**Коллективные творческие дела в лагере**

Детский оздоровительный лагерь является сложным структурным подразделением, которое может решать проблемы отдыха, реабилитации и воспитания детей. Разумно организованный отдых школьников укрепляет здоровье детей, закаляет их физически, расширяет их кругозор, воспитывает в них высокие моральные качества. Успех в летней работе с детьми во многом зависит от того, насколько глубоко и четко будет продумано содержание деятельности каждого отряда, каждого вожатого.

Что же нужно сделать взрослым и как, чтобы дети получили радость от проведенного лета в лагере? Широки и разнообразны интересы детей. В дни каникул они мечтают посидеть у костра, пойти в поход с ночевкой, проводить каждый день так, чтобы он был уникальным и запоминающимся. Вожатые и работники лагеря должны сделать все от них зависящее, чтобы эти здоровые запросы и стремления ребят были удовлетворены. Лагерная романтика в том и состоит, чтобы дети побольше времени проводили в увлекательных походах, играх, полезных занятиях, которые позволили бы ребятам хорошо отдохнуть, побольше бывать на свежем воздухе, набраться новых сил перед предстоящим годом учебы. Лагерь – это сфера активного отдыха, это разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности в условиях природы и уникальности летнего каникулярного времени. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореабилитации.

Поэтому вожатый, который собирается работать в лагере должен знать и уметь многое, использовать различные формы лагерных мероприятий, уметь находить выход из различных ситуаций. Существуют сотни и тысячи моделей работы в летнем лагере. У каждой свой сценарий, своя композиция, свой монтаж, свое содержание, свой набор творческих ролей. Всё большую популярность в работе с детьми приобретает коллективная творческая деятельность.

1. Что такое КТД?
2. Стадии организации коллективного творческого дела
3. Проведение коллективного творческого дела
4. Коллективные творческие дела на знакомство в отряде
5. Коллективные творческие дела на выявление лидеров в отряде
6. Коллективные творческие дела на сплочение отряда
7. Спортивные коллективные творческие дела
8. Художественные коллективные творческие дела
9. Познавательные коллективные творческие дела
10. Отрядный огонёк

**Что такое КТД?**

**КТД (**как особый тип форм воспитательной работы) разработал ленинградский профессор психолого-педагогических наук, академик **Игорь Петрович Иванов (1923 – 1991)** и группа его единомышленников. Основу данной методики составляет коллективная творческая деятельность, предполагающая участие каждого члена коллектива во всех этапах организации деятельности от планирования до анализа. «Прежде всего - это общественно-важное дело». Первейшее его назначение - забота об улучшении жизни своего коллектива и окружающей жизни, сплав практических и организаторских действий на общую радость и пользу. Оно - **творческое**, потому что, планируя и осуществляя задуманное, оценивая сделанное и извлекая уроки на будущее, все воспитанники вместе с воспитателями и во главе с ними ведут поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно-важных практических задач. И оно не может превратиться в догму, делаться по шаблону, ведь оно, прежде всего, частица жизни. Оно - **коллективное**, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями.

Суть технологии коллективной творческой деятельности предельно проста: **дети сами предлагают дела по душе, сами делают выбор и отбор этих дел, сами их планируют, придумывают, разрабатывают, режиссируют** при активном участии вожатого как подсказчика, помощника, советчика. Вожатый подводит ребят к ответам на вопросы: **что будем делать, как будем делать, для чего будем делать, для кого будем делать, когда и где будем делать, кто будет участвовать, с кем вместе будем делать и т.д.**, передает им свой опыт по ходу дела. Вожатый принимает все предложенные детьми варианты, идеи, придумки, относиться к ним с уважением и пониманием. Вожатый ищет место в деле каждому ребенку, поддерживает любой поиск, начинание, порыв, побуждает ребят к добросовестному, творческому, самостоятельному участию в осуществлении коллективного замысла.

**Структура КТД**

1. ***Настрой группы***. Песни, игры, комплекс упражнений, помогающих творчески раскрыться.
2. ***Разбивка***. Выделяют случайную разбивку и по симпатиям. Случайная разбивка: по голосам животных, по цвету одежды, по росту, по дням рождения и т.д. Разбивка по симпатиям: по желанию выбирается несколько человек, которые по цепочке должны набрать себе команду.
3. ***Раздача задания***. Общая идея дела одна, а задания разные, например, всем участникам предлагается исполнить популярную песню, но в стиле романса, оперы, тяжелого рока, варьете и т.д.
4. ***Подготовка выступления***. Время от раздачи задания до начала проведения 15 – 20 минут.
5. ***Жеребьевка***. Для установления очередности выступления.
6. ***Выступления групп***. Перед началом всего дела разыгрывается игровая идея, которая продолжается перед каждым выступлением в форме творческого представления ведущих. Особое внимание обратить на поддержку выступающих аплодисментами, добрую атмосферу.
7. ***Подведение итогов***. Награждение проводится по номинациям (звонкий соловей, танцующие звезды и т.д.) в виде вручения грамот, памятных призов, медалей.
8. ***Анализ дела***. Может быть групповым или индивидуальным, когда каждый из участников высказывает свое мнение.

