

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Ишимская основная общеобразовательная школа»

Приложение к ООП ООО  
МБОУ «Ишимская ООШ»  
утвержденной приказом  
№ 100 от «18» 09 2023г.

Рабочая программа по  
внеурочной деятельности «Школа вожатых»  
для учащихся 7-9 классов

Количество часов - 68 часов

Согласовано с зам. дир. по УВР

«29» августа 2023 г.

\_\_\_\_\_ Н.А.Загаина

Составитель: ст. вожатая,

Попова Валентина Геннадьевна

Ишим  
2023

## Содержание

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	5
1.3.1. Учебный план.....	5
1.3.2. Содержание учебного плана.....	6
1.4. Ожидаемые результаты.....	9
Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ...	10
2.1. Календарный учебный график.....	10
2.2. Условия реализации программы.....	16
2.3. Формы контроля.....	17
2.4. Оценочные материалы.....	17
2.5. Методические материалы.....	18
2.6. Список литературы.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ: Игры на знакомство.....	22

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

В молодежной среде в последние годы, по данным социально-психологических исследований, особую престижность имеют такие специальности: юрист, экономист, дизайнер, переводчик, автомеханик, парикмахер. К сожалению, профессия педагога сейчас относится к малоперспективным и не престижным, хотя для нашей страны это чрезвычайно важная область деятельности и для нее требуются талантливые, умные, педагогически грамотные люди, способные сделать жизнь детей полноценней и радостней. Общество ждет, что педагоги начнут воспитывать новых граждан с яркой индивидуальностью, граждан со своей собственной позицией, граждан, умеющих проявлять инициативу и умеющих сохранять свою уникальность и уникальность других людей.

**Новизна** данной программы в том, что она предполагает обучение старшеклассников, работающих в лагерях дневного пребывания на базе образовательного учреждения, а также в комплексном подходе к обучению вожатых. Теоретические и практические занятия проводятся по направлениям: функции вожатого, психология детей, детский коллектив, организация детского досуга, игровая деятельность.

**Основаниями для разработки программы являются нормативные акты:**

#### Нормативно-правовая база программы

1. Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее -ФЗ № 273);
2. Приоритетным национальным проектом «Образование» (объявлен 5 сентября 2005 г.);
3. Национальной образовательной инициативой «Наша новая школа» (Пр-271 от 04 февраля 2010 г.);
4. Федеральной целевой программой развития образования на 2015 -2016 годы (пост. Правительства РФ № 497 от 23 мая 2015 г.);
5. Национальной стратегией действий в интересах детей на 2012 -2017 годы (Указ Президента РФ от 01.06.2012 N 761);
6. Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);
7. Программа развития воспитательной компоненты в общеобразовательных учреждениях (Письмо Минобрнауки России от 13.05.2013 N ИР-352/09);
8. ФГОС ООО (утверждены приказом МОиН РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897) с изм. (Приказ Минобрнауки России от 29.12.2014 N 1644);
9. СанПиН 2.4.2. 2821 –10 (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189);
10. Федеральными требованиями к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106).
11. Уставом образовательного учреждения;
12. Примерными программами внеурочной деятельности.

## Актуальность разработки программы «Школа вожатых»

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в том, что старший подростковый возраст характеризуется стремлением проявить лидерские задатки, возросшей ответственностью, желанием опекать и заботиться о младших. Работа вожатого позволяет реализовать эти возможности, а также попробовать себя в роли педагога, что, в дальнейшем, позволит осознанно подойти к выбору профессии.

### Особенности организации образовательного процесса

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных особенностей и индивидуальных возможностей детей и подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видео-, аудиозаписи.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе обучающихся. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Принцип сознательности, активности, самостоятельности обучающихся под руководством педагога. Структура образовательной деятельности включает в себя двух участников: педагога и обучающегося. Специфика услуг, предоставляемых в сфере образования, состоит в том, что она ориентирована на высокую активность обоих участников образовательного процесса. Процесс обучения требует от

### Адресат программы:

**Возраст учащихся:** 14 – 16 лет.

**Количество детей в группе:** 10 человек.

**Срок реализации:** программа рассчитана на один год.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 ч. 1 раз в неделю.

**Объем программы:** 68 часов

Программа носит практико-ориентированный характер.

