты подожди.

*2* раза.

2. Подожди, себя тая, -
Самой красивой стану я,
Стану самой умною и большой.
Столько лет все думаю,

Как бы найти звезду мою?

А звезда - рюкзак на плечи и пошел. - 2 раза.

3. Ты - моя мелодия,

Ты - вроде ты и вроде - я,

Мой маяк у вечности на краю.

Спросят люди вновь еще:

"Как ты к нему относишься?"

Я тогда им эту песню пропою. - 2 раза.

142

143

- 2 раза.

- *2* раза.

- 2 раза.

- 2 раза.

ДЫМ КОСТРА

1. Дым костра создает уют,
Искры гаснут в полете сами.
Пять ребят о любви поют,
Чуть охрипшими голосами.
2. Пять сердец бьются, как одно.
Вспоминая подруг далеких,
Тех, что ждут их уже давно,
Самых близких и яснооких.
3. Если б слышали те, о ком
Эта песня сейчас звучала,
Прибежали б сюда тайком,
Чтоб послушать ее сначала.
4. Чтоб почувствовать до конца
Эти губы и эти руки,

Как умеют любить сердца, Огрубевшие от разлуки.

МЫ С ТОБОЙ ДАВНО УЖЕ НЕ ТЕ

1. Мы с тобой давно уже не те,
Мы не живем делами грешными:
Спим в тепле, не верим темноте,
И шпаги на стену повешены.

В нашей шхуне сделали кафе, На тумбу пушку исковеркали, Истрачен порох фейерверками, На катафалк пошел лафет.

2. Мы с тобой давно уже не те,
И нас опасности не балуют.
Кэп попал в какой-то комитет,
А боцман служит вышибалою.
Нас теперь не трогает роса,

На парусах уж не разляжешься -Пустил артельщик разгулявшийся На транспаранты паруса.

*Г. Аделунг*

3. Мы с тобой не те уже совсем, -
И все дороги нам заказаны:
Спим в тепле на средней полосе,
Избрали город вечной базою.
Знаю, нам не пережить зимы,

А шхуна - словно кот на привязи, Кривая никуда не вывезет -Ведь море ждет нас, черт возьми!

4. Море ждет, а мы совсем не там, -
Такую жизнь пошлем мы к лешему.
Боцман'- я! Ты будешь капитан.
Нацепим шпаги потускневшие.
Мы с тобой пройдем по кабакам.
Команду старую разыщем мы...

А здесь, а здесь мы просто лишние, Давай, командуй, капитан!

ВАЛЬС В РИТМЕ ДОЖДЯ

1. Солнца не будет - жди не жди,
Третью неделю льют дожди.
Третью неделю наш маршрут
С доброй погодой врозь.
Словно из мелких, мелких сит
Третью неделю моросит.
Чтоб не погас у нас костер,
Веток подбрось.
2. В мокрых палатках спят друзья,
Только дежурным спать нельзя.
Сосны качаются в ночи,
Словно орган, гудя.

А у костра ни сесть, ни лечь, Как не устанет дождик сечь! Слушай, давай станцуем вальс В ритме дождя.

*Н. Лисица*

144

145

3. В небе не виден звездный свет, В небе просвета даже нет, А под ногами не паркет, А в основном вода. Но согревает нынче нас Этот смешной и странный вальс, И вопреки всему горит Наша звезда.

4. Выверен старый компас, Получены карты и сроки, Выштопан на штормовке Лавины предательский след. Счастлив, кому знакомо Щемящее чувство дороги. Ветер рвет горизонты И раздувает рассвет.

*Р. Ченборисова, И. Сидоров*

ЛЮДИ ИДУТ ПО СВЕТУ

1. Люди идут по свету...
Им вроде немного надо -
Была бы прочна палатка
Да был бы не скучен путь!
Но с дымом сливается песня,
Ребята отводят взгляды,

И шепчет во сне бродяга Кому-то: "Не позабудь!"

2. Они в городах не блещут
Манерой аристократов,
Но в чутких высоких залах,
Где шум суеты затих.
Страдают в бродячих душах
Бетховенские сонаты

И светлые песни Грига Переполняют их.

3. Люди идут по свету.
Слова их порою грубы. -

- Пожалуйста, ... извините, ... -С усмешкой они говорят. Но грустную нежность песни Ласкают сухие губы, И самые лучшие книги Они в рюкзаках хранят.

ДОМ

1. Мимо текла, текла река,
Плыли куда-то облака,

Шел человек, была дорога нелегка. И человек мечтал о том. Что он построит где-то дом. И поселится счастье с ним В доме одном.

2. Если когда-то он сдавал,
Он непременно напевал

Песню любимую свою, ту, что пою. Дом, как известно, всем давно, Это не стены, не окно, Это не стулья со столом - это не дом.

*•»*

3. Дом - это то, куда готов

Ты возвращаться вновь и вновь,

Яростным, добрым, нежным, злым,

Еле живым.

Дом - это там, где вас поймут,

Там, где надеются и ждут,

Где ты забудешь о плохом, -

Это твой дом.

*Е. Куменко*

146

147

*В. Ланцберг* РЕБЯТА, НАДО ВЕРИТЬ В ЧУДЕСА

1. Ребята, надо верить в чудеса.
Когда-нибудь весенним утром ранним
Над океаном алые взметнутся паруса
И скрипка пропоет над океаном.
2. Не три глаза, ведь это же не сон,
И алый парус, правда, гордо реет

В той бухте, где отважный Грэй нашел свою Ассоль, В той бухте, где Ассоль дождалась Грэя.

3. С друзьями легче море переплыть

И пить морскую соль, что нам досталась.

А без друзей на свете было б очень трудно жить,

И серым стал бы даже алый парус.

4. Ребята, надо верить в чудеса.
Когда-нибудь однажды утром ранним
Над океаном алые взметнутся паруса
И скрипка пропоет над океаном.

*М. Рысаков*

РАДУГА

1. Радуга повисла разноцветным коромыслом,
Опустив один конец в зеленый океан.

Чуть пофантазируй и представь, что ветер свистнул, Спутанной мечты твоей он разогнал туман.

Припев: Радуга! Радуге радуйся, Если мечтаешь и ждешь. Милой сторонке обрадуйся, Если такую найдешь.

2. Положу в карман себе я солнечный фонарик,
Выкрою из неба голубые паруса,

А из облаков себе я сделаю кораблик

И умчусь куда-нибудь, куда глядят глаза.

Припев.

3. А когда глаза свои немного приоткрою, Никому не веря, что это только сон, Улыбнусь мечте своей, ладошкою прикроюсь И увижу радугу я из своих окон.

Припев.

ТЫ, ДА Я, ДА МЫ С ТОБОЙ

1. Ты, да я, да мы с тобой,
Ты, да я, да мы с тобой...
Здорово, когда на свете есть друзья!
Если б жили все в одиночку,

То уже давно на кусочки Развалилась бы, наверное, Земля.

2. Ты, да я, да мы с тобой,
Ты, да я, да мы с тобой...

Землю обойдем, потом махнем на Марс.

Может, у оранжевой речки -

Там уже грустят человечки

Оттого, что слишком долго нету нас.

3. Ты, да я, да мы с тобой.
Ты, да я, да мы с тобой...

Нас не разлучит ничто и никогда. Даже если мы расстаемся, Дружба все равно остается, Дружба остается с нами навсегда.

*В. Ланцберг*

ПИСЬМО ДРУГУ

Пора в дорогу, старина,

Подъем пропет.

Ведь ты же сам мечтал услышать, старина,

Как на заре стучатся волны в парапет

И чуть звенит бакштаг,

Как первая струна.

148

149

Дожди размоют отпечатки наших кед,

Загородит дорогу горная стена,

Но мы пройдем, и грянут волны в парапет,

И зазвенит бакштаг,

Как первая струна.

2. Послушай, парень,

Ты берешь ненужный груз. Ты слишком долго с ней прощался у дверей. Чужими делает людей слепая грусть, И повернуть обратно хочется скорей. Пойми, старик, ты безразличен ей давно, Пойми, старик, она прощалась не с тобой. Пойми, старик, ей абсолютно все равно, Что шум приемника, что утренний прибой.

3. А если трудно разом все перечеркнуть,
Давай разделим пополам твою печаль.
И я когда-то первый раз пускался в путь

И все прощался и не мог сказать "прощай"! Ну что ж, пора, уже кончается рассвет, Ведь ты же сам мечтал услышать, старина, Как на заре стучатся волны в парапет И чуть звенит бакштаг, Как первая струна.

*О. Митяев*

ПОСВЯЩЕНИЕ ИЛЬМЕНСКОМУ ФЕСТИВАЛЮ

1. Изгиб гитары желтой
Ты обнимаешь нежно.
Струна осколком эха
Пронзит тугую высь.
Качнется купол неба,
Большой и звездноснежный.
Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались.
2. Как отблеск от заката,
Костер меж сосен пляшет.

Ты что грустишь, бродяга,

А ну-ка, улыбнись.

И кто-то очень близкий

Тебе негромко скажет:

Как здорово, что все мы здесь

Сегодня собрались.



3. И все же с болью в горле Мы тех сегодня вспомним, Чьи имена, как раны, На сердце запеклись. Мечтами их и песнями Мы каждый вздох наполним, Как здорово, что все мы здесь Сегодня собрались.

Под6ч\*нЫе игры

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребята­ми. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр - их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение дей­ствовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

Не сомневаемся, что Вы не один раз были участниками и орга­низаторами подвижных игр. Поэтому давайте вспомним вместе, что самое главное в организации таких игр. Каждая игра имеет свою игровую задачу: "догони", "поймай", "найди" и др. Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иногда полезно сыг­рать на самолюбии ребят, выразив "сомнение" в их силе, ловкости. Нарисуйте перед детьми яркую картину предстоящего действия. Не стоит в начале ограничиваться одной лишь дежурной фразой: "А сейчас мы будем играть в..." Организуя подвижные игры, помните, что лучше, если Вы будете для них таким же участником, как и ре­бята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффек­тивнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы показываете действия, т. е. создаете образное представление об игре. Пусть кто-то из ребят повторит за Вами то, что потребует особого внимания в игре. Если во время игры правила не выполняются, при-

150

151

*~*

остановите игру, сделайте веселый комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и не­посредственны. Подбадривайте ребят. Возможен и шуточный репор­таж о происходящем. Если интерес к игре пропадет, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет. Но помните: игра яв­ляется игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широ­кий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать. Не упустите момент, когда игру лучше всего завершить. И еще: для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приго­товьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для прове­дения игр надо разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок. А теперь игры.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдо­вать "замок", а вторая команда - помешать им в этом. "Замком" мо­жет служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать "замок", по ко­манде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотро­нуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды - с завязанными глазами осалить тех, кто движет­ся к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передви­гаться по площадке.

СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 56 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий на­зывает какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить

перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

АРАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытяну­той вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

Арам-шим-шим,

Арам-шим-шим,

Арамия-гульсия,

Покажи-ка на меня.

На последних словах круг останавливается, и играющие смот­рят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водя­щий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: "Раз, два, три". На счет "три" стоящие в центре однов­ременно поворачивают голову. Если они повернули голову в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, чи­тают и т. д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то ника­кого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начи­нает игру сначала.

Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вво­дят такое правило. Если в центре мальчик и девочка и они поверну­ли головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре - два мальчика или две девочки, то они в такой ситуации просто пожимают друг другу руки.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцеп­ленные руки вверх. Это "домики", или "логово зайца". Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убегать от охотни­ка, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играю­щими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМПОПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отхо­дит от круга на небольшое расстояние. За это время играющие вы­бирают, кто будет "показывающим". Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т. д.). Все остальные играющие дол-

152

153

жны тут же повторять его движения. После того как показываю­щий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу вхо­дит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хо­ром произносятся слова "Сантики-сантики-лимпопо". В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движе­ние. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможно­сти водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

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

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК?

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем: "Скок, скок, скок". (эти слова произносит один человек) - отгадай, чей голосок". Водя­щий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "Скок, скок, скок". Если это ему удается, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадает, игра начинается сначала.

ВОДЯНОЙ

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

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Круг останавливается. "Водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто пе-

ред ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролью, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 11.5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 45 метров и прочерчиваются точно так же еще 2 линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - "домики". Ко­манды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т. е. на расстоянии 11,5 метра. Команд две, одна из них называется "воро­бьи", а вторая - "вороны". Ведущий встает между командами и назы­вает слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал "вороны", то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в "домик". Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит "воробьи", то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

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, становится "орехом".

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе эти функции выполнять один человек.

Ведущим может быть подана команда: "белки, шишки, орехи", и тогда меняются местами сразу все.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоя-Щего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста", в свою очередь, - убежать от "головы". Туловище дракона

154

155

не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки "хвоста" можно выбрать новую "голову" и но­вый "хвост".

НЕВОД

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

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одной - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своем домике, а "мышата" идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть, который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...

(В этот момент "мыши" подходят к "коту" и даже могут его по­трогать.)

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон.

После слова "вон" "кот" просыпается и бежит догонять "мышей". "Мышки" должны спрятаться в своем домике. Те же, кого "кот" пой­мал, выбывают из игры или меняются ролями с "котом".

КАПКАНЫ

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и под­няв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы "захлопываются", т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, об­разуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется

самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими лини­ями "река", а по краям - "берег". Все ребята стоят на "берегах". Ве­дущий подает команду: "РЕКА", и все ребята прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ" все выпрыгивают на "берег". Ведущий подает ко­манды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Напри­мер: "БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА..." Если по команде "БЕРЕГ" кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во вре­мя команды "РЕКА" оказались на "берегу". Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

ВОЛКИ ВО РВУ

На площадке чертится коридор ("ров") шириной до одного мет­ра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - "волки". Их немного - всего два или три. Все остальные играющие *-* "зайцы" - стараются перепрыгивать через ров и не оказаться осаленными. Если до "зайца" дотронулись, он выбывает из игры или становится "волком". "Волки" могут оса­лить "зайцев", только находясь во рву. "Зайцы" ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога "зайца" коснулась территории рва, это значит, что он "провалился в ров" и в этом случае также выбывает из игры.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - "белки", они должны стоять на дереве (на дере­вянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бе­гает "собака" - водящий. "Белки" прыгают, перебегают с дерева на дерево, а "собака" должна поймать (осалить) бегающих "белок". Если это ей удалось, "собака" и "белка" меняются ролями. В игре есть ус­ловие: "собака" не должна трогать "белок", которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они неплотно.

156

157

СЧИТАЛКА

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запо­минает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - ноль. Играющие, номера которых назвали, должны выйти из круга и по команде водящего занять одно из сво­бодных мест. Причем это пытается сделать и водящий. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый но­мер - ноль.

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водя­щий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому под­мигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии вни­мательно следит за водящим, и если видит, что подмигнули его парт­неру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окон­чится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водя­щим, т. е. встает в первую линию и начинает подмигивать. Игра может продолжаться, пока не наскучит.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площад­ке, в этот момент они все являются "атомами". Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, со­стоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет со­здать "молекулу", т. е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: "Реакция идет по три!", то это значит, что три игрока - "атома" сливаются в одну "молекулу". Если ведущий произносит: "Реакция идет по пять", то уже пятеро играю­щих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы мо­лекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды

ведущего: "Реакция окончена". Если ребята еще не знают, что такое "атом", "молекула", "реакция", - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбыв­ших игроков служит команда: "Реакция идет по одному".

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирает один водящий, ко­торый должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке иг­роков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен
бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Пер­
вый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится
водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторо­
ну и кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать"
его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий дол­
жен "заколдовать" всех. Чтобы сделать это быстрее, водящими мо­
гут быть 2-3 человека.

ПРЯТКИ

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, стано­вится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называ­ется "кон". Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета во­дящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называ­ет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо по­стучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пой­манным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен "застукать" как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был най­ден и "застукан" последним. (Или, по решению играющих, - пер­вым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и посту­чать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

158

159

ГУСИ

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии -два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами, под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

1. Гуси,гуси!
2. Га-га-га. I
3. Есть хотите? I
4. Да-да-да. '
5. Так летите!
6. Нам нельзя:

Серый волк под горой Не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а
"волк" их ловит. Пойманный игрок становится "волком". I

ГОРЕЛКИ

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к игра­ющим. Он говорит:

"Гори,гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара, беги!"

На слово "беги" пара, стоящая последней, должна быстро обе­жать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, ста­новится водящим.

Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "чет­вертая пара" или "вторая пара". В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

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

"У медведя во бору Грибы, ягоды беру. А медведь не спит, Все на нас глядит".