**Стадии организации коллективного творческого дела**

**ПЕРВАЯ СТАДИЯ** – *предварительная работа*. Педагоги и взрослые устанавливают место предстоящего коллективного творческого дела в воспитательной работе, планируемой на новый период с данным коллективом, определяют конкретные воспитательные задачи, выясняют различные варианты, которые затем могут быть предложены детям, продумывают способы реализации своих замыслов, намечают действия, которые помогут настроить детей на работу, увлечь перспективой, определяют возможности активизации деятельности каждого участника.

Коллективные творческие дела могут быть самые различные, они постоянно рождаются в работе объединений, использующих эту методику. Каждое КТД неповторимо, но можно назвать некоторые примеры, использующиеся на всех стадиях подготовки и проведения КТД. Прежде всего, невозможно начать поиск, побудить к творчеству без четко поставленной проблемы или задачи. Важно, чтобы она была определена самими детьми. При этом та или иная проблема обозначается детьми в результате создания специальных ситуаций. Если задача поставлена вожатым, необходимо убедиться, что она привлекательна и понятна воспитанникам. В зависимости от того, сколько проблем и какие из них выбраны для решения, определяется методика организации коллективной работы.

**ВТОРЯ СТАДИЯ –** *коллективное планирование*. Теперь действуют сами дети. Они ищут ответы на поставленные вопросы в микро коллективах (группах, звеньях): что лучше сделать? С кем вместе? Для кого? Когда? Взрослые в этом случае – это равноправные участники диалога с детьми.

Этот разговор условно называют сбором – стартом. Успех его во многом обеспечивает ведущий. Он обобщает предложенные варианты, задает наводящие, уточняющие вопросы, предлагает обосновать выдвинутые идеи, ставит дополнительные задачи «на размышление». Завершает поиск выбором **совета дела**. Состав совета дела и групп подготовки не должен оставаться постоянным в течение года. Хотя это гораздо легче идти по накатанной колее: хорошо справились в прошлый раз – пусть успех повториться.

Во-первых, каждому неплохо попробовать себя и в роли генератора идей, и организатора, и творческого исполнителя. Это предоставляет ребятам гораздо большие возможности для самовыражения. Во-вторых, однообразие деятельности притупляет интерес к ней. А если кто-то в который раз хочет быть в совете дела, то можно предложить ему какое-то другое задание.

Один из эффективных приёмов, применяемых почти на всех стадиях проведения коллективных творческих дел, - это создание микроколлективов, групп, бригад для решения конкретной задачи или выполнения творческого задания. В зависимости от содержания, вида КТД формирование групп может идти с учетом желания, интересов, способностей учащихся или по случайному принципу (с помощью считалки или жребия).

Другим необходимым приёмом этой методики является **«мозговая атака» «мозговой штурм»**, когда дети в группах путем обмена индивидуальными мнениями ищут наилучшие варианты решения проблемы, задачи. В ходе «мозговой атаки», «мозгового штурма» может создаваться «банк идей», то есть набор возможных предложений по решению какой – либо проблемы или задачи.

Часто используется ещё один приём – отбор идей, когда нужно из множества возможных решений, вариантов выбрать один или два – три. Выбор этих идей может осуществляется с помощью голосования или естественным путем, то есть участники поиска определяют характер, форму своего участия реальным добровольным действием.

Когда выбор осуществить сложно, используется ещё один приём – **защита идей**. Каждый член коллектива или мкроколлектив аргументируют свой вариант, подводится итог этого поиска, и в результате рождается окончательное решение.

**ТРЕТЬЯ СТАДИЯ** – *коллективная подготовка дела*. Руководящий орган, совет дела уточняет, конкретизирует план подготовки и проведения КТД, затем организует его выполнение, побуждая и поощряя инициативу каждого участника. Подготовка может идти по группам. Возможна ситуация, когда дети слабо включаются, а то и вовсе не включаются в практическую работу. Бывает так, когда в самом начале некоторые ученики увлекаются, а потом быстро охладевают, поскольку у них нет ещё способности преодолевать трудности. Здесь велика роль взрослого, старшего товарища, характер его воздействия на детей, взаимодействия с ними. Не допускается открытого давления, принуждения к работе, взрослый по – товарищески побуждает детей к целенаправленному, творческому и самостоятельному участию в осуществлении общего замысла. Как ? может увлечь добрым сюрпризом или заинтересовать «трудного» секретным договором с ним, оказать особое доверие ответственным поручением: «Только ты сможешь это выполнить». В некоторых случаях вожатый подсказывает варианты выполнения работы, дает совет по использованию источников для поиска и т. п.