**Формы занятий** - в составе курса - **теоретические занятия**, на которых изучаются разнообразные формы организации досуга детей, особенности детской психологии, детского коллектива; **практические занятия**, цель которых - применение полученные теоретических знаний на практике, проявление лидерских качеств, творческих способностей.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта (опыта планирования, проектирования проведения дел различной направленности, опыта сотрудничества, взаимодействия через групповые формы работы, опыта совместной деятельности) и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося, создание воспитывающей среды.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

развитие познавательного интереса к вожатской деятельности, получение знаний о таких понятиях, как «вожатская деятельность», «социальный проект», «коллективное творческое дело», «досуг», «лекторий», «экскурсия», «игра».

#### **Воспитательные:**

формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни.

#### **Развивающие:**

развитие самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности, формирование потребности в самопознании, саморазвитии.

## 1.3. Содержание программы

### 1.3.1. Учебный план

#### Учебный план

№	Тема	Всего часов	теория	практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Проведение тренинга, упражнений, выступления, творческие показы
2	Основы вожатского мастерства	6	2	4	
3	Планирование и организация деятельности вожатого	10	5	5	
4	Развитие коллектива в условиях детского лагеря	10	4	6	
5	Возрастные физиологические и психологические особенности детей	2	2	-	
6	Планирование воспитательной работы	8	4	4	
7	Игровая деятельность	8	2	6	

8	Проектная деятельность	10	4	6	
9	Сценическая деятельность	4	2	2	
10	Первая доврачебная помощь	6	2	4	
11	Итоговое занятие.	2	1	1	
<b>Итого:</b>		<b>68</b>	<b>29</b>	<b>39</b>	

### 1.3.2.Содержание учебного плана обучения

#### **Вводное занятие (2 часа)**

Цели и задачи курса. Тестирование: коммуникативно-организаторские способности. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.

#### **Раздел 1. Основы вожатского мастерства(6 часов)**

Что такое лагерь?

*Теория:* Особенности лагеря с дневным пребыванием детей. Особенности организации отдыха в Яйском районе.

*Практика:* Игра на знакомство “Великолепная Валерия”. Составление карты достопримечательностей.

Каким должен быть вожатый?

*Теория:* Кодекс поведения вожатого. Характеристика личностных качеств вожатого. Обязанности вожатого.

*Практика:* Игра “Мой идеал”.

#### **Раздел 2. Планирование и организация деятельности вожатого(10 часов)**

Программа и планирование смены

*Теория:* Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня.

*Практика:* Конкурс “Ромашка”.

Логика развития лагерной смены

*Теория:* Периоды лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод.

Специфика организационного периода лагеря

*Теория:* Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены.

*Практика:* Игра “Снежный ком”. Газета “Здравствуйте”. “Огонек знакомства”.

Специфика основного периода лагеря

*Теория, практика:* Как провести творческий конкурс? “Шляпное сражение”. Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? “Светский разговор”. Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? “БУНТ” –

большая уборка на территории. Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра “Муха”. Что делать в жаркий день? Игры на пляже (с водой). Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Чем занять детей во время поездки в автобусе? Игра “Кто? С кем? Куда? Зачем?”. Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня.

Специфика заключительного периода лагеря

*Теория, практика:* Подведение итогов смены. Газета “Эх было дело...”, “Мне бы хотелось вам сказать...”. Закрытие смены. Награждение. Операция “Нас здесь не было”.

Организация самоуправления в ВДК

*Теория:* Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.

*Практика:* Классификация игр. Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады “Футбол”. Создание “Банка игр”, “Банка форм работы” вожатого. “Аукцион идей”.

### **Раздел 3. Развитие коллектива в условиях детского лагеря(10 часов)**

Стадии развития коллектива

*Теория:* Становление и развитие коллектива.

*Практика:* Игра “От носа к носу”.

Воспитательные возможности коллектива

*Теория:* Понятие о временном детском коллективе. Его психологические особенности: сборность, автономность, динамизм внутриколлективных отношений, интенсивность общения, особые темп и ритм жизни. Цикличность в формировании и развитии. Особенности формирования и работы с временным детским коллективом. Организация детского самоуправления и принципы взаимодействия органов самоуправления со взрослыми. Самоуправление. Нестандартные, творческие формы организации детского самоуправления.

Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы

*Теория:* Лидер. Стили лидерства. Позиция вожатого.

*Практика:* Игра “Квадрат”.

Конфликтные ситуации в лагере

*Теория:* Методики изучения психолого-социальных способностей и качеств личности, критерии оценки уровня сформированности детского коллектива. Конфликты и пути их решения. Восстановительные технологии.

*Практика:* Алгоритм восстановительных технологий.

