

СОГЛАСОВАНО
Начальник смены лагеря с
дневным пребыванием детей
С.А.Жирникова/
« 24 » мая 20 19 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директора ГБОУ ООШ
с.Спиридоновка
/О.Г.Биктимирова/



«24» мая 2019 г.

ПРОГРАММА

«Театрал»

*оздоровительного лагеря с
дневным пребыванием детей*

«СОЛНЫШКО»



Паспорт программы

1.	Полное название программы	Программа весеннего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Театрал»
2.	Цель программы	Создание благоприятных оздоровительно-образовательных условий для развития творческой, социально активной личности, имеющего ценностное отношение к здоровому образу жизни, и способного успешно социализироваться в современном мире.
3.	Адрес проектной деятельности	Лагерь с дневным пребыванием на базе ГБОУ ООШ с.Спиридоновка
4.	Сроки реализации программы	с 3 – 27 июня 2019 года
5.	Направления деятельности, направленность программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сохранение и укрепление здоровья ребёнка, привитие навыков ЗОЖ. 2. Расширение кругозора ребёнка, через игровой сюжет с учётом возрастных особенностей и интеллектуального уровня; 3. Развитие лидерских и организаторских способностей через коллективно-творческие дела ; 4. Работа с детьми – инвалидами и с детьми с ОВЗ; 5. Формирование мотивации к применению накопленных знаний, умений, навыков в повседневной жизни; 6. Сплочение детского коллектива; 7. Поддержание духа сотрудничества и взаимопомощи; 8. Формирование базы знаний всевозможных игр для использования их в воспитательном процессе; 9. Познакомить с историей развития театра, как значительной частью современной культуры для овладения навыками создания спектаклей и игровых сцен
6.	Краткое содержание программы	<p><u>2019 год посвящен Году Российского театра.</u> Смена летнего ООШ с.Спиридоновка посвящена театру. В лагере ребятам предстоит стать участниками создания театральных постановок на основе просмотренных и предложенных сценариев. Ребята узнают много интересного о истории создания и видах театра, попробуют свои силы в театральных специальностях По итогу лагерной смены пройдет театральный фестиваль с вручением премий: за лучший сценарий, сюжет, монтаж, режиссёрскую работу; лучшую женскую и мужскую роль, роль второго плана. Ежедневно будут работать: творческие мастерские, двигательные группы в рамках проекта «Здоровье в движении и другие развивающие мероприятия.</p>
7.	Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> – участниками программы успешно освоены навыки коммуникативного общения, для выработки механизмов снижения социально – психологической напряженности в межличностных отношениях; рефлексии деятельности окружающих и собственного поведения; – приобретён положительный опыт самоуправления при организации жизнедеятельности детского коллектива; - появление у подростков устойчивого интереса к общественной работе в рамках их социальных потребностей; – повышение у детей активной гражданской позиции; – выработано чувства патриотизма; – развито чувство уважение к родной природе; – выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в объединении, классе, школе. – – использована возможность для творческой самореализации в предлагаемых видах деятельности. – повысился интерес к творческой и интеллектуально-познавательной деятельности; – воспитанники получили и реализовали возможность для укрепления психологического, физического и духовно-нравственного здоровья;

		– приобретён опыт коллективного общения на основе культурных норм проживания и различных видов деятельности; – была выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в классе, школе
8.	Название организации, автор программы	ГБОУ ООШ с.Спиритдоновка
9.	Почтовый адрес организации	443527 Самарская область, Волжский район, сСпиритдоновка, ул Школьная,1
10.	Ф.И.О. руководителя организации	Директор Биктимирова О.Г.,
11.	Телефон, электронный адрес организации	Телефон 8846 9967636 pirid07@rambler.ru

Пояснительная записка

Летний лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. Одна из главных задач любого детского лагеря – дать ребенку те впечатления и приключения, которых он так долго ждет в течение всего учебного года. Задача педагогов – наполнить эти впечатления позитивным и полезным материалом, способствующим физическому и эмоциональному оздоровлению, позволяющим формировать социальные компетенции, социально значимые качества, содействующим развитию личности ребенка в период каникулярного отдыха. Лагерь с дневным пребыванием учащихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей.

2019 год объявлен Годом Российского Театра.

Программа «Театрал» представляет собой модель организации тематической смены, раскрывающей воспитательно-образовательную деятельность педагогического коллектива учреждения как систему, адекватную современной стратегии развития и воспитания детей. Программа включает в себя базисные принципы, основные направления, технологии, формы и методы организации смены оздоровительного лагеря с дневным пребыванием с учетом современных тенденций образования.

В основу программы "Театрал" легли идеи популяризации театрального искусства. (2019 год – год 190-летия Большого театра, юбилеев творцов, связанных с театральным искусством: П.И Чайковского, М. Петица и др.), а также культурного, творческого, интеллектуального развития личности.