**ЧЕТВЁРТАЯ СТАДИЯ** – *проведение КТД, подведение итогов подготовки*. На этой стадии осуществляется конкретный план, осуществляемый советом дела, с учетом того, что наработано группами (бригадами, звеньями). Воспитанники в разных формах демонстрируют опыт, накопленный в ходе планирования и подготовки дела. Не нужно боятся отклонений от замыслов, возникающих во время проведения КТД из – за разных непредвиденных обстоятельств. Не следует также боятся и ошибок, допущенных участниками в ходе процесса выполнения и организации дела. Все это тоже школа жизни. Педагог по возможности незаметно для всех участников дела, для тех людей для которых организуется дело, направляет детей, регулирует их настроение, помогает сгладить неудачу.

**ПЯТАЯ СТАДИЯ** – *коллективное подведение итогов КТД*. Это может быть общий сбор коллектива. В кругу или по группам каждый высказывает своё мнение, обсуждаются положительные и отрицательные стороны подготовки и проведения КТД. Кроме общего сбора, участие каждого в оценке проведенного КТД может осуществляться и с помощью других средств: опроса, заполнения анкеты через стенгазету, творческих отчетов. Главное, чтобы каждый поразмышлял над опытом (своём собственном и опытом своих товарищей), приобретённым в ходе КТД, научился анализировать, оценивать, извлекать результаты на будущее, выдвигать более сложные, чем прежде, задачи – вопросы. Воспитанники приобщаются к выработке как собственного, так и общественного мнения, созданию новых добрых традиций.Коллективный анализ в структуре КТД этот этап играет очень важную роль, особенно, если иметь в виду рефлексию личности.

*«Разговор по кругу»-* эта форма коллективного анализа самая сложная. Не каждому легко, особенно без привычки, заставить себя задуматься и высказать свое мнение, не повторенное за другим. Возможно, ребятам поможет то, что они могут отвечать не на все предложенные вопросы, а по выбору:

* Мне понравилось сегодняшнее дело, но …
* Мне оно не понравилось, но …
* Я бы хотел сказать спасибо…
* Кому мы принесли радость и пользу?
* Что я открыл в себе в людях?
* Как я оцениваю свое участие?
* Что нового я получил сегодня? О чем узнал, чему научился?
* Кто сегодня сделал что-то хорошее для меня или кого-то? и т.д.

*«Анкетирование»-* этот метод обратной связи может быть мощным средством рефлексии, если вопросы подобраны продуманно, если ребята отвечают на них не наспех, с уверенностью, что их откровенность не будет наказана.

*«Время на штурм» -э*то самый оперативный метод коллективного анализа, в котором проводится обсуждение по микрогруппам в течение короткого времени, а затем микрогруппы делятся впечатлениями.

*«Газета-ветерок»-* все сказанное выше записывается на листах бумаги, которые затем наклеиваются на общий лист и вывешиваются на стенде. Можно оставить в газете место «Уголок несогласия», где может высказывать каждый «несогласный».

*«Цветопись»-* здесь для более глубокого анализа вместе с уровнями настроения можно предложить ребятам и набор причин, влияющих на настроение, и они выбирают соответствующее.

 **ШЕСТАЯ СТАДИЯ** – *ближайшие последствия КТД*. На общем сборе в анкете воспитанники и воспитатели высказывали предложения, поделились своими впечатлениями, переживаниями, говорили о том, чему научились. Педагогу это всё надо взять на заметку, чтобы использовать в дальнейшей работе. Известно, что далеко не все дети готовы осуществлять свои собственные решения, закреплять приобретённый опыт. Поэтому сразу же после подведения итогов КТД необходимо приложить максимум усилий для того, чтобы коллективно приняться за осуществление тех предложений, которые были высказаны на общем сборе. Намечается программа последовательных действий, определяются новые коллективные творческие дела.

**Проведение коллективного творческого дела**

КТД помогают воспитанию. Тут нужны определенные усилия со стороны вожатых. Дети в отряде всегда разные и вожатый должен стараться заметить чего не хватает ребенку. Большинство детей стесняются своего творчества, другие наоборот – прячутся за показной развязностью. Известно, что есть личности яркие и о них вспомнят не раз после дела, а есть те, о которых всегда забывают. Вожатый всегда должен наблюдать за такими детьми и после дела, когда все будут делиться впечатлениями, упомянуть о них, сказать, что понравилось в их работе. Так как работа проводится в коллективе, то ребята учатся считаться с мнением других. Так же КТД развивают способности детей и учат уважить творчество других.