### **Раздел 4. Возрастные физиологические и психологические особенности детей(2 часа)**

Формы и методы работы с младшими школьниками (8-9 л)

*Теория:* Выбор педагогически целесообразных форм и методов работы с детьми младшего, среднего подросткового и старшего школьного возраста. Учет психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков. Методические подходы к работе с детьми разного возраста. Психологические особенности детей младшего школьного возраста.

Формы и методы работы с детьми среднего звена (10-12 лет)

*Теория:* Психологические особенности подростка. Особенности взаимоотношений детей и взрослых на разных этапах развития личности ребенка. Восприятие людьми друг друга.

### **Раздел 5. Планирование воспитательной работы(8 часов)**

КТД

*Теория:* Коллективная организация дел в отряде, взаимодействие отрядов. Роль органов самоуправления (постоянных и временных) в организации жизни лагеря. Коллективно-организаторская деятельность. Содержание, формы и методы основных видов воспитательной деятельности лагеря, их взаимодействие. Социальная деятельность, связь с близлежащими населенными пунктами.

Тематические дни

*Теория:* Содержание работы оздоровительного лагеря в разнообразной коллективной творческой деятельности с учетом интересов и возможностей детей и подростков, во взаимодействии с социальным и природным окружением, в сочетании массовых, отрядных и индивидуальных форм работы. Создание и развитие традиций.

Самообслуживающий и производительный труд. Совместная работа с предприятиями, учреждениями, хозяйствами по профессиональной ориентации подростков. Создание мастерских, ремонтных бригад, лагерных бюро добрых услуг.

Познавательная деятельность по расширению кругозора детей, изучение исторических, трудовых и художественных памятников, культурно-исторических традиций своего региона.

*Практика:* Разработка и проведение тематического дня

Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов

*Теория:* Физкультурно-оздоровительная, туристско-краеведческая деятельность.

Художественно-эстетическая деятельность. Создание условий для художественного творчества детей, эстетики быта, развития эстетического вкуса, культуры поведения и взаимоотношений.

Деятельность кружков, секций по развитию интересов, способностей к творчеству у ребят.

*Практика:* Экскурсия в музей

Отрядный огонек

*Теория:* Организация деятельности отрядов и лагеря по подведению итогов жизни и работы за смену. Формы поощрения.

*Практика:* Использование творческих форм отчета, смотров знаний, умений. Прощальные костры, «огоньки».

### **Раздел 6. Игровая деятельность в лагере (8 часов)**

Игротека

*Теория:* Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в лагере. Технология развивающей кооперации.

Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр.

*Практика:* Игротека в лагере. Ее величество - игра (по материалам книг С. Шмакова).

Ролевые игры

*Теория:* Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры.

*Практики и тренинги.*

Разработка конкурсно-игровых программ

### **Раздел 7. Проектная деятельность (10 часов)**



Отрядная программа

*Теория:* Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогического состава.

Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руководителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.

Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клубов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, трудовой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр, работа туристской базы.

Разработка проекта тематического дня в лагере

Разработка тематического мероприятия

Разработка собственной мастерской

Разработка творческой визитной карточки

**Раздел 8. Сценическая деятельность(4 часов)**

Актерское мастерство вожатого

*Теория:* Принципы разработки сценария и проведения массовых мероприятий с детьми в условиях детского лагеря. Режиссура массовых мероприятий. Советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов и т. д.

*Практика:* Нетрадиционные праздники в лагере.

**Раздел 9. Первая доврачебная помощь ( 6 часов)**

*Теория:* Знакомство с причинами заболеваний и алгоритмом оказания первой доврачебной.

*Практика:* Наложение бинта, обработка ран и т.д.

**Итоговое занятие.(2 часа)**

#### **1.4. Ожидаемые результаты**

По прохождению полного курса программы воспитанники должны обладать определенным набором знаний, умений и компетентностей.

Вожатый должен:

**Знать:**

- Обязанности вожатого;
- Возрастные психологические особенности детей;
- Особенности временного детского коллектива;
- Способы профилактики конфликтов;
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания;
- Как разработать, подготовить и провести отрядное дело;

**Уметь:**

- Организовывать подвижные и интеллектуальные игры;
- Оформить отрядный уголок;

**Владеть:****социальной компетентностью****Критерии: - навыки работы в группе;**

- навыки организатора группы;
- владение возможными социальными ролями в коллективе;

**Показатели: - организация деятельности группы;**

- выступление в качестве исполнителя, организатора, инициатора;

**коммуникативной компетентностью****Критерии: - умение предъявлять себя окружающим;**

- умение отстаивать свою точку зрения и уважать точку зрения других;
- умение вести дискуссию;

**Показатели: - признание и уважение коллектива;**

- желание работать в одной группе;
- общественные отзывы и мнения.

