**Организация смены. Знакомство с лагерем**

Цель: познакомить ребят с:

территорией лагеря

людьми, которые там работают

режимом работы всех служб

! Для удобства ориентировки и романтики можно всему в лагере дать красивые названия: Площадь утренних зорь - линейка, Дом веселых человечков - корпус малышей. Необходимы таблички на местах и общая карта лагеря.

Способы знакомства с лагерем:

Экскурсия.

Проводится внутри отряда. Если в отряде есть "старички", пусть они проводят экскурсию. Чередуем рассказ с играми на знакомство, контакт, легендами о лагере. После возвращения с экскурсии ребята могут нарисовать, каким они увидели лагерь или самое понравившееся место.

Развед. школа.

Ребята делятся на группы, которым вручается пакет с вопросами, которые интересуют Центр разведки. Им надо узнать секретную информацию, например, какого размера ботинки у физрука, какого цвета занавески в столовой и т.д.

! Если задания у групп одинаковые, то оцениваем скорость. Если задания разные, то можно провести конкурс, кто за определенное время узнает больше информации.

! Оцениваем точность и полноту ответов. Можно творчески представить полученную информацию.

! Предупредить работников лагеря, что будет игра, а детей - о правилах вежливости.

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

Ребят можно знакомить с лагерем и иначе, ведь может так случиться, что ваши ребята ориентируются в лагере лучше вас, не все, конечно, но несколько старожилов обязательно найдутся. Можно попробовать не их водить на экскурсию, а сделать все наоборот: попросить старожилов показать лагерь вам и новичкам отряда. Также знакомство с лагерем поможет организовать "Разведшкола". Создайте несколько групп по сбору информации. Каждой такой группе вручите пакет с перечнем вопросов, которые особо интересуют "Центр". Объясните, что на сбор стратегических данных группе дается 30-40 минут. Предупредите, что каждая группа действует автономно, по возможности, незаметно и быстро, а та группа, которая преуспеет в разведывательной деятельности, будет отмечена особым знаком отличия. Вопросы с грифом "Совершенно секретно" могут быть самыми разными, например: какого цвета занавес в концертном зале, сколько метров в самой длинной асфальтовой дорожке лагеря, сколько фонтанчиков на территории лагеря, как зовут маму худрука лагеря, сколько дежурных постов в лагере и где они расположены, при какой температуре воды можно будет купаться, сколько окон в здании столовой, какого цвета скамейка у административного корпуса, сколько домиков «на кружках», сколько на территории лагеря пожарных ящиков с песком, каковы размеры футбольного поля, какой почтовый адрес у лагеря, любимая спортивная команда физрука и т.д.

Игра по станциям

Проводится во всем лагере. Все отряды по маршрутным листам, в которых указан порядок следования, приходят на станции, где их встречает ведущий (чаще всего это вожатые, но лучше, если это будут работники служб), которые рассказывают о данной службе, ее возможностях и режиме работы и проводят для ребят конкурс, оценку которого проставляет в маршрутный лист. Баллы можно шифровать. (буквами, фигурами, разным цветом и т.д.)

! Можно учитывать не только баллы за качество, но и время выполнения. Нужен перевод времени в баллы.

! Для интереса от станции к станции можно продвигаться определенным образом. (взявшись за руки, гуськом, с песней и т.д.)

! Если видим, что на следующей станции столпотворение, то усложняем задание.

Пример: Столовая. Встреча с шеф поваром. Режим питания, правила поведения в столовой, самообслуживание. Конкурс, кто больше знает блюд (из картошки, супов...), кто быстрее съест, сервировка стола.

Карта лагеря.

Проводится внутри своего отряда.

Отряд делится на группы. Каждая группа за определенное время составляет карту определенного участка лагеря. Группы прячут кусочки мозаики на своем участке, а потом их обозначают на карте.

Творчески обыграть изюминку, которая есть на данном участке лагеря.

Группы меняются картами. Им надо как можно быстрее найти спрятанные кусочки мозаики и сложить их в единое целое. ! Можно составить единую карту лагеря в конце, а ребята могут обозначить себя в том месте, которое им больше всего нравится в лагере.