*Как вожатому разработать КТД*

1. определение темы: помните, что смена посвящена определенной тематике, кроме того, каждый день – тематический. Следовательно, не нужно судорожно выжимать свой мозг, придумывая КТД, провести которые не будет возможности. Черпайте идеи из легенды дня. Например, на «Зарницу» можно создать массу КТД разных видов, не упускайте из внимания и день любви, день ужасов, день Нептуна…
2. определение возраста участников: так вы определитесь с примерным содержанием;
3. постановка цели и задач (в воспитательном КТД – только задачи);
4. выбор структуры, места проведения (для конкурсного КТД – минимум 7 конкурсов);
5. составление содержания (подборка конкурсов, поиск сценариев, вопросов для викторины и т.д.);
6. выбор варианта награждения.

Особенности проведения КТД

1. *Для младшего возраста* (6 - 9 лет) Лимит времени – 20-30 минут, линейное или спортивно-конкурсное. Небольшие викторины, «Вечера загадок», конкурсы сказок и историй, театр экспромтом.
2. *Для среднего возраста* (10 – 13 лет) 30-40 минут, вид любой. Перемежать спортивные и интеллектуальные конкурсы.
3. *Для старшего возраста* (13 – 16 лет) До 60 минут. И серьезные, и шутливые. Все должно требовать повышенной самоотдачи (большое проявление творческих способностей, интеллекта, трудовых навыков)

**Есть несколько важных условий, которые надо соблюдать**

**при создании КТД:**

* Во-первых, это возраст. Помним, что то, что подходит малышам, будет не интересно взрослым ребятам и наоборот.
* Во-вторых, надо учитывать интересы детей. Стоит их спросить, что же они хотят. Они обязательно поделятся интересными идеями. Правда за малышей придется думать Вам.
* В-третьих, КТД должно придерживаться какой-либо тематики.

Ну что же мы посоветовались с детьми и выбрали тематику. (А я напоминаю, что КТД могут быть: спортивными, интеллектуальными, экологическими, патриотическими, интеллектуальными, развлекательными, направленные на здоровый образ жизни и так далее).

И так, мы выбрали тематику, теперь надо подобрать разбивку, с помощью которой поделите детей на группы. Тут вариантов тоже масса: цветные бумажки раздать; фрукты называть; просто попросить ребят набрать себе команду по очереди; по времени года, когда родились. Вообще, все что угодно лишь бы у Вас получилось несколько команд.

Дальше придумываем задания. Если спортивное КТД, то все задания на ловкость, быстроту, силу. Если интеллектуальное КТД, то подобрать вопросы на разные темы. Помните: учитываем возраст детей. Заданий целую кучу можно найти в интернете или придумать самим.

И так задания мы подобрали, а теперь посмотрите, нуждаются ли какие-то задания в ограничениях по времени? Ну, к примеру, если кто быстрее прибежит, то все понятно кто победит, если вопросы, то тоже понятно - кто больше ответит. Но если вы предлагаете детям что-либо придумать, то стоит ограничить время.

А еще не забываем, что нам нужно жюри и подарки. В жюри может быть второй вожатый и еще пара ребятишек. А возможно пригласить и старшего вожатого. Пусть посмотрят и на Вашу работу. Не забывайте так же и простенькие призы для проигравших команд.

Не бойтесь что-то менять по ходу, если видите, что стоит изменить. Главное помните – КТД это просто! Ребятам всегда интересно, если с ними советуетесь и задания интересные.

Дети очень легко включаются в деятельность, если КТД начинается с творческой заставки, которая привязана к КТД по тематике и создает необходимое настроение в коллективе. Заставкой может быть небольшая сценка от вожатых, прочитанные стихи, подобранная по случаю музыка и т.д. Задание может быть сформулировано в самой заставке или после нее, но главное, чтобы оно прозвучало четко. Дальше идет деление на группы, если необходимо. Нужно следить, чтобы группы были примерно равносильными и при каждом деле состав их менялся. Выполнение задания: если дело индивидуальное, нужно обеспечить, чтобы у каждого участника были необходимые материалы.

Педагогическая идея КТД многомерна. Здесь невозможна узкая цель – расширить кругозор, дать этические понятия. Сам потенциал коллективного дела богат исходно коллективными мыслями ребят, в том числе самыми наивными. Каждое коллективное творческое дело – это проявление заботы об улучшении общей жизни, иначе говоря, ***это система педагогических действий на общую радость и пользу***. КТД в лагере отличаются по форме, по характеру практической пользы для себя, для друзей по отряду, для улучшения окружающей жизни, для своего лагеря, для всех людей. КТД могут быть трудовыми, спортивными, познавательными, организаторскими, просто развивающими способности детей. Далее вашему вниманию предоставляются примеры коллективных творческих дел.