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

КРАСОЧКИ

Выбирается водящий *-* "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные играющие загадывают в тайне от "монаха" цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?".

Монах: (называет любой цвет, например "за голубой").

Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!"

"Монах" начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

ЖМУРКИ

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на ко­торой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос -называют водящего по имени или кричат: "Я здесь". Осаленный иг­рок и водящий меняются ролями.

АЛЕНУШКА И ИВАНУШКА

Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга.

Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее "Аленуш­ка!". Аленушка обязательно должна откликаться: "Я здесь, Ивануш­ка!". Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

160

11-3278

161

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться. Разбойники по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Сле­ды могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойни­ки меняются ролями.

УДОЧКА

"Удочка" - это скакалка. Один ее конец в руке "рыбака" - водя­щего. Все играющие встают вокруг "рыбака" не дальше, чем на дли­ну скакалки. "Рыбак" приседает и начинает раскручивать "удочку", пытаясь задеть ею по ногам играющих. "Рыбки" должны уберечься от "удочки", перепрыгнуть через нее. Чтобы "рыбки" не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. "Рыбки" не должны сходить со своих мест. Если "рыбаку" удалось поймать "рыбку", т. е. дотронуться "удочкой", то место "рыбака" занимает пойманная "рыбка".

Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

КОШКИ-МЫШКИ

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

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - "во­рота". Задача "кошки" -догнать (дотронуться рукой) "мышку". При этом "мышка" и "кошка" могут бегать внутри круга и снаружи. Иг­рающие, стоящие в кругу, сочувствуют "мышке" и, чем могут, по­могают ей. Например, пропустив через "ворота" "мышку" в круг, они могут закрыть их для "кошки". Или, если "мышка" выбегает из

"дома", "кошку" можно там запереть, т. е. опустить руки, закрыть все ворота.

Игра эта непроста, особенно для "кошки". Пусть "кошка" про­явит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда "кошка" поймает "мышку", из числа играющих выбира­ется новая пара.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух ли­ний, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотро­нуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова во­дящего: "Тише едешь, дальше будешь. Стоп!" На слово "стоп" все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играю­щим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из игра­ющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

АЛИ-БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начи­нает одна из команд словами: "Али-Баба!". Вторая команда хором отвечает: "О чем, слуга?" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Сашу нам сюда!". При этом называется имя одного из иг­роков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т. е. расцепить руки игроков. Если ему это удается, он забира­ет в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разор­валась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через оп­ределенное время будет больше игроков.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось по­добие "качелей". На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхне­му один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.

162

163

Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и пря­чутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий от­правляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водя­щего подкрасться к "качелям" и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра за­канчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохраните свои палочки. Последний найденный иг­рок становится водящим.

СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впередистоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - "слон". Вторая команда должна "взобраться" на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны "слоновьего хвоста", разбегается и, оттолкнув­шись о спину последнего игрока - "слона", делает как можно боль­ший прыжок на "слоновью спину". Он должен "приземлиться" так, чтобы не упасть со "спины" и даже не коснуться земли ногами. За­тем прыжки совершают все остальные игроки из команды "наезд­ников". Если кто-то из них не удержался и свалился со "слона", то игра прекращается и команды меняются местами. Если же все прыг­нули удачно и никто не упал, то "слон" должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это "слону" удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами.

Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команды.

Г



"Веселые старты" - это увлекательное полуспортивное, полуиг­ровое отрядное дело. В нем ребята могут выплеснуть свою неуём­ную двигательную и эмоциональную энергию, проявить свою находчивость и изобретательность. "Веселые старты" помогают ут­вердиться "тихим" и "незаметным". "Веселые старты" - это малень­кий спортивный праздник в вашем отряде, в котором могут участвовать все без исключения.

Что необходимо для проведения "Веселых стартов"? Прежде всего участники соревнования - команды. Команд может быть 2, или 3, или больше - хоть 10. В каждой команде 6-12 человек. Ко­манды должны быть равными по силам, в них должно быть одина­ковое число мальчиков и девочек. Как создать команды, вы, наверное, знаете, а если нет - спросите у ваших ребят, они наверня­ка вам помогут.

Следующее, что необходимо для "Веселых стартов", - это спортивный инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли, гимнасти­ческие палки и т. д. Инвентарь в нужном количестве приготовьте заранее.

И, наконец, для успеха "Веселых стартов" нужны веселые зада­ния. Мы надеемся, что те описания веселых спортивных эстафет, которые вы прочитаете ниже, помогут вам и вашим детям. Часть этих эстафет знакома вам. Мы, составители этого сборника, просто вспомнили их и собрали воедино. А часть заданий совершенно но­вые, специально придуманные. Воспользуйтесь ими, и веселый праз­дник придет к вам.

ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

БЕГ

Что может быть проще этой самой простой эстафеты?! По сиг­налу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участ­ника - передает эстафету. Побеждает команда, чей последний иг­рок первым достигнет финиша. Тысячу и один раз эстафету проводили в лагере, и каждый раз она вызывала бурю радостных эмоций у детей.

165

БЕГ СПИНОЙ

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

БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

Когда-то, говорят, наши предки охотнее передвигались на че­тырех конечностях, чем на двух. Предложите участникам команд проверить, насколько это удобно. Самых распространенных вари­антов такого бега существует три: "бег на четвереньках головой вперед", "бег на четвереньках головой назад" (так передвигается рак) и "бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами". Последний -самый сложный. Попробуйте освоить все три варианта и проведите три забега. Победят каждый раз самые ловкие и быстрые,

НАЕЗДНИКИ

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

ТАЧКА

В этой эстафете также нужна разбивка на пары. Одному из этой пары придется стать "тачкой" - реликтовым грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек - ноги. Итак, игрок - "тачка" ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок - "водитель тачки" -берет своего партнера за ноги, чтобы корпус "тачки" был паралле­лен земле. "Тачка" готова к движению. Сигнал - и "тачка", двигаясь на руках, "доезжает" до поворотного флажка и возвращается назад. где к движению уже готова новая "тачка". Побеждают самые силь­ные и быстрые.

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Та­кими близнецами в команде будет каждая пара. "Срастись" им при-

дется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и креп­ко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только бо­ком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим "срос­шимся близнецам". Спины игроков на протяжении всего бега долж­ны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

ПЕРЕНОСКА РАНЕНОГО

В этой эстафете в каждом забеге участвуют трое. Двое "здоро­вых", третий "раненый", у него "сломана нога", и сам передвигаться он не может. "Здоровые" игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. "Раненый" садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей. "Раненый" к "транспортировке" готов. Тогда старт: бег до флажка и, обогнув его, обратно и передача эстафеты. Побеждают самые изобретательные и быстрые.

ПОЕЗД

Капитан команды в этой эстафете будет "локомотивом", осталь­ные участники - "вагонами". После сигнала капитан бежит вперед до флажка и назад до команды один. Когда он возвращается к ко­манде, будем считать, что в этот момент "локомотив" прибывает на "станцию", и здесь к нему можно прикрепить вагон. Так и делаем: втором 1Н рок крепко берется за пояс капитана и путь до флажка и обратно они проделывают вдвоем. На следующей "станции" ко вто­рому вагону "прицепляем" третий - и т. д. Побеждают те, кто дей­ствовал согласованнее и быстрее.

ЗМЕЙКА

В этой эстафете участвует сразу вся команда, кроме трех чело­век. Они встают на линии эстафеты на равном небольшом рассто­янии друг от друга и... ничего не делают, просто стоят, как столбы. А остальная команда в это время превращается в "змею". Это легко: нужно выстроиться в колонну, и всем игрокам положить руки на плечи впередистоящим. Капитан будет "змеиной головой", замыка­ющий колонну - "хвостом". Змея готова к движению, а двигается она, как вы знаете, извиваясь. Нашей "змее" тоже придется изви­ваться, т. е. огибать игроков на линии эстафеты. Старт! "Змея" быс­тро двигается вперед, не толкая "столбы" и не разрывая на кусочки

166

167

свое "туловище", огибает поворотный флажок и ползет, извиваясь, обратно. Победитель определяется по "змеиному хвосту", т. е. по последнему участнику.

ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ "КОЗЛА"

Козлом зовут не только животное, но и гимнастический снаряд. Через него прыгают. Установим "козла" на линии старта, пусть им станет капитан. Второй участник разбегается, перепрыгивает через капитана и замирает на том месте, где приземлился. Он тоже пре­вращается в "козла". Третий участник, разбежавшись, совершает уже два прыжка и тоже замирает в точке приземления. Когда уже неко­му разбегаться и прыгать, капитан, который был первым "козлом", разбегается и прыгает через всю команду сам. Так, многократно пры­гая и превращаясь то в прыгунов, то в снаряд для опорных прыжков, команда преодолевает дистанцию. Какая команда первой преодолеет дистанцию таким необычным образом, та и будет победительницей.

ЭСТАФЕТЫ СО СКАКАЛКОЙ И ОБРУЧЕМ

БЕГ СО СКАКАЛКОЙ

Эта эстафета проста. Первый участник команды бежит по сиг­налу до поворотного флажка и обратно, прыгая через скакалку. За­тем он передает скакалку следующему и так до.:, победы или неудачи. Более сложным вариантом является бег с прыжками через обруч, который используется как скакалка.

БЕГ С ОБРУЧЕМ

Это тоже несложная эстафета. Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч. Побеж­дают самые гибкие и быстрые. Усложнением эстафеты могут послу­жить таким задания:

- крутить обруч на шее,
- крутить обруч на руке,

- крутить сразу два обруча на обеих руках.

ТРИ ПРЫЖКА

Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 8-10 метров от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала

первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и устремляется назад передавать эстафе­ту следующему. Второй участник, достигнув лежащих предметов, берет обруч и делает через него три прыжка (как через скакалку). Третий участник вновь берет скакалку и т. д. ... идет чередование. Прибытие последнего члена команды к линии старта означает окон­чание эстафеты. Победа достанется самым быстрым.

СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ

Спасательным кругом, который поможет перебраться через "реку", в этой эстафете будет обруч. Линия старта будет одним "бе­регом", флажок напротив - другим. Капитан команды надевает на себя обруч и, удерживая его на уровне пояса, бежит до установлен­ной отметки. Возвращаясь, он захватывает обручем следующего участника команды и бежит вместе с ним, "переправляя его в спаса­тельном круге" на другой "берег". Так по очереди капитан "пере­правляет" всю команду на противоположную сторону. Побеждает та команда, которая быстрее перебралась на другой "берег".

ИГОЛЬНОЕ УШКО

Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стар­туя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его н продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча, проделать с ним то же уп­ражнение. И так со всеми обручами туда и обратно. Побеждает та команда, все участники которой быстрее проденут "нитку", т. е. про­делают все операции с обручами.

ПРОХОЖДЕНИЕ БОЛОТА

Каждой команде выдается два обруча. С их помощью надо пре­одолеть "болото". Это будут группы, состоящие из трех человек. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на та­кое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, группа доби­рается до поворотной отметки. Назад к линии старта можно вернуться по "мостику", т. е. просто катить обручи по земле. А на линии старта

168

169

обручи передаются следующей тройке, которую ждет впереди новое "болото". Категорически запрещается ступать ногой за пределы обру­ча - можно "утонуть". Побеждают ловкие и быстрые.

ТОННЕЛЬ

В этой эстафете команда, построившись в колонну, стоит на од­ном месте. Двигаются в этой эстафете два человека - капитан у его помощник. У них в руках обруч. Они должны, двигаясь с обручем вдоль колонны, "продеть" через него всю команду. Это не просто, ведь игрокам приходится одновременно нагибать головой и пры­гать. Когда обруч прошел сквозь всю команду, капитан выпускает его из рук и становится в конце колонны. Помощник в это время бежит в голову колонны и предлагает взяться за обруч тому игроку, который стоит первым. Они вдвоем вновь "запускают" всю коман­ду в "тоннель". После этого помощник встает за спиной капитана, а игрок продолжает эстафету - и так до тех пор, пока в голове колон­ны не окажется капитан. Побеждают наиболее гибкие и быстрые.

ПРЫЖКИ СКВОЗЬ КАТЯЩИЙСЯ ОБРУЧ

Перед этой эстафетой нужно особым образом построить коман­ду. Капитан с обручем в руках стоит на линии старта. Команда рас­полагается вдоль линии эстафеты. Сигнал. Капитан очень сильно толкает обруч, чтобы он как можно дольше катился по прямой. Все игроки команды стремятся по ходу обруча прыгать сквозь него и при этом по возможности не сбить. Это очень трудно, поэтому нуж­но потренироваться накануне эстафеты. Чем больше игроков успе­ло проскочить через движущийся обруч, тем лучше. Победитель определяется по числу участников команды, "прошедших" сквозь обруч до того момента, как он упал.

ЛАССО

Лассо - это веревка с петлей на конце. Ковбои кидают его, что­бы заарканить диких мустангов. У вас вместо лассо будут обручи, у каждого члена команды по одному. "Мустангом" будет капитан. Он встает неподвижно на расстоянии 6-10 метров от команды. Его надо "заарканить". Прицелившись, каждый игрок набрасывает свой об­руч на капитана. Капитан может помогать игрокам (наклоняться, приседать), но ему нельзя сходить с места, а также хватать обруч руками. Члены команды не имеют права заступать за линию брос­ка. Так как время не учитывается, победитель определяется по чис­лу точных бросков.

ПРЫЖКИ НАД СКАКАЛКОЙ

Для этой эстафеты команде придется встать в круг. В центре круга капитан со скакалкой в руках. Длина скакалки должна быть больше, чем расстояние от капитана до любого из игроков. Капи­тан по сигналу начинает крутить скакалку низко над землей. Каж­дый участник должен подпрыгнуть в тот момент, когда скакалка приближается к его ногам. Время прыжка нужно рассчитывать очень точно. Если прыгнуть раньше или чуть позже, скакалка ударится о ногу и эстафета прекратится. Побеждает команда, которая была более внимательна и продержалась больше времени, чем остальные.

ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ ПЕРЕДАЧА МЯЧА

Участники команды выстраиваются друг за другом на расстоя­нии вытянутой руки. Впереди капитан. У него в руках мяч. По сиг­налу капитан передает мяч над головой стоящему сзади, тот -следующему и так до конца. Игрок, стоящий в конце, получив мяч, бежит с ним в голову команды, встает перед капитаном и повторяет передачу мяча. Выигрывает та команда, игроки которой быстрее осуществят передачу и чей капитан вновь займет исходное положе­ние. У этой эстафеты могут быть варианты:

1. передача мяча происходит между ног,
2. мяч передается справа или слева,
3. происходит чередование передачи сверху, снизу и т. д.

ФУТБОЛ И БАСКЕТБОЛ

На линии эстафеты устанавливаются кегли, флажки или заме-|няющие их предметы. Участник должен, ведя мяч ногами (подра-1жая футболисту), обойти флажки или кегли. Добежав до финиша, игрок берет мяч в руки и по прямой возвращается к команде, уда­ряя при этом мяч о землю (подражая баскетболисту). У линии стар­та он передает мяч следующему члену команды. Побеждает та команда, которая в полном составе, быстро и правильно пройдет маршрут.

ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

Вы, наверное, видели, как играют в хоккей на траве. В этой эс­тафете только мяч будет побольше, а клюшку может заменить обыч­ная гимнастическая палка. Эстафета похожа на предыдущую, только

170

171

мяч необходимо вести между флажками или кеглями с помощью палки туда и обратно. Палки-клюшки в этой эстафете достаточно одной на каждую команду. Побеждает та команда, все игроки ко­торой прошли маршрут и первыми достигли финишной черты.

УДЕРЖАНИЕ МЯЧА

В этой эстафете бегут сразу двое. Два участника встают лицом друг к другу и при этом удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Вот так необычно удерживая мяч, необходимо пробежать до определенной отметки, вернуться и передать мяч сле­дующей паре. Если мяч упал, его необходимо поднять и от места падения продолжить бег, закрепив предварительно мяч. У этой эс­тафеты могут быть варианты:

- мяч удерживается животами участников, а руки кладутся на

плечи;

1. мяч удерживается спинами, а руки скрепляются в локтях;
2. мяч удерживается на двух гимнастических палках, которые за
концы держат два члена команды.

ПРЫЖКИ И БЕГ С МЯЧОМ

Участники встают парами, держась за руки. В свободной руке у каждого участника первой пары мяч (волейбольный, баскетболь­ный, футбольный, но не теннисный). Задача - пропрыгать вместе до финиша, не расцепляя рук и не уронив мяча. Мяч при этом нельзя прижимать к телу. Добравшись до финиша, обратный путь игроки проделывают бегом, по-прежнему держась за руки. Добежав до своей команды, ребята передают мячи следующей паре. Последняя пара участников, первой закончившая прыжки и бег, приносит победу своей команде.