С учетом возрастных особенностей участников смены (6-15 лет) выбрана сюжетно-ролевая игра, которая позволит каждому участнику реализовать свои возможности в разных видах деятельности, развить кругозор, получить новый опыт в межличностных отношениях.

Новизна программы заключается в совмещении профессиональной и социальной проб в рамках сюжетно-ролевой игры.

Практическая значимость программы состоит в том, что у её участников будет возможность попробовать себя в разных видах деятельности, реализовать себя в различных формах общения.

На смене ребятам предстоит стать участниками создания театральных постановок на основе придуманных ими сценариев. Ребята узнают много интересного о истории создания и видах театров, попробуют свои силы в театральных специальностях: продюсер, режиссёр, сценарист, актёр, оператор, декоратор, гримёр, костюмер, реквизитор, композитор, звукорежиссёр.

А самое главное – разновозрастные ребята станут друзьями, коллегами, партнерами, будут творчески развиваться в надёжной команде, способной на большие дела и открытия.

По итогу лагерной смены пройдет театральный фестиваль с вручением премий: за лучший сценарий, сюжет спектакля, монтаж, режиссёрскую работу; лучшую женскую и мужскую роль, роль второго плана. Ежедневно, помимо создания постановок, будут работать: творческие мастерские, двигательные группы в рамках проекта «Здоровье в движении и др. развивающие мероприятия.

Программа смены ориентирована на формирование дополнительных культурологических и исторических знаний через введение в игровую модель смены процесса создания видеофильма.

Данная программа по своей направленности является комплексной, включает в себя разноплановую деятельность. В свою очередь каждый по отдельности раздел (день) составляет самостоятельный блок.

По продолжительности программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение одной лагерной смены

Актуальность программы

Летний отдых - это не просто прекращение учебной деятельности ребенка. Это активная пора его социализации, продолжение образования. Именно поэтому обеспечение занятости школьников в период летних каникул является приоритетным направлением государственной политики в области образования детей и подростков.

Летняя активно - полезная занятость является формой организации свободного времени детей разного возраста, уровня развития интеллектуальных, социальных, творческих способностей ребенка.

Деятельность летнего лагеря «Театрал» во всех её формах способствует всестороннему развитию личности ребенка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, на приобретение навыков самостоятельной деятельности.

Пребывание в летнем лагере особенно важно для современных детей, ограниченных в движении, в количестве физической работы, склонных к пассивному отдыху: компьютерные игры, телевидение.

Для педагогов летний лагерь – прекрасная возможность лучше узнать своих воспитанников, познакомиться с их миром, проблемами и увлечениями.

Добрая атмосфера взаимовыручки, азарт в решении повседневных проблем, увлеченность общим делом, интерес к жизни лагеря втягивает любых, даже самых неподдающихся детей из неблагополучных семей. Просто на них действует совершенно новая обстановка и люди, которые чувствуют себя очень уверенно в любых, даже экстремальных ситуациях.

Цели и задачи программы

Цели программы:

Создание благоприятных оздоровительно-образовательных условий для развития творческой, социально активной личности, имеющего ценностное отношение к здоровому образу жизни, и способного успешно социализироваться в современном мире.

Задачи:

1. Способствовать сохранению и укреплению здоровья, формированию навыков здорового образа жизни путем включения в различные физкультурно-оздоровительные и профилактические мероприятия;
2. Способствовать развитию социально активной личности гражданина путем формирования устойчивой мотивации к ведению активной творческой, познавательной и социально полезной деятельности, стимулирование интереса к ним;
3. Познакомить с историей развития театра, как значительной частью современной культуры для овладения навыками создания театральных постановок;
4. Сформировать и развить гражданские чувства и качества: патриотизм, чувство долга и социальной ответственности, а также духовно-нравственную готовность личности к жизнедеятельности в быстро меняющихся условиях;
5. Формировать коммуникативные навыки, чувство коллективизма;

Принципы содержания деятельности:

- принцип вариативности – право ребенка на выбор добровольного участия в деятельности лагеря;
- принцип либеральности – право детей развивать свои способности в согласии с природой их развития, а не вопреки ей;
- принцип успешности – право, гарантирующее возможность каждого ребенка на успех;
- принцип системности – право, гарантирующее воспитание, как на уровне лагеря, так и на уровне отряда;

- принцип самоуправления – право, обеспечивающее возможность ребенку реализовать свои социальные функции: гражданина, патриота и т.д.;
- принцип сотрудничества – право ребенка решать проблему «с двух сторон» - и взрослыми, и детьми;
- принцип комфортности – право развивать свои интересы и способности в максимально комфортных для развития личности условиях;
- принцип адаптивности – право на обеспечение механизмами и способами вхождения ребенка в сложную обстановку нестабильного общества;
- принцип рекреативности – право ребенка на отдых, игру и развлечения.

Участники программы:

- младшие школьники;
- подростки.

Сроки действия программы:

с 3.06.2019 по 27.06.2019 года.