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

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

"Разведшкола" поможет организовать знакомство с лагерем. Создайте несколько групп по сбору информации. Каждой такой группе вручите пакет с перечнем вопросов, которые особо интересуют "Центр". Объясните, что на сбор стратегических данных группе дается 30-40 минут. Предупредите, что каждая группа действует автономно, по-возможности, незаметно и быстро, а та группа, которая преуспеет в разведывательной деятельности, будет отмечена особым знаком отличия. Вопросы с грифом "Совершенно секретно" могут быть самыми разными, например: какого цвета занавес в клубе, сколько метров в самой длинной асфальтовой дорожке лагеря, сколько урн на территории лагеря, как зовут маму музыкального работника, сколько постов в лагере и где они расположены, как зовут вожатых, при какой температуре воды можно будет купаться, сколько окон в здании столовой, какого цвета скамейка у медпункта, сколько домиков в "Городке сказок", сколько на территории лагеря пожарных ящиков с песком, каковы размеры баскетбольного поля, какой почтовый адрес у лагеря, как называется любимая группа у радиста, любимая спортивная команда физрука и т.д.

Знакомство в цифрах

Каждому отряду выдать записку, в которой написан математический пример (для каждого отряда свой, но одинаковый по размеру). Но пример необычный – цифры им нужно найти самим, вставить в пример и подсчитать. Например: количество поваров + количество лавочек на лобном месте \* количество минут, отведённых в расписании на обед - количество полных лет координатора по мальчикам Петра - количество окон в здании столовой + сумма цифр на номере машины лагеря : количество кроватей в комнате девочек третьего отряда … + количество столбиков в заборе вокруг клуба = ?

Каждый отряд открывает свою записку с примером по свистку. Во время свистка засекается время. Задача каждой команды как можно быстрее решить свой пример. Но только при условии, что все они будут бегать по лагерю и искать нужные цифры все вместе, то есть всем отрядом (за этим должен смотреть наставник, который бегает вместе с ребятами). Как только какая-то команда заканчивает, она бежит в центр лагеря к спорт.инструктору и отдаёт свой пример, а спортинструктор фиксирует время. Как только он получает готовое решение от последней команды, он сравнивает ответы отрядов с правильными и тут же или во время вечернего собрания объявляет результаты. Победителем становится та команда которая первой принесла правильный ответ.

Каждая цифра должна быть каким-то образом связана с лагерем, чтобы расшифровывая цифры ребята знакомились с сотрудниками лагеря, с историей лагеря, с территорией и т.д.

Вопросы, которые можно превратить в цифры, в данной игре:

Написать имена всех сотрудников лагеря (наставников, директора, координаторов, музыкального работника, спорт инструктора, медсестры и т.д.).

Узнать, кто самый старший в нашем лагере.

Узнать, кто самый младший в нашем лагере.

Найти что-нибудь съедобное (не из столовой).

Принести самый странный предмет.

Узнать любимое занятие ... (любого из лагеря).

Узнать размер обуви координатора - "папы".

Узнать, какую последнюю книгу прочитал библиотекарь.

Узнать, в каком кармане носит свисток спортинструктор.

Узнать, сколько букв в полном имени координатора - "мамы".

За какое самое короткое время можно добежать от вашей дачки до столовой?

Кто лучший друг директора лагеря?

Кто самый высокий в вашем отряде?

Какие деревья растут вокруг?

Узнать дату рождения спортинструктора.

Принести 3 пера.

Узнать любимую песню музыкального работника.

Принести носовой платок.

Узнать любимый цветок... (любого из лагеря).

Узнать любимое блюдо директора.

Принести букет цветов.

Узнать цвет глаз библиотекаря.

Узнать вес спортинструктора.

Сложить из подсобных материалов на земле заданное слово.

Любимое занятие координатора - "папы".

Узнать дату рождения... (любого из лагеря).

Любимое животное... (любого из лагеря).

Принести самый важный для вас предмет.

Узнать, сколько членов семьи у... (любого из лагеря).

мы делали эту игру в первый день на знакомство с территорией лагеря; детям очень понравилось. Просто вопросы были другими, например, найдите тропинку ведущую к озеру и там стоит человек который расписывается. Один раз делали на подобие так как написано....тоже было интересно. Один вопрос/задание было «рассмеши директора лагеря»- одно из самых трудных заданий.

По-другому это еще называется Разведшкола

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

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

Как зовут всех вожатых?

Какого цвета у них глаза?

Как зовут директора лагеря? Умеет ли он плавать?

Что будет сегодня на обед, ужин? И т.д. и т.п.

Выглядеть это может, например, так: :)

Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?

Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?

Умеет ли плавать шеф-повар?

Как зовут старшую вожатую?

Какого цвета глаза у вожатого 1 отряда?

Какой размер обуви у вожатого 2 отряда?

Какого цвета скамейка возле медпункта?

Любимый цвет начальника лагеря.

Сколько окон в спортивном зале?

Сколько ступенек при входе в лагерь?

Что нарисовано на верандах нашего лагеря?

Какая любимая песня у вожатого 4 отряда?

Сколько дверей в музыкальном зале?

Какие фрукты любит вожатый 5 отряда?

Какие цветы любит медработник?

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

В принципе, эту игру можно проводить в любое время, дети заняты и ты свободен. Отряд разбивается на 2 команды, но думаю, можно сделать и больше... Каждому выдается список вопросов, можно одинаковых - даже лучше. Вопросы - типа какого цвета занавески у директора? сколько окон в столовой? сколько пожарных кранов на территории? какой размер ноги у физрука, умеет ли плавать уборщица 2 корпуса)? ну и все в таком духе... А в конце список обязательных заданий. Например, найти желтый шерстяной носок где угодно, или собрать 47 шишек, ни больше, ни меньше) конечно, надо заранее все узнать самим, подготовить людей, у которых будут спрашивать. в принципе, дети обычно очень довольны...

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

Младший возраст

СО СТАРИЧКОМ – ЛЕСОВИЧКОМ (он расскажет об окружающем лесе, о том, как надо вести себя в лесу; поинтересуется, могут ли ребята различать породы деревьев, съедобные грибы…);

С ГАНТЕЛЬКИНЫМ (он встретит ребят на стадионе и расскажет о зарядке, о спортивной работе в лагере);

С ДОКТОРОМ ГРАДУСНИКОМ (в медпункте дети ещё раз вспомнят, для чего надо мыть руки, зачем надевать в солнечную погоду головной убор);

С ЗАБАВОЙ – ЗАТЕЙНИЦЕЙ (на игровой площадке она разучит с ребятами новую игру);

С ПОВАРОМ СЛАДКОЕЖКИНЫМ (он встретит ребят в столовой и расскажет о правилах поведения в ней);

С ДОМОВЁНКОМ КУЗЕЙ (он будет ждать ребят в палате, где покажет, как заправлять кровать, как складывать пред сном вещи, как делать уборку и что хранить в тумбочке).

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

Средний возраст

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

Старший возраст

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

Экскурсия по лагерю. Её проводит один из напарников, второй на заранее условленном месте готовит все к творческому делу «Мы ребята хоть куда...».

Как провести экскурсию?

Цель экскурсии — ознакомить ребят с территорией лагеря, расположением основных служб и сотрудниками детского лагеря. Главное при этом — не просто рассказать, а показать возможности детского лагеря в организации жизни команды. По ходу экскурсии вожатый должен постоянно обращать внимание на законы и традиции лагеря как общепринятые нормы коллективного проживания детей и взрослых и демонстрировать их по ходу экскурсии. Если принято здороваться («Добрый день! ... вечер»), то первым это делает вожатый (даже, если встречается незнакомый человек). При встрече со специалистами детского лагеря, педагогами дополнительного образования, их надо представлять как старших друзей, с которыми ребятам предстоит сотрудничать. Обязательно надо показать медицинские службы, спортивную базу, пляжную зону, место расположения кружков, где ребятам предстоит бывать чаще всего. По ходу движения делайте паузы на 5–минут для проведения игр на сплочение коллектива. Пройдите какуюнибудь дистанцию «гусеничкой», разбейте ребят на тройки и пройдите какой-то участок в поддержке (двое берут руки в замок, третий садится на них, его проносят 5–10 метров). Не устраивайте соревнований. Множество подобных упражнений описано в первой части книги. Каждое упражнение будет снимать с ребят напряжение знакомства, ломать стереотипы взаимодействия подростков, будет делать их более открытыми. Участвуйте в этих играх сами. В конце экскурсии проведите экспресс-викторину по той информации и объектам лагеря, которые вы показали. Учредите маленький собственный приз «Самому внимательному» (шишка, забавная игрушка, сделанная вами).

Попробуйте сразу узнать мнение ребят о проведённой экскурсии. Экскурсия завершается в месте, заранее намеченном напарниками. Там уже все готово к проведению творческого дела.