ПРЫЖКИ С ЗАКРЕПЛЕННЫМ МЯЧОМ

Команда выстраивается в колонну. Первый участник закрепля­ет мяч между коленями, удерживает его в таком положении, начи­нает по сигналу прыжки. Допрыгав до поворотного флажка, он берет мяч в руки, бежит назад и передает мяч следующему игроку. Тот повторяет упражнение. Если мяч "выпал", его требуется поймать, вернуться на то место, где прерваны прыжки, закрепить мяч и про­должить эстафету. Побеждает команда, все участники которой бы­стрее прыгали и крепче держали мяч. У этой эстафеты могут быть варианты:

1. мяч устанавливается на голове и придерживается одной рукой;
2. мяч зажимается между ступнями ног;
3. мяч закрепляется между локтями перед грудью.

БЕГ С ТРЕМЯ МЯЧАМИ

На линии старта первый участник команды берет удобным для гбя образом три мяча (футбольный, волейбольный и баскетболь-ный). По сигналу он бежит с ними до поворотного флажка и скла-дывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимает их, возвра-дается с ними назад к команде и передает их третьему игроку. Эста-фета заканчивается, когда все игроки приняли в ней участие. Победитель определяется по времени с учетом четкости выполне-ния задания. У эстафеты могут быть варианты:

1. вместо трех больших мячей используется шесть маленьких,
теннисных;
2. вместо бега игрокам предлагается совершать прыжки.

ПОПАДАНИЕ МЯЧОМ В ЦЕЛЬ

На расстоянии 8-10 метров от линии старта устанавливается кег­ля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого брос­ка мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавлива­ют на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий. Время не учитывается. У згой эстафеты могут быть ва­рианты:

- мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой;
- игроки пинают мяч ногой;

- игроки бросают мяч обеими руками из-за головы (как футбо­
листы, вводящие мяч из-за боковой линии).

ПЕРЕКИДКА МЯЧА

Команда выстраивается в колонну, на линии старта - капитан. В руках у него мяч. На расстоянии 8-10 метров проводится черта, за ней один из игроков. Капитан по сигналу бросает мяч игроку на­против и тут же перебегает со своего места в хвост колонны. Игрок-водящий должен поймать мяч и перебросить его назад команде, желательно прямо в руки тому участнику, который уже занял место капитана. Тот вновь бросает мяч водящему и встает в хвост колон­ны. Перекидка идет до тех пор, пока мяч вновь не окажется в руках

172

173

капитана. Он поднимает вверх мяч - эстафета окончена. Если кто-то из игроков не поймал мяч, он должен его догнать, вернуться на место бросков и продолжить перекидку. Переступать линии брос­ков с той и с другой стороны нельзя. Победа достается самым мет­ким и быстрым. У эстафеты может быть вариант, когда мяч пинают ногой, а не бросают руками.

ПЕРЕПАСОВКА МЯЧА

На линии эстафеты устанавливается 6-8 флажков или кеглей. По сигналу стартуют два участника команды. Один из них бежит по одну сторону флажков, другой - по другую. При этом один из игроков ведет ногами мяч. Добежав до ближайшего флажка, он от­дает пас второму игроку, тот принимает мяч и ведет его до следую­щего флажка. После чего также делает пас. Перекатывая друг другу мяч, они бегут до поворота и обратно, после чего передают эстафе­ту. Мяч должен прокатываться в пространстве между флажками, не сбивая их. Если флажок сбит, возникает вынужденная задержка: игроки прекращают временно эстафету и устанавливают флажок на место. Только после этого можно продолжать движение. Побеж­дают самые аккуратные и быстрые.

КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Если в простой эстафете все участники в одиночку или груп­пами выполняют одно и то же упражнение, то отличительная осо­бенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Напри­мер: первый игрок держит мяч в руках, добегает до финиша и возвращается; следующий бежит, прыгая через скакалку; следу­ющий бежит и катит по земле обруч; очередной участник бежит с мячом, ударяя его о землю; следующий бежит спиной вперед и т.д.

Как вы уже, наверное, догадались, индивидуальные задания игрокам можно брать из любой простой эстафеты и оригиналь­но их комбинировать. При этом очень важно, чтобы каждый уча­стник точно знал, что он должен делать. Другим вариантом комбинированной эстафеты могут быть эстафеты с усложненны­ми правилами.

Приведем пример: "Мячи и обручи". На линии движения кла­дутся три обруча. В первом лежит теннисный мяч. По сигналу первый участник, добежав до обруча, берет мяч и бросает его сле-

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

Как комбинированную можно рассматривать и "встречную эс­тафету". В этом случае команда делится на две равные части. Одна часть игроков остается на линии старта, другая выстраивается на финише. Движение начинают двое участников навстречу друг дру­гу. Один, например, при этом ведет мяч, как баскетболист, а другой прыгает через скакалку. На середине они встречаются и меняются скакалкой и мячом, после чего продолжают движение. Следующие участники проделывают то же самое. Если кто-то прибыл к середи­не пути раньше, он должен дождаться партнера. Поэтому необхо­димо в таких эстафетах определить середину пути. Заканчивается эстафета, когда все игроки поменялись местами. Побеждают те, кто сделает это быстрее.

Такая эстафета может дать "второе дыхание" конкурсам, кото­
рые уже наскучили ребятам, поэтому приберегите ее на более по­
здний срок, не раскрывайте сразу всех ваших секретов. >

И наконец, одним из самых распространенных видов комбини­рованной эстафеты бывает "полоса препятствий".

Какие, например, можно придумать препятствия?

а) Натянутые на разной высоте скакалки, через которые при­
дется перепрыгивать или пролезать под ними; .

б) Обручи, поставленные вертикально, так, что они образуют
тоннель, при этом не обязательно прямой;

в) Веревка, положенная на землю, по которой предстоит прой­
ти, как по канату;

г) Флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

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

174

175

ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА

Шуточная олимпиада - это набор эстафет, в которых как бы пародируются существующие в мире виды спорта. Большая их часть входит в олимпийскую программу. Причем в эстафеты включены как летние, так и зимние виды спорта - для хорошей спортивной шутки это не имеет значения. Если вы решитесь организовать пред­ложенные эстафеты, то не забудьте сделать и ироничное открытие олимпиады, в котором с шуткой покажите традиционные ритуаль­ные моменты: парад участников, зажженные огни, клятва олимпий­ской верности, приветственное слово "председателя МОК" (Международного олимпийского комитета). Перед каждой эстафе­той напомните ребятам, что из себя представляет "настоящий" вид спорта, а уж потом объясняйте, как они его обыграют. Ведите шу­точный репортаж с места соревнований. Сделайте веселые награ­ды. Если вы хорошо подготовитесь и ничего не забудете, у вас может получиться занимательный и смешной праздник.

ПРЫЖКИ В ДЛИНУ

Этот вид спорта включен и в олимпийскую программу, и в школьную программу по физкультуре. Все очень просто: разбежал­ся, оттолкнулся, пролетел, приземлился. Главное, чтобы не было "заступа". В этой эстафете не будет разбега, а вот "заступать" будет категорически нельзя. Эстафета проходит так: первый участник вста­ет на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После при­земления он не должен сдвигаться с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует "место посадки". Проводить черту надо по носкам обуви прыгающего. Следующий участник ставит ноги пря­мо перед чертой, не заступая за нее. И тоже совершает прыжок в длину. Таким образом вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и не падать при посадке - иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный команд­ный прыжок является победным.

СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА

Что главное в спортивной ходьбе? Любой, даже не специалист, ответит: ноги спортсмена ни на одну секунду не должны отрывать­ся от земли, и ступать на землю необходимо всей ступней. Освоить такой ход не так-то просто. В нашей эстафете процесс ходьбы будет еще более сложным. А именно: делая каждый шаг, необходимо пят-

ку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. То есть с каж­дым шагом участники будут продвигаться вперед на длину подо­швы их обуви. И так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 метров туда и обратно. Если все понятно, тогда выстраивайте команды и начинайте эста­фету. Из всех тихоходов победят самые быстрые тихоходы.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Что лук - оружие индейцев и средневековых воинов, вы знаете. Может быть, даже когда-то мастерили его сами. Сегодня из совре­менных пластиковых луков стреляют спортсмены в олимпийских ти­рах. У вас все будет несколько по-другому. Другой будет мишень: не щит с концентрическими кругами и не птица, летящая в небесах, а обыкновенное ведро. Ну, а луком у вас будет обыкновенный лук, то есть репчатый лук (если вы его, конечно, найдете в достаточном ко­личестве). Ведро-мишень нужно установить на пять метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно равняться количеству участников. Участник № 1 по сигналу начина­ет движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стремясь попасть в ведро. За каждое попадание - одно дополнительное очко команде. Попал или не по­пал первый "стрелок", он не задерживается долго возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участ­нику. Там все по очереди совершают "луковую стрельбу". Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковицы в ведро.

БАДМИНТОН

С детским вариантом игры в бадминтон, наверное, знаком каж­дый. Каждый хотя бы раз в жизни держал в руках бадминтоновую ракетку и воланчик. В этой эстафете мы ракетку ничем заменять не будем. А вот чекать этой ракеткой мы будем обычный воздушный шарик. Итак, на линии старта стоит первый участник забега, в од­ной руке у него ракетка, в другой - шарик. Напротив, на линии фи­ниша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарику, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем иг­рок возвращается и передает ракетку следующему. Второй участ­ник бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование: один участник бежит с шаром к ведру, другой - от вед­ра. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все только ракеткой. Победа достанется, конечно же, тем, кто пер­вым освоит особенности такого бадминтона и сделает все быстрее.

176

177

БЕГ НА ЛЫЖАХ

Трудно что-либо говорить о виде спорта, про который все и так
знают. Знают, что для успеха в нем нужны и хорошие пластиковые
лыжи, и легкие палки, и удобная форма. Но что больше всего нуж­
но для развития лыжного спорта? Конечно же, снег и проложенная
лыжня. Лыжню, между прочим, сегодня прокладывают специаль­
ными машинами. Пусть у нас лето и снега нет, но подготовку к эс­
тафете мы начнем тоже с "прокладки лыжни". Прочертим (мелом
на асфальте, острым предметом на земле) для каждой команды по
две линии. Линии прочертим замысловато, зигзагами, чтобы они
то удалялись, то сближались. Трасса готова, можно начинать эста­
фету. На старт выходят первые участники, в руках у них гимнасти­
ческие палки, которые сейчас являются лыжами. По сигналу игроки
бегут, ставя свои ноги только на прочерченные линии, то есть на
"лыжню". Во время движения можно помогать себе палками. Каж­
дому участнику нужно пробежать "по лыжне" до финиша и обрат-.
но. Эстафетной палочкой игрокам будут служить "лыжные палки". *\*Вперед, летние лыжники. *>*

БЕГ НА КОНЬКАХ

Если когда-нибудь вы наблюдали соревнования профессиона-1 лов-конькобежцев, то обратили, наверное, внимание на коньки] спортсменов. Они имеют очень длинные полозья, намного длиннее, чем у обычных коньков. Чем можно заменить коньки в этой эстафе­те? Откроем вам секрет: большими калошами. Они сваливаются с! ноги, и в них нельзя бегать, как обычно, в них поневоле приходится | "скользить", то есть бежать, шаркая калошами по земле. Достаньте! калоши и поставьте на линию старта одну пару для каждой коман-] ды. Каждый участник эстафеты будет запрыгивать в калоши и пре-| одолевать расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят! в этих коньково-калошных забегах самые ловкие и быстрые.

БОБСЛЕЙ

Бобслей - это олимпийский вид спорта, родившийся из древне? забавы - катания на санях с горы. Правда, горки теперь изготовля­ются специально изо льда, да и спортивные сани (боб) мало че» похожи на старорусские салазки. По ледяной трассе боб мчится бешеной скоростью. В нашей эстафете такой скорости не будет, по-|

тому что двигаться придется не с горы, а по ровной поверхности, да и "санки" будут не похожи на санки. Санки у нас будут не железные, не деревянные, не пластиковые, а мягкие - обыкновенный крепкий мешок. Командам придется разделиться на тройки. Два игрока возьмут мешок за углы так. чтобы при этом большая его часть ле­жала на земле. На мешок садится "ездок". Чтобы ему не свалиться с "саней", он должен крепко держаться за мешковину. А на линии эс­тафеты установим 2-3 кегли, ведь трасса у саночников имеет много крутых виражей. По сигналу два игрока устремляются вперед, они волочат за собой "бобслеиста". Им предстоит втроем пройти между кеглями, добраться до поворотного флажка и таким же способом вернуться обратно. А затем передать мешок очередной тройке. Если "санки" перевернутся и сидящий свалится с них - что часто случает­ся в этом виде спорта, - придется задержаться для "ремонта" и "вос­становления спортивной формы". Поэтому, чтобы победить, нужна и сила, и ловкость.

СКАЧКИ

Когда-то это занятие было популярным во всех странах. Теперь это вид спорта. Но поклонников у него с тех пор не стало меньше. Наверное, никто из ребят не откажется стать "всадником" и пока­таться с ветерком верхом на "лошади". Правда, лошади в этой эста­фете не совсем обычные. Их заменяют табуретки или стулья. Желательно, чтобы они были крепкие, - кто же выводит на старт хромую лошадь? Что делает настоящий всадник перед забегом? Вска­кивает в седло, берет поводья в руки, стремительно ударяет по бо­кам лошади и, покрикивая: "Но! Пошла!", двигается вперед. "Всадник" в этой эстафете тоже должен на старте "оседлать" табу­ретку, взяться за ее края вместо уздечки и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша и обратно. Вслед за первым "седоком" этот путь осиливает и вся команда. Эта эстафета - хоро­шая тренировка, после нее можно будет когда-нибудь пересесть и на живую лошадь. А побеждают во всех "конных забегах" самые выносливые и быстрые.

НОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

О, это очень редкий вид спорта, и про него мало кто знает. Но что известно точно, так это то, что эти соревнования проходят но­чью. В нашей эстафете они будут проходить днем, но в то же время и "ночью". Каким образом? Если завязать участникам эстафеты гла-

178

179

за, то они ничего не будут видеть. Значит, для них все окружающее будет восприниматься как "ночь", а для всех остальных - как день. Итак, устанавливаем на расстоянии 10 метров от старта по одному табурету и завязываем глаза первым участникам. По сигналу они должны пойти или добежать до табурета, три раза обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами. И так вся команда. Во время движения "ночных пешеходов" команда может помогать сво­им игрокам возгласами: "правее", "левее", "вперед", "назад". А по­скольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда к линии старта вер­нется последний участник, для всей команды наступает "день". Для кого "день" наступит раньше, те и победители.

ВОЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

В гимнастике так называют упражнения на ковре в гимнасти­ческом зале, когда спортсмены совершают прыжки, красивые про­бежки, стойки на руках, сальто, пируэты и десятки других сложных упражнений. Из всего этого разнообразия для эстафеты нам потре­буется только один элемент - кувырки через голову. Это значит, что каждый представитель команды прокувыркается несколько раз от старта до финиша и потом столько же раз обратно. Кто окажется более гибким и быстрым - тот и принесет своей команде успех.

УПРАЖНЕНИЯ НА БРЕВНЕ

Бревном называют гимнастический снаряд, на котором гимна­сты делают неслыханной сложности и точности упражнения. Но еще раньше, до того как гимнастика возникла и окрепла, бревном назы­вали обычный "кругляк" - спиленный и распиленный ствол дерева. В этой эстафете у нас будет бревно в самом древнем его значении, то есть для каждой команды надо будет приготовить простое брев­но, какое раскалывают на дрова, длиной не более одного метра. И вот на этом бревне участникам предстоит делать упражнения, при­чем довольно сложные. Им нужно будет вставать на бревно и, пере­бирая ногами, прокатить его вместе с собой от старта до финиша и обратно. Для этого можно заранее потренироваться, после трени­ровок это упражнение получается даже у медведей и слонов в цир­ке. Так что у "Олимпийских команд" это должно выйти. Ну, а если всё же кто-то не удержится и упадет, ему придется вернуться к месту падения и продолжить эстафету дальше. Победят те, кто обладает гимнастической ловкостью.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ

Байдарка - это лодка. Она очень легкая и буквально скользит по поверхности воды. Но только в том случае, если внутри байдар­ки - опытный спортсмен, который умеет обращаться с байдароч­ным веслом. А это весло особенное: оно длинное, и у него две лопасти. Гребец поочередно "отталкивается" от воды то правой, то левой лопастью. В нашей эстафете каждому игроку придется ос­воить навыки обращения с "байдарочным веслом". Только весло придется заменить обыкновенной гимнастической палкой (дли­на не более 1 метра). Первый участник приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движе­ние вперед. При этом на каждый шаг он должен коснуться пал­кой земли: на шаг левой ногой - правым концом, на шаг правой ногой - левым концом. Движения игрока очень напоминают дви­жения гребца. Первый "гребец" "проплывает" дистанцию в 10 метров, то есть до финиша, назад к команде он может вернуться просто бегом. "Палка-весло" передается следующему "гребцу", потом следующему и т. д. Победит в этих "земно-гребных" сорев­нованиях та команда, игроки которой быстрее освоят "весло" и первыми закончат эстафету.

ГРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ С РУЛЕВЫМ

Байдарка с рулевым - это очень большая байдарка, в ней си­дит много гребцов. Причем они сидят спиной по направлению движения. И так как никто из гребцов не видит, куда плыть, на корму сажают специального человека - рулевого. Он направляет байдарку по нужному руслу. В этой эстафете каждая команда будет экипажем байдарки. Команда встает спиной к линии стар­та. Каждый игрок - "гребец" имеет в руках "весло" - гимнасти­ческую палку. Держа это "весло" широко в обеих руках, он перекидывает его через голову впередистоящего "гребца" и упи­рает свое весло в его живот. Так делает вся команда. Если у вас нет такого количества гимнастических палок, можно просто пред­ложить участникам взяться за пояс впередистоящего. Последний игрок в колонне стоит, в отличие от всех, лицом к линии старта. Он - "рулевой на корме", он держится руками за палку предпос­леднего участника. По сигналу вся эта "байдарка" начинает дви­гаться вперед. Все бегут спиной, не выпуская из рук "весел". Только "рулевой", который видит трассу, командует: "правее", "левее", "поворот". Байдарка должна дойти до финиша, обогнуть

180

181

поворотный флажок и вернуться к старту. Можно на путь поста­вить две кегли, которые придется огибать, - это усложнит эста­фету. "Байдарка", первая пришедшая к финишу, - победитель.

ГРЕБЛЯ НА КАНОЭ

Плыть на байдарке и плыть на каноэ - это две совершенно раз­ные вещи. Во-первых, в байдарке гребец сидит, а в каноэ стоит на одном колене. Во-вторых, байдарочное весло длинное и с двумя ло­пастями, а каноэ управляют веслом коротким и с одной лопастью. Если вы хотите освоить греблю на каноэ, нужно сделать так: встать на линию старта на одно колено, сбоку от колена вертикально с упо­ром опустить в "воду" гимнастическую палку - "весло". Старт. Пер­вый участник этой эстафеты двигается вперед, шаг на левую ступню, шаг на правое колено, при этом еще через шаг надо отталкиваться от земли палкой. Чтобы не поранить колено, нужно воспользоваться спе­циальными наколенниками. Каждый "гребец" должен доплыть до финиша и обратно и передать "весло" как эстафету следующему уча­стнику. Победителей - тех, кто первым закончит эстафету, - можно рекомендовать для тренировок на настоящем каноэ.

ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ

Фигурное катание - это украшение зимней олимпиады. Что при­влекает миллионы зрителей в ледовые Дворцы спорта и к экранам телевизоров? Конечно же. удивительное сочетание красоты и силы. Вспомните, с какой легкостью фигуристы выполняют упражнения, большинство из которых не под силу простому человеку. Здесь и сложные пируэты, и грациозные прыжки. Это элементы высшей сложности, они оттачиваются годами. Но даже для того, чтобы про­сто прокатиться метров 10, стоя на одной ноге, необходимо вирту­озное владение коньками.

В нашей эстафете всем участникам придется разбиться на пары, т. к. у нас будет парное катание. Каждой паре придется взяться за руки, примерно так же, как это делают фигуристы: в правой руке "партнера" - правая рука "партнерши", а в левой - левая, руки при этом перекрещиваются. "Спортивная пара" встает на линии старта, и оба "фигуриста" поднимают свою левую ногу. По сигналу они на­чинают движение вперед, т. е. скачут на одной ноге, держась за руки. Конечно, эти прыжки не очень напоминают плавное скольжение. Но, чтобы их выполнить, нужно не меньше ловкости и упорства. Здесь также возможны падения и ушибы. Но без этого не подняться

к вершинам мастерства. Побеждает команда, в которой все спортив­ные пары проявят лучшую согласованность действий и первыми "окончат программу", т. е. придут к финишу.

ВЕЛОГОНКИ

Кататься на велосипеде - это удовольствие. Но это и спорт. Спортивный велосипед отличается от обычного и специальными шинами, и количеством звездочек, и формой руля. А бывают спортив­ные велосипеды, на которых едут одновременно два велогонщика. Представим, что именно на таком велосипеде предстоит соревновать­ся участникам этой эстафеты. Ну, а поскольку у нас шуточная олим­пиада, то и велосипед будет ненастоящий, его заменит обыкновенная гимнастическая палка. Палку нужно оседлать сразу двум участни­кам. Они велосипедисты. Каждому велодуэту, удерживая между но­гами палку, предстоит "проехать" до поворотной отметки и обратно. Побеждают, как всегда в велоспорте, самые быстрые.

ВОЛЬНАЯ БОРЬБА

За многие столетия развития спорта возникло огромное число школ борьбы: от бокса в Англии до каратэ в Японии. По всему миру ежегодно организуются национальные чемпионаты по националь­ным видам борьбы. В каждом виде единоборства свои правила, свои разрешенные и запрещенные приемы.

У нас борьба будет вольной. Но это совсем не то, что вы думае­те. Просто мы будем вольно обращаться с правилами и придумаем такие, каких нигде нет. Например, на земле чертится круг диамет­ром 1 метр, в него входят представители двух команд, встают друг к другу спиной, упираются в землю ногами и пытаются спинами вы­толкнуть противника из круга. Помогать себе руками нельзя, начи­нать выталкивать надо по сигналу. Вот и все правила. За победу победитель получает очко. Когда через это единоборство пройдут все участники команды, очки подсчитываются. И тот, у кого их боль­ше, объявляется победителем.

Кстати, предложите, как можно было бы назвать этот будущий олимпийский вид спорта?

ТОЛКАНИЕ ЯДРА

В программе по легкой атлетике есть этот тяжелый вид спорта. Если бегать и прыгать могут, наверное, все, то поднять и толкнуть тяжелое ядро дано не каждому. Недаром толкатели ядра своей раз­витой мускулатурой больше напоминают тяжелоатлетов.

182

183

Мы в нашей эстафете сделаем этот спорт по-настоящему лег­коатлетическим. Это значит, что мы сделаем легкое ядро. Сделать это просто. Для этого надо взять газету и скомкать ее, чтобы получился плотный небольшой шар. Теперь надо вспомнить, как по-настоящему толкают ядро (а его именно толкают, а не кидают, не метают, не швы­ряют). Ядро берется в одну руку и плотно прижимается к плечу (а точ­нее - к шее, а еще точнее - к щеке). Толкатель группируется, а затем резко распрямляется так, чтобы все усилие тела было направлено в данный момент на ядро, которое надо как бы вытолкнуть. Именно так придется действовать участникам эстафеты. Первый из них должен встать на линии старта и, не сходя с места, толкнуть газетное ядро. Второй участник должен подойти к тому месту, где ядро приземли­лось, и встать так, чтобы пальцы ноги коснулись упавшего ядра. Это его исходная позиция, с нее он будет толкать ядро дальше. Таким же образом поступают и следующие участники. В итоге всей эстафеты определится суммарная дальность полета ядра. Как видите, от усилий каждого участника зависит итоговый результат. И победит та коман­да, которая "дотолкала" свое ядро дальше, чем другие команды.

СТРЕЛЬБА ПО ДВИЖУЩЕЙСЯ МИШЕНИ

Попасть в неподвижную мишень сложно, для этого нужна и твер­дость руки, и меткость глаза, и многочисленные тренировки. Но еще сложнее попасть в мишень, которая движется. Здесь нужен еще и рас­чет, и быстрота реакции. Существуют специальные тиры, в которых проходят соревнования по такой стрельбе. Вам для этой эстафеты тоже придется оборудовать тир. Это несложно, главное - найти "оружие" и изготовить неподвижную мишень. Оружием пусть будут теннисные мячи: по одному на каждого участника эстафеты. А мишенью можно сделать какой-нибудь крупный предмет, например табуретку. Чтобы табуретка стала движущейся, нужно всего лишь привязать к ее ножке веревку. Капитан, стоя в сторонке, возьмет в руки конец веревки, а команда выстроится в колонну на "огневом рубеже" - на линии старта. Расстояние от "стрелков" до "мишени" должно быть не менее 10 мет­ров. По сигналу капитан начинает тянуть на себя веревку, табурет приходит в движение, и, пока он перемещается, все игроки должны произвести по одному "выстрелу". Это нужно делать быстро: кинуть мяч и тут же отпрыгнуть в сторону, чтобы на "рубеж огня" вышел сто­ящий за спиной следующий участник. Времени на движение мишени нужно дать немного - секунд 30. За эти 30 секунд капитан, выбирая веревку, должен притянуть к себе табурет. Победит та команда, у ко­торой будет больше точных попаданий.

' ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Вы, наверное, не поверите, но когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийскую программу. Теперь настоящие спортсмены про него даже забыли. Мы предлагаем всем восстановить добрую олим­пийскую традицию и провести в качестве последней эстафеты со­ревнования по перетягиванию каната. Но с одним условием. Поскольку у нас шуточная олимпиада, то канат мы будем перетяги­вать, пропустив между ногами и стоя спиной друг к другу, точнее, даже не спиной, а несколько другим местом. Успехов!

СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Дети очень любят сказки. Читают и знают их. Некоторые дети даже хотят подражать сказочным героям. Если вы проведете ска­зочные эстафеты, у ваших детей появится такая возможность. Эти эстафеты - полуспортивные, полуигровые соревнования. В их ос­нове - сюжет сказок. Поэтому проводить эстафету очень хорошо в День сказок. В этот день вы можете вспомнить старые сказки, сочи­нить новые. Инсценировать сказочные сюжеты и петь песни люби­мых сказочных героев. Ну и, конечно, на радость детям вы можете провести сказочные эстафеты. Когда вы будете их организовывать, обязательно напоминайте детям сюжеты сказок. Это поможет луч­ше понять задание и сделать его выполнение более эмоциональным. Комментируйте по-сказочному и весело ход эстафет, включайте бод­рую сказочную музыку, вдохновляйте на поддержку болельщиков. Если вы не забудете об этом, вы получите взамен настоящий ска­зочно-спортивный праздник.

КОНЕК-ГОРБУНОК

По названию ясно, что каждому участнику этой эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка, который прекрасно описан в сказке П. П. Ершова. Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, ос­таваясь при этом в полусогнутом состоянии. Но это не все. Как известно, Конек-Горбунок мог прыгать так высоко, что преодо­левал любые препятствия. В этой эстафете "конькам-горбункам" также придется во время скачки преодолевать препятствия, на­пример, поставленные на линии эстафеты три табуретки. Необ­ходимо будет взобраться на них, затем соскочить, и все это

184

185

быстро и не теряя при этом "горб" - мяч за спиной. Победят те "коньки-горбунки", которые окажутся более ловкими и стреми­тельными.

ЯДРО БАРОНА МЮНХАУЗЕНА

Помните, барон Мюнхаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро? Предложите ребятам освоить этот необычный вид "транспорта". Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано: "ядро". Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до по­воротного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее осво­ила "полеты на ядре".

Не забывайте, что ядра при неосторожном обращении имеют свойства взрываться. Предупредите об этом ребят. Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и "оплакивает погибшего ядро-летателя".

КОТ В САПОГАХ

С этим Котом знакомы все дети, поэтому суть эстафеты им бу­дет ясна по названию. Для ее проведения вам потребуется найти са­поги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и также быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами. По­этому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути сле­дования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Итак, добежав до финиша, сделав при этом три поклона, участник воз­вращается и отдает сапоги следующему. И так вся команда. Коман­да-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ

В сказке Юрия Олеши "Три толстяка" смелый Тибул ходил по канату не только в цирке. Однажды он прошел по натянутой прово­локе над площадью прямо над головами стреляющих в него гвар­дейцев. В этой эстафете канатоходцам придется намного проще: в

них никто не будет стрелять, и опасность - упасть с огромной высо­ты и разбиться - им не угрожает. Канат, то есть обыкновенную ве­ревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ста­вить на веревку, а не мимо. Иначе раздается "выстрел" - хлопок су­дьи, которым он предупредит о "грозной опасности". Самые ловкие "Тибулы" принесут победу своей команде.

ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого "Приключе­ния Буратино"? Они притворялись. Лиса притворялась, что она хро­мая, а кот - что слепой. Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников. Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны. На старте команды делятся на пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь, та­ким образом, на одной ноге. Участнику, изображающему кота Ба­зилио, завязывают глаза. "Лиса" кладет свободную руку на плечи "коту", и по сигналу эта "парочка" преодолевает эстафетное рассто­яние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

ЛЯГУШКА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Помните, каким образом путешествовала в этой сказке Лягуш­ка? Она заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. В этой эстафете участникам придется проделать почти то же самое. Два самых сильных участ­ника берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи. В это время третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказыва­ется, таким образом, "лягушкой-путешественницей". Теперь по сиг­налу все трое начинают движение вперед. Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли. Когда "утки с лягушкой" добегают до финиша, участник, висевший на пал­ке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового "путешественника". И так вся команда должна оказаться на финише.

186

187

БАЛДА И ЛОШАДЬ

Помните, как в сказке А. С. Пушкина Балда тоже участвовал в почти спортивных соревнованиях? Его противниками были черти. Используя ловкость и хитрость, победил Балда. Во время одного из заданий, которые придумывал старый черт, надо было унести ло­шадь. Но Балда вскочил на коня и крикнул бесенку: "Смотри, я несу меж ног!"

В нашей эстафете мы попробуем показать именно этот эпизод из сказки. Для организации эстафеты все участники делятся на трой­ки. Двое из них будут изображать лошадь, ну а третий участник, естественно, Балду. "Лошадь" делается просто. Первый участник сгибается в поясе, а второй, тоже пригибаясь, берет первого за та­лию. Вот и все. Осталось "Балде" оседлать "лошадь", и можно трогаться в путь. После того, как Балда на лошади достигнет финиша, он должен развернуться и, "пришпоривая своего коня", проделать обратный путь, чтобы передать эстафету следующей тройке. Ну, а какой именно Балда, подобно пушкинскому, при­несет победу команде, покажут итоги соревнования.

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Кому не знакомо это сказочное существо, у которого три голо­вы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыны-ча, это несложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу; ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы четыре ноги в общей сложности. По сигналу "Змей Горы-ныч" начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, дол­жны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты. После этой эста­феты ребята, наверное, подумают: "Хорошо, что Змеи Горынычи только в сказках".

НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, который летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре? А как устроен воздушный шар, вы, наверное, тоже знаете. По мере охлаж­дения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасыва­ется балласт. У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное

ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т. д., количе­ство предметов должно быть равно количеству участников эстафе­ты. Не забудьте, нам еще нужен воздушный шар, чтобы все было точно, как в сказке. На эту роль великолепно подойдет воздушный шарик, он даже называется почти так же. Если инвентарь готов, можно начинать эстафету. Первый участник берет в одну руку вед­ро, в другой руке у него - воздушный шарик. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее по­ложенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один пред­мет из ведра, т. е. "облегчает корзину". Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое. Таким образом к концу эстафеты все пред­меты из ведра должны быть выложены в обруч. А последний участ­ник должен снова собрать их в ведро и вернуть команде.

Удачных вам полетов, и пусть они не заканчиваются так же пла­чевно, как в сказке Н. Носова.

БАБА-ЯГА

Непременными атрибутами Бабы-Яги были ступа и метла. В эс­тафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в ка­честве метлы - швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в дру­гой руке держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать "ступу" и "метлу" следующему. Вперед, "Бабы-Яги!"

КОЛОБОК

Если помните, в сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В этой эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего - ведро. Каждый участник - это сказоч­ник, который будет катить (пинать ногами) свой "колобок" (фут­больный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, то есть отправить "Колобка" в пасть "Лисы". Попыток ему на это да­ется сколько угодно. После того, как мяч-"Колобок" все же оказал­ся в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог "рассказать всю сказку", пройти со своим "Колобком" все препятствия.