Содержание деятельности (приоритетные направления воспитательной работы, соответствующие целям и задачам)

Программа включает в себя следующие направления деятельности:

- спортивно-оздоровительное;
- художественно-творческое;
- досугово-познавательное;
- гражданско-патриотическое;
- социально-значимое;

Гражданско-патриотическое

Воспитывать чувство гражданского долга, дисциплинированности, духовных и нравственных качеств, истории родного края, любви к малой Родине

- обще лагерные мероприятия,
- просмотр патриотических фильмов,
- викторины, конкурсы,

Художественно-творческое

Создать оптимальные условия для развития творческих и лидерских качеств участников программы через формирование модели игровой деятельности;

- создание каждой театральной труппой спектакля,
- творческие мастерские,
- творческие конкурсы

Досугово-познавательное

Способствовать формированию и развитию досуговой культуры детей и подростков путем включения их в различные формы познавательной и интеллектуальной деятельности

- коллективные творческие дела,
- «мозговые штурмы»,
- исследовательские проекты,

Социально-значимое

Организовать атмосферу активности, систему занятости, направленную на получение участниками смены положительного социального опыта через организацию мероприятий и систему дополнительного образования;

- акция «День добрых дел», «Поддержи младшего»,
- создание уюта и благоустройство территорий,
- организация выставок и театральных постановок

Коллективно-творческие дела развивают творческие способности детей. Через КТД удовлетворяются их потребности, связанные с расширением сферы общения. Тематика дней отображается в плане работы лагеря.

Кроме КТД используются следующие формы работы:

- экскурсии в природу

- беседы о нравственности
- викторины, конкурсы
- мероприятия
- акции «Чистая территория»
- экологические игры
- трудовые десанты

Спортивно - оздоровительное

Основополагающими идеями в работе с детьми в летнем лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу летнего лагеря включены следующие мероприятия:

- утренняя гимнастика;
- организация здорового питания детей с использованием даров природы;
- постоянное пребывание на свежем воздухе;
- физический труд ;
- организация спортивно-массовых мероприятий (командообразование, футбол, волейбол).

Общественно-полезная работа:

В программу введены мероприятия, целью которых являются воспитание доброты и порядочности, нравственных качеств, воспитание в детях любви к Родине, умения понимать и ценить природу, уважать труд других людей. Это:

- уборка территории лагеря;
- уход за клумбами школы;
- помощь пожилым людям;
- уход за памятником воинам, погибшим в годы ВОВ.

Работа по созданию коллектива:

- открытие смены лагеря;
- формирование органов самоуправления;
- работа органа самоуправления лагеря;
- проведение командообразующих мероприятий;
- линейки;
- проведение отрядных и общелагерных мероприятий.

Психологическая работа

Для повышения воспитательного эффекта программы и развития коммуникативных способностей внутри отрядов проводятся:

- коммуникативные игры;
- тренинги;
- дискуссии.

Деловые игры-практикумы

- Деловая игра «Лидер и его команда»;
- - Разработка акций «Я за ЗОЖ».

Досуговые мероприятия:

- Конкурс «Я в мире, мир во мне»;
- Конкурс плакатов «Закулисье»;
- Давайте споем;
- Интеллектуальная игра «Люби и знай свой край родной»;
- Игры, используемые в неблагоприятных погодных условиях;
- Игра «Звездный час»;
- Мероприятие «Избушка Бабы-Яги».

Методы досуговой педагогики

1. *Метод игры.* Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Потребность в игре как подготовке к труду, как выражению творчества, как в тренировке сил и способностей, как в простом развлечении у школьников очень велика.
2. *Метод театрализации.* Досуг детей имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей, поэтому очень важно применять данный метод в педагогической деятельности. Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый словарь общения, обряды, ритуалы, традиции. Театрализация знакомит детей с разнообразными сюжетами жизни.

3. *Метод состязательности.* «Состязание – соревнование в чем-либо». Состязание – чисто детская привилегия, состязание – внутренняя «пружина» раскручивания творческих сил стимулирования к поиску, открытию, побед над собой. Состязание распространяется на все сферы творческой деятельности ребенка, кроме - нравственной.
4. *Метод равноправия.* Он основан на совместной деятельности детей и взрослых «на равных» во всем. Педагоги, вожатые и дети – равноправные члены, чьи отношения основаны на демократическом, гуманизированном общении.
5. *Метод коллективной деятельности.* Является одним из основных в реализации данной программы. Вся деятельность внутри отрядов должна быть коллективной, от принятия решения до реализации каких-то задумок.
6. *Метод импровизации.* Жизнь детей импровизированна, ребенок никогда не продумывает заранее свои слова или действия. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Использование метода импровизации поможет научиться участникам смены ориентироваться в различных жизненных ситуациях. Вести себя естественно, не бояться действовать и владеть ситуацией. Метод импровизации развивает как творческое, так и логическое мышление ребенка?
7. *Метод самоанализа.* Самоанализ важен для стимулирования процесса развития ребенка. Анализируя себя, свое настроение, поступки, взаимоотношения, ребенок сможет грамотно развиваться дальше, намечая планы на будущее. Участники смены смогут определить моменты успеха, и моменты неудачи, выявить ошибки и поработать над ними.