**Коллективные творческие дела на знакомство в отряде**

Из названия понятны задачи таких КТД. Обычно они проводятся в организационный период лагерной смены.

***«Поехали»***

Разбивка: на 3 команды. Детям раздаются карточки трех образцов, на которых написано:

Земля: леса, поля, вода, пустыня и т. д. (все, что находится на земле).

Знаки зодиака: стрелец, водолей, телец и т. д.

Космос: планета, астероид, комета, черная дыра и т. д.

Дети разбиваются, соответственно категории того понятия, которое написано в карточке: те, кому попались карточки со словами Земля; знаки зодиака и космос собирают в свою команду тех, кому попались карточки по соответствующим темам. В итоге получается 3 команды.

*Конкурс 1.*

Дети рассаживаются в три круга (по командам). Им выдают карточки с надписью: «Найди человека, который…»

* играет в шашки;
* любит слушать музыку;
* играет на музыкальном инструменте и т. д.

Игрокам необходимо по очереди выяснить, кто же увлекается тем, что написано на карточке. Причем тот человек, кто начинает поиск должен не прочитать, а изобразить написанное. И кто это любит должен отозваться. И так далее по кругу.

*Конкурс 2.*

Каждой группе раздаются ручки и листы с вопросами:

* Какова сумма номеров школ, в которых вы учитесь?
* Подсчитайте суммарный размер обуви вашей группы.
* Сколько человек в группе любит читать (путешествовать, готовить…)?
* На каком этаже ваша группа живет (сумма этажей по каждому игроку)?
* Сколько человек в группе имеют голубые, зеленые, серые, карие глаза?
* Подсчитайте суммарный рост вашей группы.
* Подсчитайте количество поющих, играющих на музыкальных инструментах в вашей группе.

Затем каждая группа зачитывает свой коллективный портрет.

*Конкурс 3.*

Командам дается 4 строчки из песни «земля в иллюминаторе…»

* + одна команда поет ее как русскую народную;
	+ вторая как реп;
	+ третья – как солдатскую.

*Конкурс 4.*

Всем членам команды завязываются глаза. Дают лист бумаги, на котором все должны по очереди рисовать космонавта:

* туловище
* голова
* руки
* ноги
* глаза и т. д.

*Конкурс 5.*

Командам дается задание написать как можно больше имен участников из другой команды.

***«Здравствуй, друг»***

Разбивка: многоуровневая объединенная разбивка. Участникам раздаются карточки с именами литературных героев: Крокодил Гена, Чебурашка, старуха Шапокляк, крыска Лариска, Буратино, Мальвина, лиса Алиса, кот Базилио, Карабас Барабас, царь Гвидон, царь Салтан, коршун, баба Бабариха, и т.д.

1. *уровень разбивки:* игроки разбиваются на группы по признаку – герои из одной сказки.

*Конкурс 1.*

Каждый ребенок называет свое имя и животное с которым он себя ассоциирует. Затем команды за определенное время должны вспомнить и записать как можно больше имен и ассоциаций другой команды.

*Конкурс 2.*

Какая команда быстрее построится:

* + по цвету глаз;
	+ в алфавитном порядке.

*2 уровень разбивки:* игроки разбиваются по командам по признаку – добрые персонажи и злые.

*Конкурс 3.*

Команды пишут о первых впечатлениях в лагере так, чтобы каждое следующее слово начиналось на последнюю букву предыдущего.

*Конкурс 4.*

Рассказать с чем вы ассоциируете свою команду. Например: весна, так как у нас теплые отношения, мы любим улыбаться друг другу…

*3 уровень разбивки:* игроки разбиваются на группы по признаку – персонажи – люди и персонажи – животные и существа.

*Конкурс 5.*

Каждый пишет на листке те три качества, которыми должен обладать друг, таким образом, у кого совпали эти качества, являются победителями данного конкурса и друзьями.

*Конкурс 6.*

Один игрок из команды рисует любого члена его команды, а остальные должны догадаться, кого он нарисовал.

***«Цветовая геометрия»***

Разбивка: многоуровневая объединенная. Игроки берут разноцветные карточки с разноцветными геометрическими фигурами (треугольники, круги, квадраты, ромбы).

1. *уровень разбивки:* игроки разбиваются по цвету карточки.

*Конкурс 1.*

Командам необходимо перечислить все, что встречается в природе такого же цвета, как их карточка.