**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий»****2.1.Календарный учебный график****Количество учебных недель: 34****Количество учебных дней: 34****Дата начала обучения: 05.09.2023г.****Дата окончания обучения: 21.05.2024г.****Календарный учебный график**

<b>№ п/п</b>	<b>ТЕМА</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Форма занятий</b>	<b>Дата</b>
<b>1-2</b>	Вводное занятие	2	Тестирование: коммуникативно-организаторские способности, диагностика. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.	
<b>Итого:</b>		2		

<b>Раздел 1. Основы вожатского мастерства (6 часов)</b>			
<b>3-4</b>	Каким должен быть вожатый?	2	Особенности вожатого, нужные качества и манеры работы с детьми.
<b>5-6</b>	Конвенция о правах ребенка.	2	Знакомство с основными пунктами конвенции. Составление памятка. Тестирование по данной теме.
<b>7-8</b>	Дисциплинированность и ответственность вожатого	2	Знакомство с общими правилами безопасного поведения вожатых в лагере с дневным пребыванием.
<b>Итого:</b>		<b>6</b>	
<b>Раздел 2. Планирование и организация деятельности вожатого (8 часов)</b>			
<b>9-10</b>	Программа и планирование смены	2	Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня. Периоды лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод Конкурс “Ромашка”. Логика развития лагерной смены
<b>11-12</b>	Специфика организационного периода лагеря	2	Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Соглашение. Ожидание. Игры на выявление интересов (маршрутные игры, игры-испытания). Как придумать название отряду. Мозговой штурм. Знакомство с другими отрядами. Открытие смены. Игра “Снежный ком”. Газета “Здравствуйте”. “Огонек знакомства”.
<b>13-14</b>	Специфика основного периода лагеря	2	Как провести творческий конкурс? “Шляпное сражение”. Как провести познавательную викторину, интеллектуальную игру? “Светский разговор”. Как организовать спортивную эстафету? Сказочная эстафета. Как организовать уборку территории? “БУНТ” – большая уборка на территории. Что делать, если идет дождь? Игры за столом. Игра “Муха”. Что делать в жаркий день? Игры на пляже (с водой). Что делать, если в вашем отряде у кого-то день рождения? Чем занять детей во время поездки в автобусе? Игра “Кто? С кем? Куда? Зачем?”. Как провести экскурсию? Конкурс гидов. Правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения. Что такое тематический день? Логика и алгоритм построения тематического дня.
<b>15-16</b>	Специфика заключительного периода лагеря	2	Подведение итогов. Газета “Эх было дело...”, “Мне бы хотелось вам сказать...”. Закрытие смены. Награждение. Операция “Нас здесь не было”. Организация самоуправления в ВДК

			<p>Понятие «временный детский коллектив». Стадии развития временного детского коллектива. Самоуправление, стадии развития самоуправления. Понятие дежурный командир, обязанности дежурного командира. Организация работа центров и секторов.</p> <p>Классификация игр. Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Виды игр. Типология игр. Этапы организации игры. Игра с эстрады “Футбол”. Создание “Банка игр”, “Банка форм работы” вожатого. “Аукцион идей”.</p>	
<b>Итого:</b>		<b>8</b>		
<b>Раздел 3. Развитие коллектива в условиях детского лагеря (10 часов)</b>				
<b>17-18</b>	Стадии развития коллектива	2	<p>Становление и развитие коллектива.</p> <p>Игра “От носа к носу”.</p>	
<b>19-20</b>	Воспитательные возможности коллектива	2	<p>Понятие о временном детском коллективе. Его психологические особенности: сборность, автономность, динамизм внутриколлективных отношений, интенсивность общения, особые темп и ритм жизни. Цикличность в формировании и развитии. Особенности формирования и работы с временным детским коллективом. Организация детского самоуправления и принципы взаимодействия органов самоуправления со взрослыми. Самоуправление. Нестандартные, творческие формы организации детского самоуправления.</p>	
<b>21-22</b>	Развитие лидерских позиций в условиях лагеря, школы	2	<p>Раскрытие понятия «Лидер». Стили лидерства. Позиция вожатого.</p> <p>Игра “Квадрат”.</p>	
<b>23-24</b>	Конфликтные ситуации в лагере	2	<p>Методики изучения психолого-социальных способностей и качеств личности, критерии оценки уровня сформированности детского коллектива.</p>	
<b>25-26</b>	Тактичность, вежливость, культура общения	2	<p>Конфликты и пути их решения. Восстановительные технологии. Алгоритм восстановительных технологий. Игры и упражнения на установление, доверительных межличностных контактов, уменьшение напряженности.</p>	
<b>Итого:</b>		<b>10</b>		
<b>Раздел 4. Возрастные физиологические и психологические особенности детей (2 часа)</b>				
<b>27-28</b>	Формы и методы работы с младшими школьниками	2	<p>Выбор педагогически целесообразных форм и методов работы с детьми младшего, среднего подросткового и старшего школьного возраста. Учет психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков. Методические подходы к работе с детьми разного возраста. Психологические особенности детей младшего школьного возраста. Формы и методы работы с детьми среднего звена (10-12 лет)</p>	