Заключительный этап

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов смены;
- выработка перспектив деятельности организации;
- анализ предложений по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем, внесенных детьми, родителями, педагогами;
- сбор отчетного материала;
- выбор лучшего отряда;
- выбор лучшего волонтера.

Необходимая материально – техническая база

- Спортивный зал;
- Школьная библиотека;
- Игровая площадка;
- Спортивная площадка;
- Кабинет информатики;
- Художественные средства, игры настольные;
- Хозяйственный инвентарь;
- Канцелярские принадлежности;
- Компьютер с выходом в интернет, принтер, ксерокс, мультимедийный проектор.

Предполагаемые результаты:

- участниками программы успешно освоены навыки коммуникативного общения, для выработки механизмов снижения социально – психологической напряженности в межличностных отношениях; рефлексии деятельности окружающих и собственного поведения;
- приобретён положительный опыт самоуправления при организации жизнедеятельности детского коллектива;
- появление у подростков устойчивого интереса к общественной работе в рамках их социальных потребностей;
- повышение у детей активной гражданской позиции;
- выработано чувства патриотизма;
- развито чувство уважение к родной природе;
- создание условий для функционирования подростковых добровольческих команд, участвующих в профилактических и досуговых программах;
- выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в объединении, классе, школе.

- расширение диапазона знаний, умений и навыков в области волонтерской деятельности;
- использована возможность для творческой самореализации в предлагаемых видах деятельности.
- повысился интерес к творческой и интеллектуально-познавательной деятельности;
- повышена информированность подростков в сфере проблем зависимости от психоактивных веществ.
- воспитанники получили и реализовали возможность для укрепления психологического, физического и духовно-нравственного здоровья;
- воспитанники пришли к выводу о несении личной ответственности за выбор здорового образа жизни;
- приобретён опыт коллективного общения на основе культурных норм проживания и различных видов деятельности;
- была выработана потребность в дальнейшем проявлении творческого, деятельного коллективизма в классе, школе, а также создания волонтерских объединений.

Сюжетно-игровая модель смены

Каждый день тематический, со своим направлением работы. Игровой замысел – собрать как можно больше героев произведений для создания собственного спектакля. Каждый день посвящен одному детскому произведению: русскому народному или авторскому. Мы взяли всем известные сказки с детства. Все эти сказки экранизированы и прочитаны детьми. А почему бы нам не попробовать себя в качестве актеров театра и не поставить на сцене спектакль или постановку по мотивам данной сказки? Но, не меняя главных героев. Это, пожалуй, единственное условие, все остальное – полная воля актеров.

Каждый отряд становится театром. В любом театре есть представители разных театральных профессий: режиссер, сценарист, актер, буафор и др. В течение всей смены участники Программы будут пробовать себя в разных ролях.

Каждый театр создает свою систему жизнедеятельности, утверждает эмблему, девиз, атрибуты. Так же среди участников распределяются роли, которые требуются при создании спектакля. В течение смены, а это 18 дней, каждый «театр» будет, по плану, проводить свои тематические дни.. В конце смены идет подсчет и награждение самого успешного «театра». Номинации будут у всех театров, но гран-при получит один. Каждый актер «театра» может ежедневно получать «премию» за активное участие в жизни театра и в целом команды. На «премии» указываются инициалы ребенка, для того, чтобы в конце лагеря наградить самых активных ребят.

В конце смены на «Закрытии театрального сезона» будут вручены театральные премии «За лучший сценарий», «Лучший сюжет», «Лучший монтаж», «Лучшая режиссёрская работа»; «Лучшая женская и мужская роль», «Лучшая роль второго плана» и другие. Пройдет премьера спектакля, поставленный своими сценаристами, в главных ролях которого герои-победители.

Ежедневно, кроме создания спектаклей, будут работать: творческие мастерские, двигательные группы в рамках проекта «Здоровье в движении», и другие развивающие мероприятия согласно плана-сетки.

За долгие 18 дней наши «театры» могут столкнуться с различными неожиданностями. Это могут быть отсутствие света, кража оборудования и многое другое.

Каждый член труппы от продюсера до гримера должен соблюдать Законы и Заповеди.

Закон точности

Закон доброты

Закон порядочности

Закон дружбы

Закон безопасности

Закон взаимовыручки

Закон территории

Закон зелени

Киностудия– одна семья

Один за всех и все за одного

Каждое дела вместе

Все делай творчески, а иначе зачем?

Даже если трудно, доведи до конца.

Порядок, прежде всего.

Чистота – залог здоровья.

Выполнение всех Заповедей и Законов предлагает сделать жизнь на площадке интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

Органы самоуправления лагеря.