*Конкурс 2.*

Командам необходимо сочинить рассказ, в котором как можно больше раз встречается этот цвет.

*2 уровень разбивки:* игроки разбиваются по форме геометрической фигуры.

*Конкурс 3.*

Командам необходимо составить из нарезанных из цветной бумаги разного размера фигурок картину и дать ей название. У всех команд равное количество фигурок, но у каждой команды свои фигурки, т.е. та команда, на карточках которой изображены ромбы, получает ромбы и т.д.

3 *уровень разбивки:* игроки разбиваются по цвету фигурок.

*Конкурс 4.*

Каждый участник должен с закрытыми глазами вырезать свою фигурку из бумаги (можно по очереди).

*Конкурс 5.*

Команда должна хором исполнить песню, содержащую цвет фигурки.

**Коллективные творческие дела на выявление лидеров в группе**

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые ее участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путем происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей. КТД на лидерство помогают выявлению наиболее активных ребят в отряде, созданию микроколлективов.

***«Лидерские совещалки»***

Разбивка: многоуровневая разбивка – лист дневника (число, месяц, день недели). Разбивка происходит перед каждым конкурсом.

*1 уровень разбивки:* участники разбиваются по месяцам.

*Конкурс1.*

Командам раздаются карточки с предложениями. Необходимо сочинить вторую строчку, чтобы получилось рифмованное двустишье. Варианты для карточек:

* я собрал себе компьютер…
* я ходила за грибами…
* я в горах услышал эхо…
* я сдавать пришел экзамен…
* я повесил в доме люстру…
* я забил в ворота шайбу…
* я включила телевизор…
* я в кино увидел цаплю…

*2 уровень разбивки:* команды формируются по дням недели.

*Конкурс 2.*

Даются примеры (можно такие: (2+8)\*3=30; 12/(10-6)=3 и т.д.). К этим примерам необходимо придумать задачу (как можно смешнее и интереснее). Например: в поисках Царевны лягушки Иван Царевич обследовал 4 болота. На каждом болоте было по 375 кочек, а на каждой кочке сидело по 9 лягушек. Сколько лягушек поцеловал Иван Царевич в поисках своей невесты? (4\*375\*9=13500)

*3 уровень разбивки:* участники разбиваются по числам.

*Конкурс 3.*

Каждой команде раздается одно и тоже задание, какая команда быстрее его выполнит, та и победила. Нужно сравнить несколько списков слов и найти то из них, которое содержится во всех списках.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| уголзавтраксовременныйкошеныйсолнцеломаныйкнижкапискплоскостьписьмо | деньгипискломаныйяблокосчастьепальтозавтракцепьковерцветок | письмоклоунстраницапискнольквадратломаныйорелголубойверх | времязападкнижкапустойверевкакарандашзолотокороваземляписк | завтракконецпискмышькафельдеревосолнцелентатравакратер |

В данных списках пять раз повторяется слово – писк.

### ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЛИДЕР»

***Цель:*** выявить лидера в группе.

***Задачи:*** обучение школьного актива организаторским навыкам, развитие коммуникабельности, развитие творческих способностей детей.

###### Подготовка к игре

- выбираются эксперты из числа учащихся в зависимости от количества участвующих команд. Работа экспертов заключается в следующем: раздача цветных карточек участникам команд в зависимости от проявляемых ими качеств.

- приготовить цветные карточки для работы экспертов: красные, синие, зеленые, желтые, черные, белые (количество карточек не ограничено).

- приготовить для каждой команды бумагу, клей, карандаши цветные, ручки, ластики.

###### Ход игры

**«Визитка» команды**

Задание ведущего: придумать название, девиз и творчески представить команду.

**«Зоопарк»**

Задание ведущего: составить из спичек животных (каждый участник команды должен положить свою спичку в общий рисунок фигуры животного).

Примеры животных: слон, крокодил, черепаха, жираф (в зависимости от количества команд).

#### Самое… самое… самое

Задание: каждой команде придумать конкурс на «самое, самое, самое» (по типу рекордов из книги Гиннеса), провести с другими командами и вручить приз победителю.

**«Организаторское домино»**

Задание: разложить в правильной последовательности карточки с названиями этапов коллективного творческого дела.

-         идея дела,

-         обсуждение идеи дела с группой товарищей,

-         коллективное планирование дела (конкурс предложений, «мозговая атака», работа групп),

-         создание совета дела,

-         работа совета с предложениями в план дела,

-         утверждение плана дела,

-         распределение сил на подготовку заданий,

-         создание и работа творческих групп по подготовке дела,

-         организация помощи взаимодействия,

-         рекламирование дела,

-         смотр готовности,

-         проведение дела,

-         подведение итогов дела советом дела,

-         сбор по подведению итогов дела (оценка самого дела и совета дела, награждение, «уроки на будущее»,

-         последействие (уточнение, пополнение «копилки интересных дел»).