188

189

ДОКТОР АЙБОЛИТ

Что делал в сказке добрый доктор Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начал - это ставил градусники пациентам. Вот и в этой эстафете участникам придется ставить друг другу градусни­ки. Но не настоящие, их заменят обычные кегли или другие предме­ты, которые на них похожи. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" бежит с вед­ром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т. е. под мыш­ку каждому участнику. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону, выбывает из игры. Участник, полу­чивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает то же, что проделывал первый игрок. Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники - дефицит, а уж если уро­нили, тут же поднимите. Эстафета заканчивается, когда остается один "Айболит", вернувшийся из Африки, и ни одного больного.

ЗОЛУШКА

Помните, как трудолюбива была Золушка? Она ни минуты не сидела без дела. Участникам этой эстафеты тоже придется потру­диться. Для этого приготовьте заранее ведро, веник и совок, а так­же по пять кубиков на каждую команду. Эстафета эта встречная. То есть необходимо разделить команду на две половины. Одна встает на линии старта, другая - на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут "Золушками", а с другой - "злыми маче­хами". Как проходит эстафета? В руках у первой "Золушки" ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разброса­ны пять кубиков - "мусор". Первый участник двигается вперед, со­бирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, вени­ком положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все ку­бики собраны, "Золушка" передает ведро с кубиками, веник и совок "мачехе", то есть участнику команды, стоящему напротив. "Маче­ха", как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения. Новой "Золушке", которой "мачеха" пере­дает орудия труда, вновь придется собирать мусор. И это "безобра­зие" творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

ТЕРЕМОК

Для начала вспомним, кто же жил в теремке: Мышка-норуш­ка. Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок. Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участво­вать только шесть человек - по числу персонажей сказки. А роль теремка выполнит обруч. Эстафету начинает "Мышка". Участ­ник, играющий эту роль, по сигналу двигается к финишу, где ле­жит обруч-теремок. Добежав, игрок продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, т. е. за "Лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, обязательно взяв­шись за руки. Добежав, они вдвоем пролезают через обруч, не разрывая при этом рук. Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым. Когда пятеро, не разжимая рук, продевают через себя обруч и бегут за шестым, - это оказывается "Медведь". Но они все же берут его за руку и ведут с собой к "те­ремку". Пять человек надевают обруч и удерживают его на уров­не пояса. "Медведь" в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая "Медведю". Кто сюжет этой сказки "расскажет" быстрее, тот победил.

ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ

По сказке семеро козлят были заперты дома, но Волк обман­ным путем проник в дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половинки волейбольной площадки. Одна половинка -дом "козлят" одной команды, вторая половинка - дом другой ко­манды. В каждой команде нужно выбрать семь "козлят" и одного "Волка". "Козлята" сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится. По сигналу оба "Волка" входят в дом про­тивоположной команды и начинают ловить "козлят". Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден). Чей "Волк" быстрее съел всех "козлят", та команда побеждает. Козля­там в этой игре-эстафете можно убегать от "Волка", но нельзя по­кидать дом, т. е. выскакивать за пределы площадки. Итак, приятного аппетита!

190

ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ

Человек передвигается на двух ногах. Это всем известно. А как двигаются животные и насекомые? Если вы задумывались, присмат­ривались, то знаете, что вариантов здесь много: на четырех и на шести конечностях, ползком и прыжками, задом наперед и боком. Предложите ребятам освоить способы передвижения некоторых животных. И не просто освоить, а провести соревнования под на­званием "Зоологические забеги". Каждое эстафетное задание в этих "забегах" будет подражанием какому-то животному или насекомо­му. Такие необычные эстафеты хорошо "впишутся" в программу Дня природы в вашей школе или лагере. Они имеют не только спортив­но-развлекательный, но и познавательный оттенок. В шутку копи­руя движения животных, ребята заодно познакомятся с некоторыми представителями и этого мира, узнают об их повадках, оценят их силу и ловкость. Но этого не произойдет, если вы не будете перед каждой эстафетой хотя бы немного рассказывать о представителях фауны нашей планеты. Поэтому при подготовке к эстафетам поли­стайте заодно и книги о животных. Мы вас уверяем, это очень увле­кательное занятие.

КЕНГУРУ С ДЕТЕНЫШЕМ

Мы надеемся, что вы помните, кенгуру - это сумчатое живот­ное, обитающее в Австралии. Отличительная черта кенгуру - высо­кая прыгучесть. Благодаря своим сильным лапам кенгуру совершает длинные прыжки, при этом бережно несет в своей сумке, которая находится у нее на животе, своего детеныша. Для эстафеты каждой команде потребуются: мешок средних размеров (это может заменить рюкзак или, в крайнем случае, обычная сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязываются участникам, начинаю­щим эстафету, на уровне пояса. По сигналу участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками, напоминающими прыжки кенгуру, преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за "сумку с детенышем" категорически запрещается. Важно, чтобы "малыш" не выпал из мешка. Возвратившись к линии старта, первый участник передает все атрибуты следующему, и тот начинает преодолевать тем же способом тот же путь. Эстафета достаточно сложна, поэто­му давайте возможность ребятам "вжиться в образ" заранее.

ПИНГВИН

Пингвины живут в Антарктиде. Это красивые, изящные птицы, которые не умеют летать, но зато великолепно плавают и очень за­бавно ходят. Помните их "грациозную" походку вразвалочку? Пин­гвины ходят, переваливаясь с боку на бок. Есть у них еще одна интересная особенность: они умудряются носить своих только что вылупившихся детенышей между лапок.

Для эстафеты вам потребуются лишь два теннисных мяча. За­дача участника - зажав теннисный мяч ногами на уровне колен или лодыжки, пронести его до поворотной отметки и обратно. При этом нельзя прыгать или бежать. Надо идти вразвалочку, подражая по­ходке пингвина, но как можно быстрее. Смотрите, не уроните мяч!

ЧЕРЕПАХА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

Черепаха - медлительное животное. Ну еще бы! Попробуйте дви­гаться быстро, когда у вас на спине настоящий дом-панцирь. И все же черепаха преодолевает большие расстояния, путешествуя по пу­стыне. Для этой эстафеты каждой команде понадобится таз (метал­лический или пластмассовый). Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз дном вверх. Получи­лась черепаха. Теперь она должна пройти путь до поворота и об­ратно, не потеряв при этом свой панцирь-таз. Поскольку таз ничем не закреплен, то участник поневоле должен двигаться осторожно, а следовательно, медленно, как черепаха. Иначе есть риск остаться без панциря, а для черепахи это равносильно гибели. Когда игрок "доползет" до старта, с него снимают его "дом" и устанавливают его на спине другого участника.

РАК, СПАСАЮЩИЙСЯ ОТ ОПАСНОСТИ

К сожалению, сейчас рака встретить в наших водоемах стано­вится все труднее. Для жизни ему нужна чистая, проточная вода. Но мы надеемся, что вы знаете, как внешне выглядит рак, и потому не будем описывать его подробно. Мы обратим ваше внимание толь­ко на одно очень интересное обстоятельство в поведении этого жи­вотного. Спасаясь от опасности, рак передвигается задом наперед, бежит очень быстро хвостом вперед и держит при этом свои клеш­ни готовыми к обороне. Эта эстафета проста, так как вам не нужен будет никакой инвентарь, и вместе с тем сложна, так как участни­кам предстоит передвигаться задом наперед, подражая действиям рака. Участник встает на четвереньки лицом к команде. По сигналу

192

13-3278

193

он начинает движение в таком положении, добегает до поворотной отметки и возвращается назад, чтобы "предупредить" следующего "рака" об опасности. Все участники проделывают то же самое.

ЛЯГУШКА НА ОХОТЕ

Как известно, лягушки предпочитают на обед комара или муху. Но для того, чтобы охота была успешной, ей необходимо выбрать­ся из воды и проделать определенный путь, чтобы найти добычу. Как же двигается лягушка? Прыжками? Она прыгает, используя силу своих задних перепончатых лап. Для этой эстафеты вам потребуют­ся ласты и маленькие теннисные мячи. Ласты помогут лучше вжиться в образ лягушки, а теннисный шар будет "лягушачьей жертвой" -комаром или мухой. Итак, первый участник надевает ласты себе на ноги, садится на корточки и по сигналу начинает движение вперед, прыгая, как лягушка. Добежав, а точнее, доскакав до поворотной отметки, он разворачивается лицом к своей команде. В это время следующий участник, стоящий на линии старта, бросает "лягушке" теннисный мяч - "комара". "Лягушка" должна поймать "добычу" и вернуться с ней домой, то есть к команде, после чего передать ласты второму участнику, а мяч - третьему. И далее все повторяется. Ус­пех во многом зависит от ловкости "лягушки" при поимке "добы­чи", ну и, конечно, от быстроты передвижения.

ЛОВКИЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Кто же не знает обезьянку? Это милое, забавное, шустрое и лов­кое животное. Вы, наверное, видели в фильмах, как обезьяны здо­рово прыгают и лазают по деревьям. Во время прыжков они пользуются лианами, на которых раскачиваются, как на качелях. За лианы обезьяны цепляются четырьмя конечностями, а иногда даже хвостом.

В эстафете вам потребуются длинные веревки или канаты. Они будут лианами. Эти "лианы" нужно уложить на землю по всей дли­не трассы от старта до поворотной отметки. Участникам эстафеты придется преодолеть путь туда и обратно на "четырех конечностях", то есть наступая на веревку ногами и держась при этом за веревку руками. При этом существует опасность отдавить собственные паль­цы, но ведь обезьянки - очень ловкие животные и не боятся таких трудностей.

ТАРАКАНЬИ БЕГА

Такой вид состязаний действительно существует для развлече­ния публики. Тараканов даже специально готовят к этому. Если вы забыли, напомним, что таракан имеет шесть лапок и бегает очень быстро. Чтобы справиться с этой эстафетой, в каждом забеге долж­ны участвовать по два члена команды. Один из них встает на четве­реньки, а второй кладет свои ноги на спину первого и сам будет "бежать" на руках. Таким образом, его руки будут первой парой "тараканьих" лапок, а руки и ноги второго участника будут второй и третьей парок "лапок". При такой неустойчивой конструкции надо постараться развить большую скорость. Трудно? Но вы все же по­пробуйте. Чьи "тараканы" пройдут всю дистанцию быстро и без ошибок, та команда побеждает.

ДВУГОРБЫЙ ВЕРБЛЮД

Верблюд - это корабль пустыни. Он может долго обходиться без пищи и воды благодаря своим горбам, в которых он хранит за­пасы влаги. Верблюд может бегать довольно быстро, но чаще он степенно вышагивает по песку пустыни.

В этой эстафете одновременно бегут два участника. Не забудь­те также приготовить по два волейбольных мяча для каждой ко­манды. Итак, двое участников встают друг за другом, наклоняются, причем второй держится рукой за пояс первого. На спину каждому участнику кладется волейбольный мяч. Оба участника одной рукой придерживают их, чтобы мячи"горбы" не упали на землю. Ведь если у верблюда упал горб, значит, запасы иссякли и он может погиб­нуть. Придерживая мячи и не расцепляясь, участники должны про­делать путь до поворота и обратно и передать эстафету следующему "кораблю пустыни".

БЕЛОЧКА, НЕСУЩАЯ ОРЕХ

Белка - очень шустрый, подвижный и ловкий зверек. Помните, как она здорово прыгает с дерева на дерево, умудряясь при этом нести грибы, орехи или ягоды? Для этой эстафеты приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости длины дистанции, и по одному волейбольному мячу. Обручи расположите на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Причем они могут лежать не на прямой линии. Задача каждой "белочки" -пронести "орех" - волейбольный мяч, прыгая "с дерева на дерево" (из обруча в обруч), сначала до поворотной отметки и затем обрат-

194

195

но. Вернувшись к себе в "дупло", игрок передает "орех" следующей "белочке". Эстафету можно усложнить, если "орехов" будет два или три. Удержать их будет сложнее.

ЗМЕЯ

Змея не имеет ног, она не может ходить или бегать. Змея гра­циозно, бесшумно и очень быстро ползает. Она изгибается при этом всем телом. Она плавно огибает все препятствия на своем пути.

Для этой эстафеты вам потребуется несколько (5-6) стульев или заменяющих их предметов. Их надо установить на линии движе­ния. Вся команда выстраивается в колонну друг за другом, все кла­дут руки на плечи впереди стоящим и дружно приседают на корточки. "Змея" готова отправиться в путь. Задача команды -преодолеть расстояние до поворотной отметки и обратно, огибая при этом все препятствия и не задевая их. Важно не расцепиться во время пути и не вставать в полный рост - иначе получится "змея с ногами" или "разорванная змея", а такого, как вы понимаете, в природе не бывает.

ПАУК, ПЛЕТУЩИЙ ПАУТИНУ

Паук ловит свою жертву, плетя для этого замысловатые сети своей паутины. Иногда его паутину сравнивают с кружевом. В от­личие от тараканов, у паука - восемь лап. На своих восьми лапах паук передвигается очень проворно.

В этой эстафете одновременно участвуют 4 человека. Они вста­ют спиной друг к другу и сцепляются руками, согнутыми в локтях. В такой сцепке они превращаются в "паука", у которого 8 лапок. Теперь "пауку" необходимо быстро пройти от старта до поворот­ной отметки и обратно. Но двигаться придется не по прямой линии, а по "ниточке паутинки". Пусть это будет положенная на землю ве­ревка или начерченная мелом линия. Линия может иметь неожидан­ные повороты, зигзаги. В этой эстафете очень важна согласованность всех участников, паук не должен "разрываться" на две половинки, и "задние лапки" всегда должны двигаться в том же направлении, что и "передние". Вернувшись назад, "паук" передает эстафету следую­щей четверке.

ТРУДОЛЮБИВЫЕ МУРАВЬИ

Проходя по лесу, каждый, наверное, встречал на своем пути муравейник. В нем постоянно кипит работа. Недаром муравьи счи­таются самыми трудолюбивыми насекомыми. Причем, если трудно одному - на помощь приходят другие. Все вместе муравьи могут перетащить на себе в муравейник даже очень тяжелый предмет. Для этой эстафеты вам понадобится по одной гимнастической палке для каждой команды. Сюжет эстафеты очень прост. Первый участник берет гимнастическую палку и бежит с ней до поворотной отметки, а потом возвращается к себе в "муравейник", чтобы попросить о помощи. Когда первый "муравей" вновь вернется к старту, второй берется за гимнастическую палку, и они проделывают тот же путь, но уже вдвоем. Затем они возвращаются и "зовут на помощь" тре­тьего. И так вся команда в конце концов должна ухватиться за "тя­желую ношу" и сообща донести ее до своего "муравейника". Лодыри, как правило, наказываются тем, что проигрывают.

СОРОКОНОЖКА

Вы, нет сомнения, наблюдали не раз, как передвигается гусени­ца-сороконожка. Она подтягивает заднюю часть туловища к пере­дней, а затем распрямляется, "выбрасывая" вперед переднюю часть своего тела. И так много раз. Ее способ передвижения напоминает волну.

Для организации эстафеты вам потребуется 10 веревок длиной муть больше одного метра, а также стулья или стойки, чтобы закре­пить эти веревки. (В качестве веревок можно использовать скакал­ки). На линии движения установите стойки или стулья с натянутыми веревками на расстоянии 3-4 метра друг от друга. Для каждой ко­манды нужно сделать по пять таких препятствий. В этой эстафете принимает участие одновременно вся команда. Участники выстра­иваются в колонну друг за другом, кладут руки на пояс или на пле­чи впередистоящему. По сигналу "гусеница-сороконожка" начинает движение. При приближении к препятствию первый игрок - "голо­ва гусеницы" - наклоняется, чтобы пройти под натянутой веревкой. Вслед за ним должны будут на клониться или присесть и все осталь­ные. Пройдя под веревкой, можно снова распрямиться. Так, пре­одолевая все препятствия на пути туда и обратно, "сороконожка" будет совершать волнообразные движения, подражая настоящей гусенице.

196

197

ВОДНО-СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Одним из самых популярных дней в лагере бывает день Непту­на. К сожалению, программа этого дня в большинстве лагерей не отличается разнообразием: появляется Нептун в сопровождении чертей и русалок, произносит приветственную речь и объявляет массовое купание. Всех взрослых в одежде, к великой радости де­тей, сталкивают в воду. Этим порой все и ограничивается. Если вы хотите, чтобы ваш день Нептуна превратился в настоящий вод­носпортивный праздник, проведите водно-сухопутные эстафеты. Их можно организовать на берегу возле реки, на площадке возле бассейна, а можно и на обычном футбольном поле. Этим они осо­бенно интересны для лагерей, в которых нет никакого водоема: детям ведь все равно хочется купаться. Дождитесь жаркого сол­нечного дня, приготовьте необходимый инвентарь, запаситесь до­статочным количеством воды - и вперед. Смех и радость детей вам гарантированы.