			Психологические особенности подростка. Особенности взаимоотношений детей и взрослых на разных этапах развития личности ребенка. Восприятие людьми друг друга.	
<b>Итого:</b>		<b>2</b>		
<b>Раздел 5. Планирование воспитательной работы (8 часов)</b>				
<b>29-30</b>	Коллективно творческие дела	2	Коллективная организация дел в отряде, взаимодействие отрядов. Роль органов самоуправления (постоянных и временных) в организации жизни лагеря. Коллективно-организаторская деятельность. Содержание, формы и методы основных видов воспитательной деятельности лагеря, их взаимодействие. Социальная деятельность, связь с близлежащими населенными пунктами. Планирование тематических дней. Содержание работы оздоровительного лагеря в разнообразной коллективной творческой деятельности с учетом интересов и возможностей детей и подростков, во взаимодействии с социальным и природным окружением, в сочетании массовых, отрядных и индивидуальных форм работы. Создание и развитие традиций.	
<b>31-32</b>	Организация детей к КТД	2	Создание мастерских, ремонтных бригад, лагерных бюро добрых услуг. Познавательная деятельность по расширению кругозора детей, изучение исторических, трудовых и художественных памятников, культурно-исторических традиций своего региона. Разработка и проведение тематического дня.	
<b>33-34</b>	Организация и содержание работы творческих объединений, клубов, профильных отрядов	2	Физкультурно-оздоровительная, туристско-краеведческая деятельность. Художественно-эстетическая деятельность. Создание условий для художественного творчества детей, эстетики быта, развития эстетического вкуса, культуры поведения и взаимоотношений.	
<b>35-36</b>	Деятельность кружков, секций по развитию интересов, способностей к творчеству у ребят.	2	Экскурсия музей. Отрядный огонек . Организация деятельности отрядов и лагеря по подведению итогов жизни и работы за смену. Формы поощрения. Использование творческих форм отчета, смотров знаний, умений. Прощальные костры, «огоньки».	
<b>Итого:</b>		<b>8</b>		
<b>Раздел 6. Игровая деятельность в лагере (8 часов)</b>				
<b>37-38</b>	Игротека	2	Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере. Технология развивающей	

			кооперации. Оздоровительные игровые технологии. Принципы разработки техноигр. Игротека в лагере. Ее величество - игра (по материалам книг С. Шмакова).	
<b>39-40</b>	Виды игр. Подвижные игры.	2	Изучение подвижных игр. Знакомство с правилами игр Беседа: «Чтоб здоровыми остаться надо...». Составить слова по карточкам: здоровье, спорт, зарядка. Составление упражнений для утренней гимнастики. Работа с карточками. Эстафеты с обручами. Эстафеты на развитие быстроты, силы, ловкости. Беседа о физ. Качествах сила, быстрота, ловкость. Комплекс ОРУ с мячом. Строевые упражнения с перестроением из колонны по одному в колонну по два. Проведение игр.	
<b>41-42</b>	Ролевые игры	2	Игра – дело серьезное: психологические, коммуникативные, развивающие, деловые, организационно-деятельностные, ролевые, сюжетно-ролевые, спортивные, интеллектуальные, философские игры.	
<b>43-44</b>	Разработка конкурсно - игровых программ	2	Ведущая роль игры в организации воспитательной и оздоровительной работы в детском лагере. Принципы разработки конкурсных игр. Выбор темы. Составление конкурсов. Подготовка атрибутов и инвентаря.	
<b>Итого:</b>		<b>8</b>		
<b>Раздел 7. Проектная деятельность (10 часов)</b>				
<b>45-46</b>	Отрядная программа	2	Программирование работы, проектный метод разработки программ. Задачи педагогического коллектива лагеря по организации работы с детьми и подростками. Характеристика педагогического состава. Содержание педагогического направления и руководства деятельностью подростков. Воспитательные функции руководителей. Условия осуществления педагогического руководства детьми.	
<b>47-48</b>	Отрядная программа	2	Программа как прогнозирование основных задач и путей их реализации в деятельности коллектива отряда. Структура и содержание программы работы педагогического коллектива на летний сезон. Общее и особенное в планах работы педагогов и детских коллективов. Программирование работы отрядов, клубов, кружков. Обеспечение объектов для познавательной, трудовой и общественной деятельности. Программы тематических дней, недель, сюжетно-ролевых игр	
<b>49-50</b>	Создание проекта тематического дня в лагере	2	Выбор темы. Организация тематического мероприятия. Создание визитной карточки.	
<b>51-52</b>	Создание проекта тематического дня в лагере	2	Выбор темы. Организация тематического мероприятия. Создание визитной карточки.	
<b>53-54</b>	Презентация проекта	2	Подготовка и презентация созданных проектов.	