**«Массовая игра»**

задание: придумать и провести массовую игру с другими командами.

**«Разговор животных в парах»**

задание: придумать тему разговора и проговорить ее «языком животных».

Пары животных: собака – кошка, курица – осел, воробей – корова, свинья – баран.

**«Ромашка»**

Задание: *1-й вариант* – пропеть песню «В лесу родилась елочка» как церковный хор, хор оленеводов Чукотки, хор детского сада, армейский хор.

*2-й вариант* – инсценировать сказку «Репка» в жанрах комедии, драмы, детектива, триллера.

**«Аукцион идей»**

Задание: предложить мероприятия по данной тематике.

**«Афиша»**

Задание: придумать текст и нарисовать плакат, который повесят у гардероба, столовой, кабинета директора, учительской.

#### Мозаика лидера

Задание: наклеить каждому участнику команды на чистый лист бумаги свой набор полученных разноцветных карточек. Подписать фамилию, имя, класс, школу.

 *Конкурсы оценивают жюри, бальная система произвольная.*

#### Анализ мозаики лидера

Преобладание определенного цвета карточек выявляет следующее:

Красный – эмоциональный характер.

Синий – генератор идей.

Зеленый – организатор КТД.

Желтый – резерв, наблюдатель.

Черный – дезорганизатор.

Белый – исполнитель.

**Коллективные творческие дела на сплочение отряда**

Тематика КТД говорит сама за себя, в таких делах используются конкурсы, побуждающие команды действовать совместно, оказывать помощь членам своей группы.

***«Железнодорожные приключения»***

Разбивка: многоуровневая с разными элементами.

*1 уровень разбивки:* команды формируются по железнодорожным поездам разного цвета.

*Конкурс 1.*

Команды становятся в колонну. У первого завязаны глаза. В руках у участников одна деталь от поезда (колесо, труба, вагончик и т.д.). Напротив колонн висят пустые листы и пример собранного поезда. Первый участник продвигается к листу и крепит деталь, вся команда подсказывает (у листа стоит вожатый и смазывает деталь поезда клеем). Вернувшись, он снимает повязку и завязывает глаза второму участнику и т.д.

*2 уровень разбивки:* участники разбиваются по карточкам с ролями (машинист, проводница, механик, повар).

*Конкурс 2 – задание для машинистов.*

Всем членам команды дается лист и ручка. Задание: каждый участник должен написать по одному слову, которое начинается, например, на букву К (у каждой группы своя буква). Участники не должны писать одинаковые слова, которые не должны слышать машинисты. У машинистов такое же задание: слов должно быть по количеству участников группы. По количеству совпавших слов даются очки.

*Конкурс 3 – задание для проводниц.*

Игроки вытаскивают карточку, на которой написана одна строчка из известной детской песни. Им необходимо нарисовать строчку из песни так, чтобы эту строчку угадала их команда (можно засчитывать и угаданное название песни):

* «Дождик босиком по земле прошел».
* «Облака, белогривые лошадки».
* «Я на солнышке лежу».

*Конкурс 4 – задание для механиков.*

Необходимо составить картину, используя только цветную бумагу, пластилин, соломку, пуговицы, пробки, цветные лоскутки, листья и т.д. Механикам могут помогать команды.

*Конкурс 5 – задание для поваров.*

Он должен определить либо на вкус, либо по запаху с закрытыми глазами то, что ему дают (сладкая или солёная вода, фрукты).

***«Вместе веселей»***

Разбивка: дети стоят в кругу, вызывают одного из них, который в последствии становится капитаном. Он начинает под музыку ходить вокруг детей. Когда вожатый останавливает музыку, капитан останавливается, тот, напротив которого он остановился, идет к нему в команду. Так набирается определенное количество детей для команды. Потом, выходит другой ребенок и делает то же самое. Так организуются команды с одинаковым количеством человек.

*Конкурс 1.*

Дети одной из команд берутся за руки и заплетаются в «паутинку». Представитель другой команды должен ее распутать. И так по очереди все команды. Кто лучше запутается – тот выиграл.

*Конкурс 2.*

Команда загадывает какой-либо цветок и потом вместе они стараются объяснить его название, команда, которая первой догадается загадывает свой цветок. Побеждает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов.

*Конкурс 3.*

Капитан каждой команды должен дать описание каждому ее члену, а потом – участники своего капитана. Выигрывают те, которые дадут лучшее описание (человек из другой команды).

*Конкурс 4.*

Каждой группе раздаются «партии»:

О, сервер, пупа, пупа, пупа.

Дзюмбо квелико митолико миладзе.