ВОДОНОС

В древние времена, когда еще не изобрели водопровод, была в некоторых странах такая профессия - разносчик воды, или водо­нос. Этот человек набирал у источника воду (в бурдюк или ведра) и аккуратно нес ее в город, чтобы продать. При этом он стремился не расплескать ни капли воды. В нашей эстафете участникам предсто­ит стать "водоносами" и нести наполненную до краев тарелку, стре­мясь при этом не расплескать ни капли. Участники выстраиваются на линии старта друг за другом. Первый берет в руки тарелку, на­полненную водой, и по сигналу начинает движение вперед - до по­воротного флажка и обратно. Затем тарелка аккуратно передается следующему игроку. И так все члены команды должны проделать этот путь.

У этой эстафеты могут быть варианты:

1. тарелка удерживается одной рукой (так носят официанты);
2. тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой (так
носят воду на Востоке);

- тарелка удерживается двумя руками, но участник при этом дви­жется спиной вперед (так воду нигде не носят).

Вариантов может быть много, выбирайте любой или комбини­руйте.

Не забудьте в конце эстафеты проверить, много ли воды рас­плескали команды. Кто больше потерял, тот получает штрафные очки.

ПОЛИВКА ЦВЕТОВ

Цветы не могут расти без воды. Их обязательно надо поли­вать. Каждый, наверное, хоть раз в жизни проделывал эту неслож­ную операцию. Но опытные цветоводы знают, что цветы не любят и излишней влаги, поэтому надо знать норму. В этой эстафете цветы вам заменят пустые банки, а для полива нужен будет ста­кан и ведро воды на каждую команду. Пустые литровые банки (4-6 штук) устанавливаются друг за другом по всей линии движе­ния. Лучше установить их на табуреты. Команды выстраиваются на старте, рядом с линией старта - наполненное ведро воды. Пер­вый участник по сигналу судьи набирает полный стакан воды и бежит "поливать цветы". Он должен так распределить воду в каж­дую банку, чтобы везде было примерно одинаковое количество. Когда все "цветы" политы, игрок добегает до поворотной отмет­ки и возвращается назад к команде, чтобы передать стакан оче­редному "цветоводу". И так вся команда. В заключение жюри оценивает не только то, кто быстрее полил "цветы", но количе­ство воды во всех банках. Чем ровнее количество воды в каждой из них, тем лучше. Хуже, когда одна банка - полная, а вторая налита только до половины.

МЕЛИОРАТОРЫ

Одна из задач людей этой профессии - осушение болот. Они используют для этого сложную, сильную технику. Но нам этого не потребуется, так как "болота", которые будут осушать коман­ды, не больше тарелки. Так что техники особой не нужно. Эста­фета заключается в следующем. Команда стоит на линии старта, у поворотной отметки стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это, как вы поняли, и будет наше "болото". Его предстоит осушить, По сигналу судьи первый участник бежит к табурету, останавливается примерно в 20 сантиметрах от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть из нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету следующе­му "мелиоратору". Предупредите ребят, что дуть можно только один раз и не ближе, чем с двадцати сантиметров от тарелки. Чья команда быстрее осушит "болото", та и победит.

198

199

КОРОМЫСЛО

Помните, как раньше на Руси носили воду с колодца? Молодцы и девицы пользовались коромыслом. Очень удобно, однако без сно­ровки это сделать достаточно сложно. В этой эстафете "добры мо­лодцы" и "красны девицы" будут носить воду в ведрах на "коромысле". Но так как найти его очень сложно, то роль коромыс­ла может играть обычная палка длиной 2 метра. Вам также потре­буется по два ведра на каждую команду. Чтобы ребятам было не очень тяжело, лучше взять маленькие ведра (можно детские, игру­шечные), но если уж таких нет, то не наливайте ведра полными, хва­тит и половины. После того, как команда выстроится за линией старта, первый участник возьмет "коромысло"-палку, бережно по­ложит его на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой. По сигналу начинается движение. Уча­стник должен добежать до поворотной отметки и вернуться назад, чтобы передать "коромысло" с ведрами следующему. Если в про­цессе эстафеты ведро упадет, что ж, игроку придется начать все сна­чала. Объясните ребятам, что они должны помогать друг другу на старте.

ХУДОЖНИКИ

Художник обычно имеет дело с красками, но поскольку сегод­ня у нас водные эстафеты, то на этот раз вода заменит нам акварели и масло. Вы знаете, что перед тем, как рисовать картину, художник обязательно грунтует холст, то есть покрывает его ровным слоем какой-то краски. И только уж потом на этом фоне начинает писать. Очень важно, чтобы холст был загрунтован очень равномерно и весь. В нашей эстафете кусок холста заменит любая одноцветная мате­рия размером 50 х 50 см (это может быть носовой платок). Роль ки­сточки будет играть обычная столовая ложка. Ну, а краску, как мы договорились, заменит вода. Итак, команда на старте. У линии стар­та - ведро с водой. У поворотной отметки закреплен на планшете (или лежит на земле) "холст", то есть материя, приготовленная вами заранее. В руках первого участника ложка -. помните, это кисть. По сигналу он начинает движение, предварительно зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к "холсту" и выливает на него принесен­ную "грунтовку". Затем возвращается назад и передает "кисть" сле­дующему. И так далее. Побеждает та команда, чей "холст" быстрее "загрунтуется", т. е. будет видно, что он абсолютно мокрый.

РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН

До чего же увлекательное дело - рыбалка! Рыбаки-любители и спортсмены могут часами сидеть на берегу в ожидании улова. Но наша эстафета не будет зависеть от клева. Главное в ней - ловкость каждого "рыбака". Для эстафеты потребуются следующие вещи для каждой команды: ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков в команде, столовая ложка и тарелка. Команда "рыболовов" выстраивается на линии старта. В руках у первого уча­стника-ложка и тарелка. У поворотной отметки стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички"рыбки". Задача каждого уча­стника добежать до ведра"водоема" и с помощью нехитрого при­способления (ложки) выловить одну рыбку и положить ее в тарелку "садок". Затем нужно вернуться к команде и передать "улов" и "удочку" следующему "рыболову". И так, пока все "рыбки" не бу­дут выловлены. Это просто только на первый взгляд. "Рыбки" очень непослушны, они льнут друг к другу, соскальзывают с "удочки"лож-ки. Поэтому будьте аккуратны. И не уроните "улов", а то придется все начинать сначала. Помните, что рыбки не могут жить без воды, поэтому при их ловле надо зачерпывать и немного воды. Ну что ж, удачной рыбалки!

ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА

Делая дома генеральную уборку, мы пользуемся тряпкой, вед­ром или тазом. Бывают такие ситуации, когда вода проливается на пол. и нам приходится собирать ее с помощью тряпки. Сначала мы кладем ее в воду, тряпка намокает, впитывает воду, затем мы отжи­маем воду в ведро. Для этой эстафеты вам потребуются те же атри­буты. На каждую команду: половая тряпка, таз с водой, ведро. Таз с водой (воды должно быть равное количество у всех команд) уста­навливают рядом с линией старта, а ведро (конечно же, пустое) на поворотной линии на середине дистанции.

Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опус­тить тряпку в таз, чтобы она полностью намокла, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряп­ку следующему участнику. Эстафета продолжается до тех пор, пока какая-нибудь из команд не перенесет всю воду из таза в ведро. Чем суше в тазу - тем лучше.

Поясните ребятам, что тряпку надо отжимать тщательнее. За­одно они поучатся, как делать уборку.

200

201

ВОДОЛЕЙ

Обычно этот знак Зодиака изображают в виде юноши, льюще­го воду из кувшина. В этой эстафете тоже придется лить воду, а точ­нее - переливать. И не из кувшина, а из одной бутылки в другую. Поэтому приготовьте для каждой команды по две поллитровые бу­тылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурете рядом с поворотной отметкой. Вот и все приготовления. Как только будет дан старт, первый участник бежит с полной бутылкой к поворотной отметке и там как можно быстрее переливает ее содержимое в пустую бутыл­ку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами (например, воронкой). Когда вода перелита, "водолей" оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему участнику. Так по очереди все проделыва­ют эту несложную, на первый взгляд, задачу. В заключение судьи проверят, какая команда потеряла меньше воды. Более быстрая и более умело льющая воду команда становится победителем.

ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

Вы, наверное, знаете этот вид спорта. Спортсмен в ластах под водой должен проплыть определенную дистанцию. Поскольку наша эстафета проводится на суше, то воды для нее потребуется немного - всего лишь стакан. Поэтому приготовьте для каждой команды по одному стакану и по одной паре ласт. Эстафета заключается в сле­дующем: первый участник встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над голо­вой, оказываясь, таким образом, "под водой". По сигналу начина­ется движение вперед. Участник в ластах, неся наполненный водой стакан над головой, добирается до поворотной отметки и возвра­щается назад. Дойдя до команды, он передает ласты и стакан следу­ющему участнику. В стакан надо добавить воды, если по ходу эстафеты она расплескалась. И еще предложите участникам свобод­ной рукой делать движения, похожие на движения пловца. Стиль можно выбрать любой.

ВОДЯНЫЕ ЧАСЫ

Существуют различные часы: песочные, механические, электронные, водяные. Но те часы, которые мы предлагаем создать участникам этой эстафеты, вряд ли когда-нибудь существовали ра­нее, хотя они тоже называются водяными. Итак, команда встает в

круг. Это будет циферблат с делениями. Если у вас в команде меньше 12 человек, то можно пригласить и болельщиков, чтобы ваши часы соответствовали всем правилам. Капитан встает туда, где обычно на­ходится цифра 12. В руках у него стакан и тарелка, наполненные до краев водой. Это, как вы догадались, минутная и часовая стрелки ча­сов. Но часам еще нужен движущийся механизм. Для создания такого механизма понадобится один помощник, в руках у которого будет ка­кой-то сосуд с водой (например, трехлитровая банка). Он должен бу­дет очень равномерно выливать воду из банки в ведро. Для этого ему надо заранее потренироваться. Теперь, когда часы в сборе, можно на­чинать. Команды стоят недалеко друг от друга, образуя круги-"цифер-блаты". По свистку судьи помощник начинает медленно выливать воду из банки. В это же время капитан передает (обязательно по часовой стрелке) стакан, наполненный водой, следующему игроку, тот дальше и т. д. Когда "минутная стрелка" пройдет один круг, капитан получает стакан и сразу передает его вместе с тарелкой-"часовой стрелкой" сле­дующему игроку. Тот будет держать тарелку, пока до него не дойдет стакан, после чего он передаст "стрелки" следующему. "Стрелки" дол­жны двигаться до тех пор, пока из банки не выльется вся вода, т. е. пока не кончится "завод". Жюри определяет, какая команда успела пе­редать "стрелки" друг другу большее число раз. А сделать это очень просто: надо взглянуть на "циферблат" и узнать, "который час?" По­стараться, чтобы вода из стакана и тарелки не выплескивалась.

ВОДОМЕТ

Водометную машину вы могли видеть у пожарных. Они пользу­ются ею, когда надо направленной струёй воды сбить пламя. Но наш водомет будет устроен гораздо проще, да и пожар тушить не придется. Для этой эстафеты вам потребуется для каждой команды следующий инвентарь: ведро воды, стакан, кегли (их количество может быть равно количеству участников, а может быть меньшим). Для проведения конкурса нужно на расстоянии 5-6 метров от линии старта установить ведро с водой и стакан, а еще через 2-3 метра в ряд поставить кегли. По сигналу первый участник бежит до ведра -это "огневой рубеж", зачерпывает стаканом воду, а затем выплески­вает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается к команде, чтобы передать эстафету следующему иг­року. Задача команды - сбить все кегли как можно быстрее. Для этого надо стараться так плескать воду, чтобы она летела направ­ленной струёй. Побеждают самые меткие и ловкие.

202

203

ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА

Когда такая машина, к великой радости детей, едет по горо­ду, из нее широким точным потоком льется вода, делающая го­род чистым и свежим. Именно эти особенности поливальной машины, а именно то, что вода льется по ходу движения маши­ны, и то, что струю можно регулировать и направлять, - мы и использовали в эстафете. Для организации эстафеты вам потре­буются стаканы, бутылки емкостью 0,5 л и воронки (их можно сделать из бумаги) - по одному экземпляру всего для каждой ко­манды. Участники должны встать парами друг за другом. В ру­ках у игроков первой пары - пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворотной отметки стоит табурет, на который положена воронка. По сигналу пер­вая пара начинает бег. При этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтобы наполнить стакан до краев. Останавливаться при этом нельзя. Чтобы выполнить такое задание нужны и меткость, и хладнокровие, и расчет. Ког­да игроки добегут до табуретки, где лежит воронка, второй уча­стник (тот, который бежал со стаканом) должен перелить воду обратно в бутылку. Когда это будет сделано, воронку необходи­мо вернуть на табурет, а участникам возвращаться к команде и передавать свои атрибуты следующей паре. Жюри должно наблю­дать за тем, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев, а в заключение посмотреть, много ли воды потеряно из бутылки. Если команда нарушает правила, придется наказывать е? штраф­ными очками.

ПРЫЖКИ В ВОДУ

Этот вид соревнований включен в олимпийскую программу. Это достаточно сложный вид спорта, но мы предлагаем "облегченный", веселый вариант. Для проведения этого соревнования потребуются объемные тазы с водой, по одному на каждую команду. Причем воды в каждом тазу должно быть равное количество, чтобы не возникло разногласий. Тазы стоят примерно в метре от линии старта. Участ­ники босиком, предварительно сняв обувь, встают друг за другом.

Задача команды заключается в том, чтобы каждый по очереди прыгнул в таз с водой. Но, прыгая в воду, надо поднять как можно больше брызг, нужно, чтобы как можно больше воды выплеснулось из таза. В заключение судьи подводят итог, измеряя количество ос­тавшейся в тазах воды. У кого меньше осталось - тот и победил.

Надо исключить возможность спорных ситуаций. Объясните ребятам, что на край таза прыгать нельзя, так как он может просто перевернуться. Если подобное случится, придется начинать все сна­чала. Эта эстафета доставит ребятам много радости, так как можно вдоволь побрызгаться.

ВОДОЧЕРПАЛКА

Назначение этой машины всем понятно - вычерпывать откуда-нибудь воду. Роль водочерпалки в нашей эстафете будет выполнять обычная столовая ложка. Кроме столовых ложек (по одной на каж­дую команду), вам еще понадобятся глубокие тарелки и литровые банки (также по одной на команду). Все это не сложно найти. Та­релка с водой устанавливается в 2-3 метрах от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на пово­ротной отметке. Первый участник, вооружившись ложкой, бежит к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем он возвращается к команде и передает ложку сле­дующему игроку. Так продолжается до тех пор, пока вся вода из тарелок не будет вычерпана.

Важно еще и то, чтобы количество воды в банке оказалось та­кой же, каким было в тарелке. Для определения этого по окончании эстафеты судьи производят замер воды.

СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ

Это заключительная эстафета и самая "водная". Для нее вам по­требуется сразу по три ведра воды на каждую команду. Вам также потребуются сильные помощники, такие, чтобы могли поднять вед­ро, полное воды. Помощникам предстоит сделать "дождь" (дождь -это когда вода льется с неба.) Для этого им придется выплеснуть воду из ведер как можно выше вверх, чтобы она вернулась с высоты брызгами и каплями. Этот искусственный дождь нужно будет "со­брать". "Собирает" его вся команда одновременно. Для этого у каж­дого участника команды должен быть стакан. Этим стаканом он должен поймать как можно больше капель с неба. После трех дож­девых всплесков из трех ведер все, что участникам удалось поймать своими стаканами, сливается в одну емкость и сравнивается с емко­стями других команд. Конечно же, победят те, которые не испуга­ются холодной воды, смело встанут под водные струи и соберут больше живительных капель.

204

205



КОМИЧЕСКИЙ ЦИРК

Задание: подготовить и показать шуточный цирковой номер. Какой это будет номер, могут решить сами ребята или это будет указано в задании. Тогда можно провести жеребьевку. Сделаем ее так: название номеров напишем на отдельных листочках, свернем их трубочкой и вложим в еще не надутые воздушные шарики. Ша­рики надуем и завяжем. Приготовим все это заранее. А теперь при­шла пора получить задание: группы должны выбрать шар, лопнуть его и вытащить записку с названием циркового номера. Какие мо­гут быть номера?