Самоуправление на уровне Театров реализуется за счет разделения обязанностей среди детей. Целью разделения обязанностей является создание условий для получения детьми и подростками лидерского опыта.

В первый день смены все участники объединяются в Театры. Во главе каждого стоит воспитатель, который помогает детям создать в отряде орган самоуправления.

Режиссёр – командир труппы (отряда). Выбирается общим голосованием или назначается на должность. Режиссёр выбирается на всю смену. Является организатором, выполняет функции помощника вожакого. Решает все возникшие вопросы, координирует работу группы, а также стимулирует ребят на активный отдых.

Сценарист – помощник режиссёра. В течении смены может меняться.

Оператор – ответственный за создание спектакля.

Декораторы – ответственные за изготовление и установку декораций.

Гримёр – гримирует и создает имидж актеров для постановки.

Костюмеры – изготавливает костюмы для мероприятий и актеров.

Реквизитор – изыскивает и придумывает реквизит для фильма и творческих заданий.

Звукорежиссёр – производит озвучку фильма и отвечает за музыкальное сопровождение по необходимости.

Кроме того, в начале смены каждой труппе предлагается перечень дел, за которые ее представители могут отвечать. Члены труппы имеют выбор: принять и распределить весь предложенный перечень или выделить из него несколько важных на их взгляд. В момент распределения ответственностей важно услышать каждого ребенка, и закрепить за ним действительно значимую и интересную обязанность.

Ответственные:

- ответственный за построение труппы;
- ответственный за выполнение закона 0:0 (без опозданий);
- ответственный за чистоту;
- ответственный за участие в творческих мероприятиях;
- ответственный за участие в спортивных мероприятиях;
- ответственный за участие в различных акциях;
- ответственный за уборку территории театра;
- ответственный за процесс питания;

Использование данной системы позволит включить всех членов отряда в работу, активную деятельность, раскрыть лидерские качества и организаторские способности.

РЕЖИМ ДНЯ

- 8.30 – 8.45 **Прием детей.** Солнышко встаёт – спать ребятам не дает.
- 8.45 – 9.00 **Зарядка.** Здоровье в порядке - спасибо зарядке!
- 9.00 – 9.30 **Завтрак.** Каша, чай, кусочек сыра – вкусно, сытно и красиво.
- 9.30 – 10.30 **Работа на пришкольном участке**
- 10.30-12.30 **Работа по плану и кружковая работа.**
Лишь услышим зов игры, быстро на улицу выбежим мы.
Ждет нас здесь много забав интересных, соревнований,
прогулок чудесных.
Лучше отряда нет места на свете – знают воспитатели.
Знают все дети. И если ты час посвятишь сей отряду, будет
всем весело, будут все рады.
Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только
бездельники час этот маются, а все ребята в кружках
занимаются.
- 12.30 – 13.00 **Обед.** Нас столовая зовет, суп отличный и компот.
Спасибо нашим поварам за то, что вкусно варят нам!
- 13.00 – 14.15 **Культурно-массовые и спортивные мероприятия.**
Вместе с отрядом сил не желей: пой, танцуй, играй
веселей.
Индивидуальная работа с детьми «группы риска»
- 14.15 – 14.30 **Подведение итогов дня**
Уход домой.

План мероприятий смены лагеря с дневным пребыванием детей.

<i>Дата</i>	<i>День</i>	<i>Мероприятие</i>
июня	<i>День первый</i> «Здравствуй, лагерь» Добро пожаловать «Веселые каникулы» начинаются- Открытие театрального сезона»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Встреча обучающихся. Утренняя зарядка. 2. Завтрак. 3. Знакомство с легендой лагеря. Знакомство с планом работы лагеря. 4. «Мой рост и мой вес»-посещение ФАП. 5. Организационное мероприятие-собрание «С чего начинается театр?»: Игровая программа – «Посвящение в актеры» 6. Деление обучающихся на отряды Анкетирование. Выбор актива отрядов. Сбор – инструктажи. Правила поведения 7.Обед. 8. Игры на знакомство и сплочение коллектива 9. «Здравствуй, лето!» спортивно - развлекательная программа 10 Подведение итогов дня
июня	<i>День второй</i> «Королевство кривых зеркал» «Безопасное колесо»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка. Линейка. 2.Завтрак. 3.Работа в цветниках. 4. Оформление отрядных уголков Представление отрядов. Название, девиз. Оформление отрядных комнат. 5.Лепим дорожные знаки. Эстафета «Собери ключи» 6. Беседа «Правила поведения в столовой». Организация дежурства. 7. Игровая программа «Светофор» Викторина «Безопасные каникулы» 8 Акция: «На телефоне доверия каникул не бывает». 9.Обед. 10. Виртуальное путешествие «Знакомство с мировыми театрами». 11.Спортивная эстафета «Дорога детства» по правилам дорожного движения. 12. Работа кружков 13 Подведение итогов дня
июня	<i>День третий</i> «Красная шапочка»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка Линейка. 2.Завтрак. 3. Трудовой десант 4. Занятие: «Как написать сценарий» 5.Открытие лагеря «Здравствуй лето!!!» Концерт. 6. Час толерантности: «Доброта начинается с детства» 7. Обед. 8.Создание Театральной FotoZоны 9. Викторина «Россия. Истоки театрального искусства» 10. «Спортивное мероприятие «Если долго по дорожке» 11. Работа кружков 12. Театральная постановка по теме дня. 13. Подведение итогов дня