<b>Итого:</b>		<b>10</b>		
<b>Раздел 8. Сценическая деятельность(6 часов)</b>				
<b>55-56</b>	Актерское мастерство вожатого Постановка сценки. Экспромт.	2	Принципы разработки сценария и проведения массовых мероприятий с детьми в условиях детского лагеря. Режиссура массовых мероприятий. Советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов и т. д.	
<b>57-58</b>	Что такое экскурсия? Виды экскурсий. Виртуальные экскурсии	2	Принципы разработки сценария и проведения массовых мероприятий с детьми в условиях детского лагеря. Режиссура массовых мероприятий. Советы и правила по организации и проведению детских праздников, шоу, конкурсов, фестивалей, концертов и т. д.	
<b>59-60</b>	Экскурсия в музей с. Ишим	2	Нетрадиционные праздники в лагере.	
<b>Итого:</b>		<b>6</b>		
<b>Раздел 9. Первая доврачебная помощь (6 часов)</b>				
<b>61-62</b>	Расстройства пищеварения и питания. Отравления. Ожоги, перегревание.	2	Знакомство с причинами заболеваний и алгоритмом оказания первой доврачебной.	
<b>63-64</b>	Помощь утопающему; Помощь при укусе ядовитыми животными (пчёлы, осы, шмель и др.) Инфекционные заболевания кожи (чаще лишай, чесотка);	2	Знакомство с причинами заболеваний и алгоритмом оказания первой доврачебной.	
<b>65-66</b>	Травмы, ранения	2	Знакомство с видами травм. Алгоритм оказания первой доврачебной. Практические занятия.	
<b>Итого:</b>		<b>6</b>		
<b>Итоговое занятие. ( 2 часа)</b>				
<b>67-68</b>	Итоговое занятие.	2	Оценка готовности вожатых.	

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Теоретические и практические занятия проводятся в учебном помещении МБОУ «Ишимская ООШ» соответствующем санитарно-гигиеническим требованиям и правилам безопасности. Для реализации программы используется основная литература для педагога (учебная, методическая, специальная дополнительная) и дополнительная литература для детей, Интернет-ресурсы, материалы педагогических сообществ, мультимедийные презентации, сборники методических разработок занятий, сценарии мероприятий

<b><u>Информационно-коммуникативные средства</u></b>	
<b>Интернет-ресурсы</b> 1. Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов. – Режим доступа : <a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a> 2. Презентации уроков «Начальная школа». – Режим доступа : <a href="http://nachalka.info/about/193">http://nachalka.info/about/193</a> 3. Я иду на урок начальной школы (материалы к уроку). – Режим доступа <a href="http://www.festival.1september.ru">http://www.festival.1september.ru</a> 4. Учебные материалы и словари на сайте «Кирилл и Мефодий». – Режим доступа : <a href="http://www.km.ru/ed">http://www.km.ru/ed</a>	
<b>Технические средства обучения</b>	
Магнитная доска	
Телевизор	
Мультимедийный проектор	
Ноутбук	
Спортивный инвентарь	
<b>Оборудование класса</b>	
Ученические столы с комплектом стульев.	
Стол учительский с тумбой.	



### **2.3. Формы аттестации / контроля**

**Цель:** Отслеживание процесса и результатов совместной работы педагогов и обучающихся, оценка целесообразности и эффективности используемых средств и методов обучения в ходе реализации программы.

**Содержание:** Для каждого раздела программы были выбраны определенные формы контроля ЗУН среди обучающихся. При реализации программы используется несколько видов диагностики:

Входной контроль (предварительная аттестация) проходит в форме собеседования или тестирования.