- Дрессированные хищники.

- Клоуны.

1. Фокусники.
2. Канатоходцы.
3. Жонглеры.
4. Собачки-математики.
5. Акробаты.
6. Верховые наездники.

Проведет цирковую программу клоун-конферансье, который свяжет эти номера воедино. Не забудьте про цирковой оркестр. Попробуйте изобразить его все вместе: одна группа изображает пианино, вторая - барабаны, третья - гитары, четвертая - трубы и т. д. В качестве победителя можно выбрать самый оригинальный или самый веселый номер.

КОСМИЧЕСКИЙ ПАРАД

Задание: придумать и показать элементы строевой подготовки жителей других планет. Представьте, что на Землю слетелись пред­ставители обитаемых планет нашей галактики. И по этому случаю объявлен парад. Каждый детский микроколлектив представляет планету. Ребята придумывают ей название, заодно придумывают, как будут звать жителей той планеты. Можно сделать элементы ко­стюмов - для каждой планеты свои. А теперь главное: предстоит придумать движения в строю, характерные для инопланетян; при­думать команды, которые отдает инопланетный командир; приду­мать песню (если ее можно так назвать), с которой обитатели чужих галактик любят двигаться строем. И когда все это придумано, мож-

но начинать космический парад. Все планетные делегации выстра­иваются перед трибуной Большого галактического совета. Коман­дующие делегацией сдают им одним понятный рапорт Верховному главнокомандующему. Затем делегации попланетно "маршируют" с песней мимо трибуны. Можно от имени Галактического совета вручить награды некоторым планетам за значительный вклад в раз­витие строевого искусства.

КОНКУРС ГРАДОСТРОИТЕЛЕЙ

Задание: построить песочный город и придумать о нем легенду. Конкурс лучше всего проводить летом на берегу реки, ребята одно­временно с участием в конкурсе могут загорать и купаться. Песоч­ный город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать необычные по архитектуре здания, башни, арки, мосты. Чтобы со­оружение было более прочным, можно использовать камешки, до­щечки. Как и у каждого большого города, у песочного должен быть свой герб. И должна быть легенда города, лучше всего таинствен­ная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная.

Конкурс заканчивается экскурсией по городам, во время кото­рой звучат легенды, и награждением самых талантливых архитек­торов песочных городов.

КОНКУРС БАРОНА МЮНХАУЗЕНА

Задание: придумать и убедительно показать (или рассказать) новое приключение барона Мюнхаузена. Всем маленьким жителям нашей страны известен барон Мюнхаузен. О нем написана книга, снят мультипликационный фильм. Он самый "правдивый" человек на свете. Предложите ребятам стать такими же "правдивыми". А для этого надо немного; всего лишь придумать и рассказать еще одну историю, которая была бы достойна великого рассказчика. Рассказ можно вести от первого лица, можно от третьего, а можно даже на­чать так: "Однажды мы с бароном Мюнхаузеном..." Для большей достоверности рассказа можно использовать инсценировки, стихи, песни, привлекать очевидцев.

Новое приключение Мюнхаузена можно придумать и расска­зать в одиночку, а можно - объединившись в совет биографов ба­рона, свидетелей его приключений.

За самый яркий и "правдивый" рассказ победителю можно вру-

206

207

чить треуголку барона Мюнхаузена или другой знаменитый пред­мет его гардероба. А можно торжественно принять в члены "Клуба самых честных людей", вручив при этом красивую медаль "Лучше­му ученику барона Мюнхаузена".

ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ВООБРАЗИЛИЮ

Задание: придумать страну, которой никогда не существовало, и рассказать о ней.

Вы знаете, сколько стран на нашей планете? Более ста. Некото­рые из них очень древние, их история насчитывает несколько тыся­челетий. Некоторые совсем молодые, они возникли только в нашем веке. Но у каждой страны, древняя она или молодая, есть свое лицо. Лицо страны не похоже на лицо человека. На нем нет носа или глаз. Лицо страны •- это ее герб, флаг, гимн;

1. это ее столица, знаменитые маленькие или большие города;
2. это ее жители, говорящие на незнакомом для нас языке;
3. это знаменитые люди и памятные события;
4. это заводы, фабрики, выпускающие необычную продукцию;
5. это поля с удивительными сельскохозяйственными культура­
ми и фермы с непривычными нам животными;
6. это денежные знаки, не похожие на наши;
7. это обычаи, странные привычки и манеры ее жителей;
8. это песни, исполняемые в сопровождении народных инстру­
ментов:
9. это традиционные национальные танцы.

Предложите ребятам отправиться в страну, которой нет ни на одной карте. В страну, которую вообразят сами ребята. Пусть они дадут ей название, нарисуют ее герб. Пусть продумают, чем зани­маются ее жители, как они здороваются, кушают, спят, что делают по вечерам. Пусть они покажут лицо своей страны - фантазии. И после того, как ребята придумают новую страну, можно провести заседание клуба путешественников-фантазеров. Ведущий может предложить каждой группе путешественников рассказать о своей стране сразу все в течение 10 минут, а может давать слово несколь­ко раз по очереди: сначала узнаем название стран, потом услышим о знаменитых людях, потом посмотрим "народные" танцы и так да­лее. В конце встречи ведущий поблагодарит всех за интересный рас­сказ и показ и от имени Клуба наградит путешественников.

ЗАЩИТА ВРЕМЕН ГОДА

Защитить время года - это совсем не значит, что надо отстоять его от чьего-либо нападения. Никакой агрессор не собирается идти войной на времена года. Защитить - это значит доказать, что это время года самое интересное, увлекательное. А в доказательство лучше привести песни и стихи, частушки и загадки, танцы и инсце­нировки. И не просто так, а связать все номера в единую программу под названием "Лето", "Осень", "Зима", "Весна".

Чтобы ребята охотнее взялись за подготовку такой програм­мы, лучше всего предложить им разделиться на четыре группы, в зависимости от того, кто когда родился.

Ведущими в этой программе могут быть два героя, мальчик и девочка, которые оказались возле машины времени и никак не мо­гут решить, куда им отправиться, в какое время года.

Когда наступит время подведения итогов, будьте осторожны. Награждайте не времена года, а их защиту, т. к. на самом деле луч­шее время года определить невозможно.

КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Дети очень любят кукольный театр. Любят смотреть куколь­ные спектакли и любят их ставить. Предложите каждой группе по­ставить маленький спектакль. Он может быть изложением "Аленького цветочка", "По щучьему веленью". Он может быть со­здан по мотивам взрослого фильма "Спрут", "Рабыня Изаура". "При­ключения Шерлока Холмса". А можно просто предложить ребятам темы, и пусть они сами сочинят сценарий, изготовят необходимые куклы и покажут представление. А темы могут быть необычные: "Крокодил и воздушный шарик", "Ночь в магазине игрушек" или "Самый счастливый день старого чайника". Сложно будет с изго­товлением кукол, поэтому вы подскажите ребятам, что куклами могут быть ложки, стаканы, носовые платки, домашние тапочки, карандаши - в общем все, что есть под рукой. Поставьте ширму для кукольников, установите стулья или скамейки (а можно просто ков­рики) в "зрительном зале", пригласите друзей из младшего отряда и начинайте свой фестиваль кукольных театров.

208

209

АУКЦИОН ТАЛАНТОВ

На аукционах обычно продают полезные или ценные вещи. Приобрести эту вещь сможет тот, кто предложит за нее большую цену. В нашем аукционе и вещи для продажи, и "деньги" необыч­ные. В качестве продаваемой вещи может быть или настоящий цен­ный приз (большая кукла, торт) или приз шуточный, но чем-то памятный для всех путешествующих: пуговица от костюма началь­ника лагеря, замок от корпуса, в котором живет отряд. Расплачи­ваться за право получить этот приз придется своими талантами. Ребята могут петь, читать, танцевать и даже стоять на голове или шевелить ушами - кто что умеет. Причем "платить" можно индиви­дуально, а можно "вскладчину", т. е. объединившись в группы.

выбрать своих специалистов разных направлений, но можно рабо­тать и всем вместе, становясь то сценаристами, то художниками. После того, как определены темы фильмов, сценаристы придумы­вают сюжеты. Затем художники на длинных белых листах рисуют кадры (количество кадров у групп должно быть равным). Звуко­операторы сочиняют текст и решают, как они будут рассказывать содержание фильма на худсовете. Режиссер осуществляет общее руководство, координирует действия всех. На подготовку дается примерно 30 минут. Просмотр фильмов и их оценка проходит на худсовете, в который могут входить ведущие, режиссеры или спе­циально приглашенные взрослые - "кинокритики". Лучшему филь­му присуждается премия. Можно присудить и несколько премий: "За лучший сценарий", "За лучшее художественное воплощение идеи", "За лучшее звуковое решение сюжета" и др.

КОНКУРС ИНСЦЕНИРОВАННОЙ КОЛЫБЕЛЬНОЙ ПЕСНИ

Задание: проинсценировать одну из колыбельных песен. О том, что колыбельные песни поют маленьким детям, чтобы они скорее засыпали, об этом знают все. Каждый, если постарается, вспомнит 2-3 колыбельные ("Спят усталые игрушки...", "Спи, моя радость, усни...", "Баю-баюшки-баю..."). Но о том, что колыбельные песни можно инсценировать, и при этом очень весело, знают очень немно­гие. А теперь знаете и вы. Осталось только выбрать несколько "пе­сен перед сном" и их показать в образах и в действии.

Лучше всего такой конкурс проводить, когда ребята буквально "спят на ходу". Он позволяет взбодриться и разогнать скуку. В этом конкурсе можно даже обойтись без наград, наградой всем будет приподнятое настроение, улыбки и смех.

КОНКУРС РИСОВАНЫХ ФИЛЬМОВ

Задание: нарисовать и озвучить фильм. Каждая группа превра­щается в киностудию. Киностудия выбирает тему и придумывает название будущего фильма. Тема может отражать некоторые эпи­зоды из жизни коллектива, а может быть посвящена событиям со­всем нереальным, сказочным, фантастическим (например, "Наш отряд в столовой" или "Высадка марсианского десанта"). На кино­студии, как известно, работают режиссеры, сценаристы, художни­ки, звукооператоры. В каждой группе - киностудии также можно

КОНКУРС ВИДЕОКЛЯПОВ

Что такое видеоклип, сегодня знает, наверное, каждый воспи­танник детского сада. Это короткий фильм, действие которого раз­ворачивается на фоне звучащей песни. Можно сказать, что этот фильм - реклама песни. Сюжет фильма очень часто отражает или слова песни, или настроение, которое рождает музыка.

А что такое видеокляп? Это то же самое, что и видеоклип, толь­ко очень несерьезный, дурашливый. Попробуйте "снять" несколько видеокляпов вместе с ребятами. Выберите для каждой группы одну очень популярную в последние месяцы песню. Несколько раз про­слушайте ее, или, если ребята знают слова песни наизусть, просто вспомните их. А теперь начинайте придумывать смешные движе­ния и действия к каждой строчке. Солист или группа будут пароди­ровать настоящего исполнителя, а все остальные - весело инсценировать сюжет песни. Для конкурса видеокляпов вам обяза­тельно потребуется магнитофон и записи всех песен, предлагаемых на конкурс. И, поскольку вы проводите конкурс, должна быть про­смотровая комиссия. В нее можно пригласить "звезд эстрадной му­зыки" (как вы понимаете - не настоящих, а вымышленных), ваши звезды в перерывах между просмотром "фильмов" смогут поделиться со всеми своими "творческими планами". Конкурс начните с весе­лого представления комиссии, а закончите тем, что комиссия вру­чит веселые призы создателям лучших видеокляпов.

210

211

МИТИНГ СКАЗОЧНЫХ ГЕРОЕВ

В последнее время митинги стали прив'ычными в нашей жизни. Чтобы провести митинг, надо немного. Во-первых, установить три­буну. Во-вторых, собрать вокруг трибуны немного слушателей. В-третьих, предложить кому-нибудь выйти на трибуну и громко о чем-нибудь поговорить 2-3 минуты. При этом обычно принято упот­реблять такие слова, как "мы требуем...", "мы протестуем..." А еще можно написать на бумаге большими буквами всякие слова - это называется "плакаты" или "транспаранты". Теперь представьте, что митинг решили провести герои любимых детских сказок (например: "Приключения Буратино", "Малыш и Карлсон", "Трое из Просток-вашино", "Незнайка и его друзья"). О чем могут говорить с трибуны герои сказок, к чему могут призывать, кого защищать, что они на­пишут на своих транспарантах? Придумайте все это вместе с ваши­ми детьми. Пусть каждая группа выберет себе одну сказку, пусть ребята распределят между собой роли персонажей этой сказки, сде­лают элементы костюмов. Но это еще не главное, главное выбрать того, кто от имени всех героев сказки сможет сказать речь. Речь дол­жна быть веселой, сочинить ее выступающему должна помочь вся группа. И еще: пусть вся группа придумает и напишет лозунги. Если все готово - можно начинать митинг. Вам придется стать сказочни­ком - ведущим митинга. И пусть этот митинг будет не злым и не скучным, как порой это бывает у взрослых.

ШЛЯПНОЕ СРАЖЕНИЕ

Шляпное сражение проходит в несколько этапов. Прежде всего предложите ребятам вспомнить, какие они знают головные уборы. Чтобы не было выкриков, организуйте "шляпную кольцовку", т. е. сделайте так, чтобы группы по кругу называли по одному головно­му убору (панама, кепка, картуз...). Этот конкурс будет разминкой и победит в ней та группа, которая продержится дольше других и предложит последнее название.

Следующим этапом сражения будет задание группам изготовить шляпу. Ее нужно сделать за 10-15 минут из подручного материала: бумаги, газеты, веток, листьев лопуха и т. д. Но мало просто изго­товить шляпу, надо ее защитить, т. е. убедить всех в ее практичнос­ти и красоте. На этом этапе победит тот, кто был самым находчивым в изготовлении и веселым в защите.

А на третьем этапе ребятам надо придумать по 5-10 вопросов: серьезных ("Как называется самая близкая к нам звезда?") или шу-

точных ("Могут ли лошади ковырять в носу?"), написать эти вопро­сы на отдельных листочках и опустить в свою шляпу. А теперь все шляпы передадим по кругу. Каждая группа вынимает из доставшейся ей шляпы один вопрос, читает его и через 30 секунд дает ответ. Ког­да все группы ответили, еще раз происходит передача шляп, и так до тех пор, пока каждая шляпа, пущенная по кругу, не вернется к своим изготовителям. На этом этапе оценивается правильность или оригинальность ответа. Этот конкурс интересен тем, что в нем со­четаются творческие и познавательные элементы. Поэтому очень советуем его провести. Ребятам понравится. Вот увидите.

ПО МУЗЕЯМ И ВЫСТАВОЧНЫМ ЗАЛАМ

В нашей стране очень много музеев. Ну просто каких только нет! Музей деревянного зодчества и музей музыкальных инструмен­тов, музей артиллерии и музей морского флота, музей драгоценных камней и музей восковых фигур. Попробуйте в своем отряде тоже создать несколько музеев, но таких, каких еще нигде не существует:

1. Музей детского аппетита;
2. Музей велотранспортных происшествий;
3. Выставочный зал рыболовных достижений;
4. Музей старых и новых подвигов Геракла;
5. Музей свежих сплетен.

Напишите названия этих музеев и выставочных залов на кар­точках, и ребята каждой группы вытянут свой жребий. А вы помо­гите им в течение 20-30 минут придумать экспонаты для музеев и составить текст экскурсии. Экспонаты должны о быть смешными, а текст экскурсии - веселым. Теперь наступает торжественный момент. Произнесите пламенную речь по случаю открытия целого созвез­дия новых музеев в нашем лагере, перережьте под бурные аплодис­менты ленточку и пригласите первых посетителей в выставочные залы. Каждая группа по очереди представит свои композиции. Хотя в настоящих музеях должно быть тихо, у вас это правило необяза­тельно, пусть будет весело. После посещения каждого следующего музея можно оставить записи в "Книге почетных гостей", а в конце всей экскурсии всем музеям вручить "ценные памятные подарки".