июня	<i>День четвертый</i> « SOS» Урок безопасности «Один дома...»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка Линейка. 2. Завтрак. 3. Работа на пришкольном участке 4. Практические занятия по ГО и ЧС 5. Эстафета с представителями ОГПС «Мой двухколесный конь»- игровые состязания на велосипедах между отрядами на территории школьной спортплощадки. 6. КТД «Кукольный театр» 7. Обед. 8. Беседа-диалог «Международный день невинных детей-жертв агрессии» 9. Турнир по футболу. 10. Работа кружков 11. Акция «Книжная больница» 12. Подведение итогов
июня	<i>День пятый</i> «Приключения Буратино»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка Линейка. 2. Завтрак. 3. Операция «Цветник» 4. «Все сказки в гости к нам» - все и обо всех сказках. «На золотом крыльце сидели» - викторина по русским народным сказкам. 5. Сказочная спортивная эстафета. «Золотой ключик» 6. Обед 7. Конкурс «Весь мир –театр..» 8. «Пушкинские чтения». Мероприятие библиотеки СДК 9. Конкурс рисунков «В каждом рисунке – сказка» 10. Работа кружков 11. Подведение итогов
июня	<i>День шестой</i> ««Морозко»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка Линейка. 2. Завтрак. 3. Благоустройство спортплощадки и клумб 4. Интеллектуальное мероприятие «Морозная викторина». 5. Спортивное шуточное мероприятие «Зимние» забавы летом 6. Игровая программа «Театральный реквизит» 7. Конкурс рисунков «Любимый театральный герой». 8. День театральных эко – костюмов. 9. Обед. 10. Космический футбол. 12. Акция «Милосердие» - помощь труженикам тыла 13. Работа кружков 14. Подведение итогов
июня	<i>День седьмой</i> «Россия – родина моя»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Утренняя зарядка Линейка. 2. Завтрак. 3. Работа на пришкольном участке 4. Беседа «Я - гражданин России». 5. Конкурс стихов «Люблю тебя, мой край родной!» Викторина «Путешествие по родному краю» 6. Обед.

		<p>7. Час творчества «Дом, в котором мы живем».</p> <p>8. Спортивно развлекательная игра «Россия –Вперед!»</p> <p>9. Работа кружков</p> <p>10. Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День восьмой</i></p> <p>«Огонь, вода и медные трубы»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2. Завтрак.</p> <p>3. Работа на пришкольном участке</p> <p>4. Конкурс «Самая обаятельная и привлекательная Баба-Яга»</p> <p>5. Спортивная эстафета «Три стихии»</p> <p>6. Развлекательное мероприятие «Добро побеждает зло»</p> <p>7. Игровая программа «Экспромт»</p> <p>8. Обед</p> <p>9. Малая спартакиада. Под девизом: «Мы за здоровый образ жизни»</p> <p>10. Театральная постановка по теме дня. Танцевальный марафон.</p> <p>11. Просмотр мультипликационных фильмов.</p> <p>12. Работа кружков</p> <p>13. Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День девятый</i></p> <p>«Варвара краса – длинная коса»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2. Завтрак.</p> <p>3. Акция «Мы за охрану окружающей среды» посвященная всемирному дню окружающей среды Благоустройство территории</p> <p>4. Игра «Водное царство»</p> <p>5. Театральный спектакль «Я защищаю природу!»</p> <p>6. Конкурс рисунков на асфальте «Я люблю, тебя Россия».</p> <p>7. Обед.</p> <p>8. Все на футбол.</p> <p>9. Работа кружков.</p> <p>10. Театральная постановка по теме дня</p> <p>11. Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День десятый</i></p> <p>«Алиса в стране чудес»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2. Завтрак.</p> <p>3. Операция «Штурм». Уборка территории.</p> <p>4. Развлекательное мероприятие «Страна чудес»</p> <p>5. Интеллектуальное мероприятие «В гостях у Чеширского кота»</p> <p>6. Конкурс афиш к спектаклю</p> <p>6. Обед.</p> <p>7. Игры на свежем воздухе «Смелее, быстрее, дальше». Космические игры.</p> <p>8. Игровая программа «Бродячие актеры»</p> <p>9. Работа кружков</p> <p>10. Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День одиннадцатый</i></p> <p>«Остров сокровищ»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2. Завтрак.</p> <p>3. Работа на пришкольном участке</p> <p>4. Отправляемся на поиски клада</p>