Итоговая аттестация – завершается учебный предмет тестированием.

Основными формами подведения итогов реализации программы являются:

- конкурсно – развлекательная программа;
- конкурсно – игровая программа;
- спортивно – игровая программа;
- театрализованная игровая программа;
- интеллектуальная игра;
- познавательная программа;
- шоу-программа;
- акции;
- круглый стол;
- фестиваль творчества
- спектакль;
- инсценировка сказки, пьесы и т.д.
- беседы, викторины, диспуты, мастер – классы.

### **2.4. Оценочные материалы**

С целью диагностики успешности освоения обучающимися программы, выявления их образовательного потенциала, определения педагогических приёмов и методов, на занятиях применяется текущий контроль успеваемости по программе. Навыки, приобретённые обучающимися отслеживаются на каждом занятии при помощи педагогического наблюдения со стороны педагога, анализа достижений. Реализация данной программы предполагает организацию различных форм промежуточной и итоговой аттестации обучающихся:

- проверка усвоения теоретического материала проводится с помощью тестов,

- практические умения и навыки отслеживаются при помощи педагогического наблюдения, анализа достижений воспитанников, при участие в конкурсах, но приоритетной является практическая деятельность – выполнение комплекса различных упражнений, постановка этюдов, разработка игр (Приложение 1)

## 2.5. Методические материалы

### Методы обучения

На занятиях применяются различные методы обучения.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

**Словесный метод** – объяснение, после которого следует самостоятельное выполнение упражнений.

**Наглядно – демонстрационные** – показ упражнений, при выполнении упражнения ориентация на образец, копирование образца.

**Диалог** между преподавателем и воспитанником, между воспитанниками.

**Проектный метод.**

**Практическая работа** – самостоятельное составление и выполнение упражнений и программ; частичное ведение программ; самостоятельное ведение программ.

**Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

**объяснительно-иллюстративный** - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

**репродуктивный** - обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

**частично-поисковый** - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

**исследовательский** - самостоятельная творческая работа обучающихся;

**метод «Мозгового штурма»**

**метод исторических параллелей**, особенностью которого является эмоционально - логическое сравнение представлений, свойственных различным историческим эпохам и периодам развития общества.

**метод действенного анализа** – это способ научения навыкам волевого поведения, называемым «сценическим».

**этюдный метод** – это творческое исследование, изучение умом и телом какого-либо жизненного действия, человеческого поступка или события в предлагаемых обстоятельствах спектакля.

**Методы контроля:** педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, участие в викторинах, участие в организации и проведения культурно – досуговых мероприятиях, фестивалях, концертах, театрализованных постановках.

Мониторинг личностной и поведенческой сферы обучающихся проводится два раза в год в начале и конце учебного года. Для проведения мониторинга применяется диагностический инструментарий.

## **Формы организации деятельности обучающихся на учебном занятии**

- **фронтальная** - одновременная работа со всеми обучающимися;
- коллективная - организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми; - **индивидуально-фронтальная** – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- **групповая** – организация работы по малым группам (от 2 до 5 человек);
- **коллективно-групповая** – выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение;
- **в парах** – организация работы по парам;
- **индивидуальная** – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

## **Приемы, используемые на занятиях**

**Приёмы** – конкретное проявление определенного метода на практике: упражнения, решение проблемных ситуаций, диалог, устное изложение; беседа; анализ полученных ЗУН и др.; показ видеоматериалов, иллюстраций; показ (исполнение) педагогом; наблюдение; работа по образцу и др. На занятиях учебного объединения применяются нетрадиционные приёмы обучения: занятие – игра включает в себя много функций, и с их помощью можно достичь многих поставленных целей и получить хорошие результаты; занятие – тренинг включает в себя практические упражнения на различные темы. занятие–викторина развивает теоретический интерес к определенным темам, активизирует поисковую деятельность ребенка; занятие – репетиция развивает умение импровизировать в возникающих нестандартных ситуациях, работать в коллективе; комбинированное занятие, которое включает и теоретическую, и практическую часть, игру и т.д.

Образовательный процесс – это, прежде всего обучение, результатом которого является формирование знаний, умений, навыков (ЗУН) в определенном направлении, развитие и воспитание личности. Это обучение должно быть таким, чтобы обучающийся сам проявлял активность, находил нужное решение для выполнения поставленных перед собой задач. Задача педагога направить эту активность в нужное направление, посоветовать, показать, в некоторых случаях объяснить, как лучше достичь нужного результата.