212

213

ГИННЕС-ШОУ

Самое главное в этом конкурсе - придумать много-много нео­бычных и совершенно несерьезных состязаний на определение са-мого-самого... Когда эти конкурсы придуманы и необходимый "инвентарь" приготовлен, вам, как ведущему, нужно объяснить, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который будет вести регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет победителей и объявить начало первого конкурса. Заранее к кон­курсам ребята могут не готовиться, а выполнять их будут команды или отдельные представители команд. Ну, а конкурсы могут быть такие:

1. Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом ноги
и не держась ни за что руками.
2. Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свистнет.
3. Кто сможет сделать больше приседаний, удерживая на носу в
равновесии карандаш.
4. Кто быстрее на одном длинном волосе завяжет пять узелков.
5. Кто поднимет и удержит в течение 10 секунд большее количе­
ство волейбольных мячей или воздушных шаров.
6. Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету "Комсомольская
правда", не разрывая ее.
7. Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную "колбас­
ку" из куска пластилина.
8. Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.
9. Кто сможет за одну минуту больше воткнуть канцелярских кно­
пок в деревянный карандаш.
10. Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук "И".

сегодня начнется Вальпургиева ночь, сегодня вся нечистая сила со­бралась на Лысой горе, чтобы поведать обо всех жуткостях, творя­щихся на свете. Каждый пусть сделает себе костюм и наложит грим - ведь сегодня, по "нечистой" традиции, состоится конкурс "Мисс безобразие". А еще пусть все вспомнят самые страшные истории, которые слышали от старших ребят, и самые жуткие сюжеты филь­мов ужасов, если такие вашим ребятам довелось видеть. А еще пусть все приготовятся к конкурсу на самый душераздирающий вой и са­мый зловещий смех. А еще можно придумать заклинания, изгото­вить амулеты и талисманы. Ну и, наконец, нужно "оборудовать" место встречи. Это может быть темная поляна с маленьким костром или очень темная комната с маленькой свечкой. Не помешают все­возможные атрибуты жилищ злых колдуний: чучела, сети, веревки. А сидеть лучше всего не на стульях, а прямо на полу. Начать встре­чу придется Вам как верховному Вурдалаку или Главному привиде­нию. И начните не скучными словами: "Ребята, у нас сегодня интересное мероприятие", а зловещим окриком: "Ну что, все собра­лись?..". А дальше действуйте, как велит вам образ "великого и ужас­ного", - объявляйте конкурсы, награждайте по своей прихоти лучших или худших. Для этого заготовьте камешки, обожженные бумажки, веревочки, пузырьки с жидкостями - самые ценные среди нечистой силы подарки. И старайтесь, чтобы ребята больше смея­лись и меньше пугались. И обязательно (!) после того, как все кон­чится, после того, как ребята отмоются и лягут спать, обязательно проверьте, все ли уснули и не появилось ли у когото желание про­должить вечер настоящими ужасами. Всего должно быть в меру.

ВЕЧЕР УЖАСОВ

Во все времена дети любили страшные истории. Вспомните хотя бы "Бежин луг" И. С. Тургенева. Но можно и не ссылаться на авто­ритет классиков, можно просто вспомнить свое собственное детство. А там, вероятнее всего, были и рассказы про мертвецов и простыни, превращенные в костюмы привидений, и гримирование под чертей, ведьм и прочих лесных чудищ. А что если пойти навстречу этой странной детской потребности и организовать "Вечер ужасов"? Коль все равно дети будут рассказывать "про кладбища и вампиров", не лучше ли это сделать "организованно"? Может быть, в таком слу­чае вы поможете детям с помощью смеха преодолеть страх. Как это сделать? Прежде всего нужно заранее подготовиться. Объявите, что

ВОЗДУШНЫЙ ХОККЕЙ

С правилами хоккея с шайбой знаком каждый мальчишка. В хоккее 3 тайма по 20 минут. На площадке одновременно играют по пять игроков от каждой команды, в воротах стоят вратари. Есть скамейки запасных игроков и скамейка нарушителей. Есть трене­ры, есть судьи, есть комментатор. Если вы решили сыграть в воз­душный хоккей, пусть все останется так же, только вместо настоящих клюшек будут маленькие, пластмассовые, вместо шайбы - воздуш­ный шарик, а таймы будут по 10 минут. Создайте две команды, ко­торые придумывают интересные названия. Объясните игрокам правила: шарик нельзя трогать руками и ногами - только клюш­кой, нельзя играть за пределами площадки, нельзя использовать силовые приемы, за это удаление на одну минуту. Пригласите на-

214

215

ходчивого, остроумного комментатора. Приготовьте приз победи­телям. А еще обязательно приготовьте несколько запасных шари­ков - мало ли что. Если все готово, тогда: "Вбрасывание!"

ВЫСТАВКА РЕКОРДОВ ПРИРОДЫ

Вы, наверное, слышали о книге рекордов Гиннеса. В ней запи­сано про все самое большое, необычное, уникальное. Но ведь уди­вительные достижения могут быть не только в технике или жизни человека, но и в природе (самый большой лист подорожника, са­мый толстый стебель одуванчика, самая маленькая шишка, самый длинный ус клубники, и еще самый полезный... самый сладкий... самый колючий...). Выставку подобных рекордов легко можно орга­низовать в вашем отряде. Предложите каждой группе обустроить свой "павильон" (пусть это будет красиво оформленный стол). Для павильона необходимы экспонаты. Чтобы их найти, ребятам надо отправиться в лес и проявить наблюдательность. Экспонатов у каж­дой группы должно быть не менее 10, поэтому ребятам надо поста­раться. Когда павильоны будут оформлены, организуйте торжественное открытие выставки рекордов Природы. Во время от­крытия можно произнести речь и перерезать ленточку. Осмотр экс­понатов может быть организованным, но может быть и стихийным. После того, как все ознакомятся с образцами достижений Приро­ды, можно организовать комиссию по "регистрации рекордов". Ко­миссию надо "вооружить" линейкой, весами и прочими инструментами. Комиссия замерит все экспонаты и определит из них самые-самые. Затем торжественно занесет в красиво оформленную "Книгу рекордов" показатели, достижения и фамилии тех, кто его обнаружил. Эта книга может в дальнейшем висеть на видном месте И пополняться все новыми рекордами. Это тем более важно, так как выставка по времени может быть очень непродолжительной, некоторые экспонаты, к сожалению, быстро завянут. А зафиксиро­ванные рекорды будут отражать затраченный ребятами труд и вдох­новлять их на пристальные поиски новых "рекордсменов".

ЦВЕТОЧНАЯ АЗБУКА

Азбука - это книга, которая знакомит детей с буквами. Каждой букве отводится одна страничка. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На странице с каждой буквой свой цветок. А - астра, Б - багульник, В - василек, Г - гладиолус и т. д. Здесь же стихи, посвященные этим цветам. На­пример:

Апрель золотыми лучами обласкан,

С лужайки плывет аромат.

Анютины глазки из были и сказки

На мир удивленно глядят.

Предложите ребятам создать такую цветочную азбуку. Для этого понадобятся листы из альбома для рисования, карандаши и флома­стеры. А еще знание цветов и фантазия. Весь ваш отряд будет боль­шим творческим коллективом по составлению нового учебного пособия. Но всем вместе работать трудно, поэтому разделите ребят на маленькие группы по 3-4 человека. Каждой группе достанется одна буква - одна страничка азбуки. Перед началом работы нужно четко объяснить задание: вспомнить название цветка на доставшу­юся букву, нарисовать этот цветок и сочинить о нем четверости­шие. Стихотворение надо красиво написать на красиво оформленных страничках. Во время работы помогите ребятам, нуж­но, чтобы у них обязательно все получилось. А когда работа будет окончена, приколите готовые листочки на большой планшет - у вас получится выставка. Через три дня все работы можно будет снять и сделать из них книжку. Эту книжку можно показать друзьям и ро­дителям. Не забудьте за самые интересные странички поблагода­рить ребят.

ГРИБНЫЕ СКАЗКИ

Вы помните хоть одну сказку про грибы? Увы. героями сказок были волки и яблоньки, облака и ботинки, но грибы почти никог­да. Предложите ребятам восполнить этот пробел и объявите кон­курс на лучшую грибную сказку. Каждая группа пусть сочинит историю, которая начнется словами: "Жили-были папа-боровик и мама-боровик и было у них три сына..." или "В некотором лесном царстве, грибном государстве умер царь Мухомор I..." А может быть, так: "В одной подберезовой республике решили грибы выбрать себе президента..." Чтобы сочинить сказку, ребятам потребуется прежде всего вспомнить названия грибов, их внешний вид, их "повадки" -где они предпочитают "обитать", как растут - в одиночку или семь­ями. Можно вспомнить, какие грибы съедобные, а какие ядовитые. Все эти сведения пригодятся в работе над сказкой, в создании обра­зов и характеров главных героев. Но это еще не все. В сказке дол­жен быть сюжет: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. В грибных сказках можно использовать известные сюжеты из рус­ских народных сказок, а можно придумать свой. Что может быть в

216

217

сказке: похищение одного из главных героев и его спасение; ссора между героями и их трудное примирение; путешествие героя по раз­ным землям и его подвиги в пути; колдовство и превращения; вой­ны и испытания; и даже - любовь и свадьба. Простор для детского воображения огромный. Пусть ребята как следует пофантазируют и вечером возле костра расскажут то, что они придумали. У вас по­лучится интересное и полезное дело.

ВЫСТАВКА "ВЕТКИ И КОРНИ"

Чтобы организовать такую выставку, надо дать ребятам зада­ние: погулять по лесу и найти ветки и корни очень необычной фор­мы. Они должны быть похожи на что-то или кого-то. На людей, на транспорт, на сказочных персонажей, на архитектурные сооружения, на животных. Ветки и корни можно составлять друг с другом, чтобы добиться большей схожести или чтобы запечатлеть какое-нибудь дей­ствие ("Хоккеист перед воротами противника", "Танковое сражение", "Волк перед прыжком"). Чтобы справиться с этим заданием, нужны и наблюдательность, и фантазия. Ребята могут заняться поиском в оди­ночку или маленькими группами. Интересный корень или ветку надо аккуратно обломить или обрезать ножиком. Можно немного "пора­ботать" над природной заготовкой - удалить что-то лишнее. И обя­зательно надо придумать своей композиции название. После удачных поисков и интересных находок нужно организовать выставку. В орга­низации можно задействовать специальную группу, ей достанется немало работы: нужно расставить столы, разместить на них экспона­ты, изготовить таблички с названиями "произведений" и фамилиями авторов, сделать и надписать красивые наградные дипломы победи­телям. Если в выставочном зале несколько отделов ("Нечистая сила", "Физкультура и спорт", "Герои мультфильмов" и др.), значит нужно аккуратно напечатать таблички с названиями "отделов" и прикрепить их над экспонатами. Перед открытием выставки предоставьте воз­можность специальной "экспертной комиссии" оценить художествен­ные достоинства находок и поделок. Чтобы вашу выставку смогли увидеть не только ребята вашего отряда, определите часы работы выставки и пригласите друзей из других отрядов в гости. Назначьте плату за вход: исполнение стихотворения или песни о природе. В об­щем, сделайте так, чтобы ребята поняли: организация выставки -это не пустяк, а большое, серьезное дело.

ЛЕСНОЕ АТЕЛЬЕ МОД

Если вам приходилось бывать в ателье мод, то вы знаете, что там работают опытные портные и талантливые художники-мо­дельеры. Они разрабатывают и шьют современные модные кос­тюмы и платья. Время от времени дома и ателье мод организуют выставкидемонстрации коллекций модной одежды.

Предложите организовать ателье мод в своем отряде. Каж­дая группа будет творческой бригадой, в ней можно будет вы­брать руководителя, модельеров, портных, демонстранторов одежды. Конечно, у ребят нет опыта в создании одежды, но зато есть фантазия. Конечно, у вас нет ткани, но ведь рядом - лес, а в нем столько необычного, интересного материала. Ведь костюм можно изготовить из листьев, хотя бы элементы. Пусть каждая бригада самостоятельно разработает эскиз одежды, найдет в лесу подходящую "ткань" и "сошьет" из нее модную модель, Можно предложить ребятам поработать и на заказ, т. е. попросить их сделать костюм под названием "Белочка в дупле" или "Лиса на охоте". А можно сказать, что наше ателье будет обслуживать лес­ных жителей - лешего, водяного, Бабу-Ягу, и мы шьем рабочую, домашнюю одежду, парадную одежду только для них. Вот сколь­ко элементов для творчества. Когда костюмы готовы, начнем демонстрацию меделей. Расставим красиво стулья в "демонстра­ционном зале", включим тихую музыку. Вы, как директор ате­лье, сами объявите, что сегодня первый показ мод летнего сезона первого лесного ателье. Представьте творческие бригады и их руководителей, передайте им "микрофон". Каждый бригадир дол­жен сказать несколько слов о "достижениях" своего коллектива, затем пригласить на сцену демонстранта одежды, который пока­жет последний "шедевр", созданный бригадой. Во время такого комментария обычно принято подробно говорить о материале, из которого сделана модель. Комиссия опытных модельеров, ко­торую вам также необходимо "пригласить" оценить все образцы, и определит победителя. В награду победителям можно вручить, "путевку" на европейский фестиваль мод. И не забывайте: в на­стоящих ателье мод всегда чисто и на полу не валяются обрывки неиспользованного материала.

218

219

КОНКУРС РЕКЛАМНЫХ ВИДЕОФИЛЬМОВ

Что такое реклама, сегодня знает каждый малыш. Рекламные заставки между передачами телевидения стали привычными. Поэто­му, если вы предложите ребятам сделать рекламный фильм, вам не придется долго объяснять, что это такое. И, пожалуй, ребята охот­но откликнутся. Но они могут сразу же остыть, как только узнают тему фильма: "Лекарственные растения". Поэтому заранее приго­товьте аргументы в доказательство важности будущих рекламных работ. И заранее приготовьте литературу, из которой ребята могли бы почерпнуть нужные сведения о растениях. Это могут быть и тол­стые книги, и наборы специальных открыток, и газетные вырезки. Та предварительная работа, которую предстоит сделать ребятам, будет для них чрезвычайно полезной - ведь они узнают о свойствах многих растений, о их влиянии на организм человека.

Не менее важный этап работы - написание сценария. Он кажет­ся простым: всего 2-3 фразы и короткий сюжет. Но сколько твор­ческих сил уходит у специалиста по рекламе, чтобы отыскать эти нужные короткие слова и интересные образы! Недаром говорят, что настоящая реклама - искусство. Не спешите на этом этапе. Первое, и самое простое, что может прийти в голову ребятам, - это пример­но такой сюжет: мальчик заболел, таблетки ему не помогают, ему становится все хуже, тут появляется друг, он предлагает принять на­стой или сок лекарственного растения, больной выпивает и тут же выздоравливает. Есть опасность, что такие сюжеты будут у боль­шинства рекламных микроколлективов. Поэтому не советуйте де­тям ставить первые приходящие в голову идеи, предложите перебрать несколько вариантов, пока не появится самый оригиналь­ный. Когда он будет найден - короткая репетиция и сразу просмотр. Не забывайте, что во всем мире за лучшие рекламные фильмы при­суждают награды.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие к новому изданию 3

Обращение к читателю, или О чем и для кого эта книга 4

Что взять с собой в лагерь 7

Как понравиться детям 9

Как полюбить детей 12

Как организовать регистрацию 15

Чем занять детей во время поездки в автобусе 18

Что надо сделать, прежде чем войти в корпус 23

Как познакомить детей с лагерем 25

Что делать вечером в первый день смены 28

Что такое оргпериод 33

Как быстро запомнить имена детей 37

Как обращаться к детям 38

Как составить вместе с детьми план смены 40

Как красиво оформить план смены 45

Нужно ли придумывать название отряду 47

Где собраться отряду 49

Как ходить в столовую 52

Что делать в основной период смены 55

Как провести творческий конкурс 57

Чем наградить победителя творческого конкурса 63

Как провести познавательную викторину 68

Как организовать спортивную эстафету 71

Как начать день - 74

Как закончить день 78

Что такое тематический день 80

Как организовать банный день 82

Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения 84

Как управлять отрядом 85

Что делать в жаркий день на пляже 88

Что делать, если дети не хотят спать 93

Что рассказывать детям перед сном 97

Что делать в "тихий час" 100

Как наказывать детей 103

Что делать, если на улице дождь 107

Что делать, если дети заскучали по дому 112

Что делать в родительский день 115

Что делать, если к кому-то не приехали родители 119

Как разговаривать с родителями 120

Что петь с детьми 122

Что делать в заключительный период смены 124

ПРИЛОЖЕНИЕ

Считалки 129

Речевки 132

Песни 137

Подвижные игры 151

Спортивные эстафеты 165

Отрядные дела 206

222

2