		<p>5.КТД «Мы – пираты» 6. Конкурс мистерий «Обыкновенное чудо» 7. Танцевально-экзотическое шоу с натальной живописью и фантастическими прическами «Мы с острова сокровищ!». 8. Обед 9. Проект: «Здоровье в движении» Спортивные игры. 10. Беседа фельдшера ФАП «Чтобы не было беды» 11. Работа кружков 12.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День двенадцатый</i></p> <p>«Старик Хоттабыч»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка. 2.Завтрак. 3.Работа на пришкольном участке 4. Минутка здоровья «Смех – великий лекарь!» 5. Театральный Ералаш-концерт. 6. Конкурс рисунков «Моя прекрасная планета» 7.Обед. 8. Спортивное мероприятие «Необычное желание» 10. Просмотр мультфильмов 11. Работа кружков 12.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День тринадцатый</i></p> <p>«Снежная королева»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка. 2.Завтрак. 3.Работа на пришкольном участке 4. Спортивное мероприятие на сплочение коллектива: «Я+Ты+Он+Она=Мы» 5. Театральный проект «Край, в котором ты живёшь» 6. Конкурс рисунков «Такие разные снежные королевы!». 7.Обед 8. Театральная постановка по теме дня. 9. Конкурс: «Символы региона» 10. Работа кружков 11.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День четырнадцатый</i></p> <p>«День Памяти и скорби»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка. 2.Завтрак. 3.Работа на пришкольном участке 4. Беседа: « У огня свечи «Военные будни» Экскурсия в школьный музей: «Это наша с тобой биография» 5. «Огонь памяти». Программа, посвященная памяти воинов, погибших в Великой Отечественной войне. 6.Лучшие фильмы для детей о войне. 7.Обед 8. Выставка рисунков «На страже Родины!» 9. Спортивные игры. Турнир по пионерболу 10.Уход за воинскими захоронениями 11. Акция «Ветеран живет рядом» 12. Работа кружков 13.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День пятнадцатый</i></p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка. 2.Завтрак.</p>

	«12 месяцев»	<p>3.Работа на цветниках.</p> <p>4 Развлекательные мероприятия «Времена года»</p> <p>5. КТД «12 месяцев»</p> <p>6. Проект: «Театры в годы ВОВ».</p> <p>7.Обед.</p> <p>8. Просмотр кинофильма</p> <p>9. Театральная спартакиада «Будь готов к труду и обороне»</p> <p>10Спортивные игры на свежем воздухе</p> <p>11. Работа кружков</p> <p>12.Подведение итогов.</p>
июня	<p><i>День шестнадцатый</i></p> <p>«Золушка»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2.Завтрак.</p> <p>3.Работа на пришкольном участке</p> <p>4. Конкурс «Балетная туфелька».</p> <p>5.Праздник Нептуна. Водная эстафета</p> <p>6.Обед.</p> <p>7. Конкурс «Нательной росписи».</p> <p>8. Эстафета «Хоть поверьте, хоть проверьте»..</p> <p>9. Работа кружков</p> <p>10.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День семнадцатый</i></p> <p>«Аленький цветочек»</p> <p>«День дружбы, единения славян (Россия, Украина, Белоруссия)»</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2.Завтрак.</p> <p>3.Работа на пришкольном участке</p> <p>4. Беседа: «День дружбы, единения славян (Россия, Украина, Белоруссия)».</p> <p>5. Конкурс плакатов и рисунков на асфальте «Мы за мир на планете».</p> <p>6. Театральная постановка по теме дня. Подготовка к концертной программе закрытия лагеря</p> <p>7. Обед</p> <p>8. Конкурс «Я в мире, мир во мне»</p> <p>9. Спортивное мероприятие «Цветочная поляна»</p> <p>9. Работа кружков</p> <p>10.Подведение итогов</p>
июня	<p><i>День восемнадцатый</i></p> <p>«Закрытие театрального сезона»</p> <p>Закрытие лагеря</p>	<p>1. Утренняя зарядка Линейка.</p> <p>2.Завтрак.</p> <p>«Мой рост и мой вес»-посещение ФАП.</p> <p>3.Работа на цветниках.</p> <p>4. День приятных сюрпризов</p> <p>5. Подведение итогов работы театральных студий.</p> <p>6.Итоговый театральный фестиваль</p> <p>6. Обед.</p> <p>7. Общелагерная спартакиада. Канаты.</p> <p>8. Закрытие лагерной смены.</p> <p>9.Подведение итогов. Выставка детских работ</p>