Алгоритм занятия – каждое занятие имеет свою структурированную форму, где есть основные составляющие:

1. организационный момент;
2. теоретическая часть;
3. практическая часть;
4. итоги занятия, рефлексия;
5. физкультминутки.

## 2.6. Список литературы

### Список литературы для педагога

Конституция Российской Федерации

Всеобщая декларация прав человека

Конвенция о правах ребенка

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 7 мая 2012 года №599;

Указ Президента Российской Федерации «О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы» от 1 июня 2012 года №761;

Послание Президента Российской Федерации Федеральному Собранию Российской Федерации от 12 декабря 2012 года;

Послание Президента Российской Федерации Федеральному Собранию Российской Федерации от 12 декабря 2013 года;

«Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2011-2015 годы»;

«Программа развития воспитательной компоненты в образовательном учреждении»

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 22 ноября 2012 г. № 2148-р;

Концепция долгосрочного социально-экономического развития до 2020 года, раздел III «Образование» (одобрена Правительством РФ 1 октября 2008 года, протокол №36).

Волохов А.В, Фришман И.И. Внимание, каникулы! Методическое пособие. М.: ЦГЛ. 2005 -128 с.

Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. М.1997г

Как сделать отдых детей незабываемым праздником: материалы авторских смен/ авт.сост. А.П. Гузенко и др.

Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных/Под редакцией Е.А. Левановой. – М.: Педагогическое общество России,2003. – 176.

Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства./ авт.сост. А.А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007.

Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства./ авт.сост. А.А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007.

### Список литературы для обучающихся.

Командные игры- испытания. сборник игр. -М.: Пед .общество «Россия»,2003.

Загадки русского народа: Сборник загадок, вопросов, притч и задач.-М.:ТЕРРА, 1996.

Боровик К.А. Популярная энциклопедия вещей. Исторический магазин. - М.: Дрофа-Плюс, 2004.

БушуеваЛ. Книга добрых поздравлений. - М.: РИПОЛ классик, 2005.

Ганжина ИМ. Словарь современных русских фамилий. - М.: Астрель: АСТ, 2001.

Гиннес. Мировые рекорды 2007 / Пер. с англ. Н. Григорьевой,

М. Фадеевой. - М: Астрель: АСТ, 2006.

- Григорьева С.А., Григорьев Н.В., Крейдлин Г.Е. Словарь языка русских жестов. - М.: Вена, 2001.
- Гридина В.Т., Завязкин О.В. Читай, рассуждай, отгадывай. - М.:БАО-ПРЕСС, 2005.
- Игрушки из бумаги. - СПб: Кристалл, 1997.
- Ильин АЛ. Большая энциклопедия выживания. - М.: Эксмо, 2005.
- Ильин М., Сегал Е. Рассказы о том, что тебя окружает. Книга вторая. Откуда приходят вещи. - М.: Детская литература, 1956.
- Ликум А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей. -М.: Слово, 1994.
- Соболев А.И. Народные пословицы и поговорки. - МЛ, 1977.

## **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

### **ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ**

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

### **ИСТОРИЯ**

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

### **БЕЛКА**

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

### **ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ**

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

Игра проводится с детьми младшего возраста.

### **ИМЯ В ЦЕНТРЕ**

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в так музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

### **БИНГО**

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по

именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

### **КОЗА**

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламацию круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

### **ДРУЖБА**

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими.

Игра продолжается.

### **СУЕТА СУЕТ**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

### **БИЛЕТКИ**

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

### **ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на

пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

### **ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

### **ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА**

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скамандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **ЗМЕЙКА**

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.

### **МОЛЕКУЛА**

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

### **ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК**

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее.

Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

### **СМЕНА ЗОНЫ**

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.



Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

### **РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ**

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

### **ТРИ ПОДСКОКА**

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороденная нейтральной зоной. 1 мяч.

Страница 10

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

## **ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА**

### **ГУСЕНИЦА**

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа движется назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

### **ОБУВНАЯ ФАБРИКА**

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

### **ЭТО МОЙ НОС**

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

### **ИГРЫ**

Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождя» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым

«вождем».

### **НИКОГДА**

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

### **ЗООПАРК**

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

Узелки

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

### **ФРУКТЫ**

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

### **ТУТТИ-ФРУТТИ**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

## **ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ**

### **ПАРЫ**

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

### **МУХА**

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

### **ОСТРОВА**

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили

ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

### **ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ**

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

### **РУКОПОЖАТИЕ**

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