Игра «Лагерный дозор»

Мероприятие проводится в день заезда детей и направлено на знакомство детей с лагерем, друг другом и основными организационными моментами лагерной жизни.

После разбиения на отряды, каждая команда получает необходимые для игры материалы: план-схему лагеря с маршрутами, задания (отдельно для каждого отряда).

Предварительно, перед приездом детей на территории лагеря размещаются необходимые подсказки. Вожатые играющих отрядов принимают участие в игре в качестве проводников. Свободные вожатые выступают в роли Хранителей подсказок.

Игра проводится в несколько этапов, каждый из которых позволяет последовательно познакомиться с лагерной жизнью и организационными моментами.

1 этап: «Узнай, где ты живешь!»

Отряду дается первое задание: при помощи план-схемы и дополнительных подсказок определить месторасположение комнат, в которых они будут жить. (Например: «Номер вашего этажа равен количеству фонарей, окрашенных в черный цвет» и т.д.).

2 этап: «Операция «Уют»»

Второе задание: В строго отведенное время ребятам предлагается обустроить свое новое жилище, заправить постели, распаковать сумки, из заранее приготовленного материала изготовить таблички с именами проживающих в комнате.

3 этап: «Операция «Гуманитарная помощь»»

Ребятам предлагается собрать имеющиеся у них лекарственные препараты и скоропортящиеся продукты для организации гуманитарной помощи голодающим представителям племени СИКУКУНИС. Каждая комната собирает посылку (в заранее приготовленную тару), и пишет записку с пожеланиями.

4 этап: «Узнай, где ты будешь питаться, играть, танцевать?»

Третье задание: Получив подсказку, отряд по стрелкам на карте находит место, указанное в плане (например, столовую), найдя там новую подсказку ребята отправляются к следующему объекту. Таким образом, происходит знакомство с территорией и историей лагеря.

5 этап: «Что и кто есть в лагере кроме нас?»

Цель: предъявление единых педагогических требований и разрешение хозяйственно-бытовых вопросов.

Ход дела – отряд разбивается на группы и за определенное время (30 мин.) каждая команда должна набрать как можно больше информации по представленным темам:

Мойдодыр;

Медицинский пункт и медосмотр;

Дискотека и DJ;

Старший вожатый;

Начальник лагеря;

Столовая;

Ритуальная площадь;

И т. д.

По окончании отведенного времени, группам дается несколько минут на сведение всей информации и… Проводится БРЕЙН-РИНГ по вопросам на заданные темы. Ведущий задает вопрос, команда, быстрее всех поднявшая флажок, отвечает. Если ответ правильный – команде присуждается два очка. Если есть команда, способная дополнить данный ответ, и это дополнение будет значимым – данной команде присуждается одно очко.

Команда-победитель получает награду, но лучше наградить все команды, например:

дарственным веником, опоясанным лентой;

личным рулоном туалетной бумаги;

именным ведром и тряпкой со шваброй;

и т. п.

6 этап: «Внеси свое имя в историю лагеря»

Отряд находит подсказку, согласно которой они должны найти собственный штаб (отрядное место). Достигнув пункта назначения, ребятам предлагается заполнить личные дела (в творческой форме). Каждый вписывает в заранее подготовленную форму личные данные (ФИО, адрес, информацию о родителях, увлечения и т.д.). Так в игровой форме и, не тратя много времени, собирается информация о представителях отряда.

7 этап: «Стань полноценным жителем лагеря!»

Получив от вожатого подсказку, отряд должен найти спрятанный на территории лагеря пакет документов, подписание которых необходимо для присвоения отряду официального статуса (пакет содержит инструктажи по технике безопасности, правила проживания в лагере, режим и т.д.).

8 этап: «Имя отряда»

Ребятам дается задание в ограниченный промежуток времени дать отряду название и придумать соответствующий девиз. Для этого отряд делится на небольшие группы, после чего проводится мозговой штурм, затем группы снова перемешиваются. Этот метод позволяет познакомиться детям в творческой обстановке.

Мероприятие проводится в течение всего дня и заканчивается рефлексией, в ходе которой каждый участник игры делится впечатлениями.

Вот так в игровой форме за один день можно решить сразу несколько задач:

Знакомство детей с лагерем;

Знакомство детей друг с другом;

Разъяснение правил проживания в лагере;

Заполнение необходимых документов;

Выявление лидера в отряде;

Сплочение коллектива;

и т.д.