Приложения

Текст опросника

1. 1. Стараюсь слушаться во всем своих воспитателей.
2. Считаю, что всегда надо отличаться чем-то от других.
2. 3. За что бы я ни взялся – всегда добиваюсь успеха.
3. 4. Умею прощать людей.
4. 5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
5. 6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
6. 7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
7. 8. Считаю, что делать добро – главное в жизни.
8. 9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
9. 10. В споре с друзьями я до конца отстаиваю своё мнение.
10. 11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
11. 12. Мне нравится помогать другим.
12. 13. Я хочу, чтобы со мной все дружили.
13. 14. Если мне не нравятся люди, я с ними не общаюсь.
14. 15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
15. 16. Переживаю неприятности других, как свои.
16. 17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Всегда доказываю свою правоту, даже если никто не согласен с моим мнением.
17. 19. Всегда довожу дело до конца.
18. 20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
19. 21. В лагере я прислушивался к мнению окружающих.
20. 22. В период пребывания в лагере мои взгляды изменились.
21. 23. В лагере я стал активнее.
22. 24. Обо мне мои товарищи в лагере могли сказать, что я добрый и
23. справедливый.
24. 25. Мне хотелось уйти из лагеря.
25. 26. Мне хотелось, чтобы смена была более долгой.
26. 27. О воспитателях я могу сказать: «Они мои друзья».



Мне все понравилось!



Понравилось, но могло быть лучше!

и



Не понравилось...

Игры на понимание и сплочение

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

БИЛЕТИКИ

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

ПАСПОРТ

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

ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ

ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА

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

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЗДРАВСТВУЙТЕ

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

НЕВОД

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

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

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

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ

ПАЛЬЧИКИ

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

ФИГУРЫ

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

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

ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

БЕГ

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

БЕГ СПИНОЙ

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

НАЕЗДНИКИ

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

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

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

КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ

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

«МЯЧИ И ОБРУЧИ»

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

«ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА»

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

«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

Какие можно придумать препятствия? Например:

- а) натянутые на разной высоте скакалки, через которые придется перепрыгивать или пролезать под ними;
- б) обручи, поставленные вертикально, образуя тоннель, при этом не обязательно прямой;
- в) веревка, положенная на землю, по которой предстоит пройти, как по канату;
- г) флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

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

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

КОШКИ-МЫШКИ

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

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

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

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

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

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит».

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

12 ПАЛОЧЕК

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

МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ

КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

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

ИГРЫ ЗА СТОЛОМ

ГРУППОВОЙ РАССКАЗ

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

ВОПРОСЫ ПЕСНЕЙ

Предлагаю разделить на две команды. Сейчас команда справа от ведущего, посоветовавшись, должна хором спеть отрывок из любой известной песни, в котором заключен какой-либо вопрос (например: «Я спросил у осени: “Где моя любимая?”»). Вторая команда должна за одну минуту вспомнить и пропеть хором отрывок из любой другой известной песни, в котором заключен ответ на заданный вопрос (например, в данном случае можно ответить: «Где-то на белом свете, там где всегда мороз...»). Если первая команда принимает ответ, то уже вторая команда задает свой вопрос. Если ответ не

принимается, то команде дается дополнительно еще 30 секунд на поиски корректного ответа. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не сможет придумать песенного ответа или песенного вопроса.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Состояние передает один участник.

«Как и у меня...»

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

1. Рост
2. Цвет глаз
3. Цвет волос
4. Знак зодиака
5. Любимое блюдо
6. Любимый напиток
7. Любимое животное
8. Черта характера - черта гордости
9. Черта характера - предмет стеснения
10. Способ реагирования на опасность
11. Способ знакомства с противоположным полом

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

«Тройки»

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

«Привет!»

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

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

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

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

«Стратегическая игра»

Это в высшей степени оживленная игра, в которой интересно соединяются движение и ориентация в пространстве. Уже первая фаза очень напряжена – надо избегать кого-то, кто об этом ничего не знает. Это похоже на то, во что иногда играют дети. Второй этап – с Защитником посредине – выходит далеко за рамки детской игры и требует стратегической

оценки траекторий движения двух людей. В итоге игра требует быстрых, внимательных движений, и, разумеется, каждый должен следить за тем, чтобы не сталкиваться с другими участниками игры. Для этой игры необходимо много места, чтобы избежать столкновений. Инструкция: "Для этой игры нам потребуется много места, поэтому, пожалуйста, отодвиньте в сторону столы и стулья, чтобы освободить пространство. Начните все молча двигаться по комнате. Выберите какого-нибудь члена группы и представьте себе, что вы его боитесь. Разумеется, вы не должны его бояться на самом деле, это всего лишь игра. Продолжайте движение по комнате, но таким образом, чтобы расстояние между вами и лицом, которого вы «боитесь», становилось все больше, но ни в коем случае не показывайте ему, что вы его избегаете. (1 минута)

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

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

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

«Узелки» (15 мин.)

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

«Из спичек – имена»

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

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

«Маленькие зелененькие человечки»

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

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

«Ищи и найди»

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

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

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

«Расскажи мне обо мне»

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

«Сесть на стол»

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

«Ирландская дуэль»

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

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

«Прыг-прыг-табуретка!»

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

«Семейная фотография»

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

«Какие мы хорошие»

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

«Ужасный секрет»

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