Пи-пи, плясипупа.

Ква-ква, ква-кварадзе.

Начинает петь первая группа, по отмашке вожатого через несколько секунд начинает вторая группа (первая на прекращает). Постепенно к ним присоединяются третья и четвертая группы. Победит та группа, члены которой будут петь дружно и не собьются в своем пении.

***«Сказочное государство»***

Разбивка: многоуровневая с разными элементами.

*1 уровень разбивки:* карточки, на которых написаны названия четырех сказочных государств:

* Курляндия;
* Лифляндия;
* Лапландия;
* Тирляндия,

и четыре карточки, на которых написано «жюри».

*Конкурс 1. «Деревянная сказка».*

Участникам команд нужно из спичек выложить на столе картинку на заданную тему (каждой команде дается один коробок спичек).

*Конкурс 2. «Герб».*

Командам необходимо нарисовать герб своего государства.

*2 уровень разбивки:* по карточкам с ролями:

* + король;
	+ королева;
	+ принцесса;
	+ рыцарь;
	+ лекарь.

*Конкурс 3 – задание для королей.*

Участники с завязанными глазами нарисовать портрет своей королевы, члены команды могут подсказывать.

*Конкурс 4 – задание для королев.*

Нужно посчитать, сколько предметов находится в комнате на определенную букву.

*Конкурс 5 – задание для принцесс.*

Предложите им поупражняться в придумывании новых слов с окончанием – ово:

Вязать – вязалово;

Кидать – кидалово;

Сидеть – сиделово и т. д.

*Конкурс 6 – задание для рыцарей.*

Рыцари должны признаться в любви своим принцессам. Лучшее признание поощряется.

*Конкурс 7 – задание для лекарей.*

Конкурс состоит из 2 частей:

1. поставить диагноз герою песни:
	* + мое сердце остановилось (острая сердечная недостаточность);
		+ если ты меня не услышишь, значит, наступила зима (отит);
		+ а я милого узнаю по походке (косолапее);
		+ я пытался уйти от любви, я брал острую бритву и правил себя (суицидальный синдром);
		+ нет логики в мыслях твоих, как мне истину в них отыскать (шизофрения);
		+ что ж ты милая смотришь искоса низко голову наклоня? (остеохондроз);
2. придумать лекарство от неудач.

***«Полет в космос»***

Разбивка: всем участникам раздаются изображения ракет разного цвета, на каждой ракете написаны определенная роль, которую будут исполнять участники на своем космическом корабле: капитан, штурман, кок, главный переводчик, бортовое животное и т.д., причем каждая роль в команде может повторятся и быть у нескольких членов команды, но роль капитана – одна.

*Конкурс 1. «Ракета».*

Командам раздаются ножницы, бумага, клей. Необходимо не переговариваясь склеить ракету, на которой они потом отправятся в полет.

*Конкурс 2. «На выносливость».*

По одному мальчику из команды должны из своей или из чужой команды вынести и поставить на заранее определенное место как можно больше девочек.

*Конкурс 3. «В невесомости».*

Все участники команды встают в круг и прижимают между бедрами по листку бумаги. Таким кругом они должны обойти стул и вернуться на свое место. Необходимо следить за тем, чтобы листы бумаги не упали – на оказались в невесомости.

*Конкурс 4. «В открытом космосе».*

Обе команды выстраиваются на сцене. Всем завязываются глаза, и всех участников обеих команд перепутывают на сцене в разнообразном порядке. Задача: молча собраться каждой команде вместе за руки.

*Конкурс 5. «На новой планете».*

Все команды на новой планете встречаются с инопланетянами. Необходимо отгадать что нарисовано на ватмане, поочередно открывая приклеенные квадратики.

*Конкурс 6. «Созвездие».*

Для проведения этого конкурса необходимо взять веревку и связать ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки будет зависеть от количества участвующих ребят). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Конкурс продолжается, ведущий усложняет задачу, и предлагает ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник ит.д.

*Конкурс 7 – задание для капитанов. «Путь миражей».*

На центр сцены выходят мальчики – капитаны из обеих команд. Им завязываются глаза. Необходимо поменяться с соперником футболкой (пиджаком, рубашкой) как можно быстрее и точнее.

*Конкурс 8 – задание для штурманов. «Зеркальные миры».*

Вся команда снимает по одному ботинку, вся обувь складывается в общую кучу и штурманы должны по очереди выбирать ботинок из своей команды и называть имя его владельца.

*Конкурс 9 – задание для коков.*

Каждый член команды отдает коку какой-либо предмет, находящийся в данный момент у него. Коку необходимо придумать блюдо из этих предметов.

*Конкурс 10 – задание для главного переводчика.*

Переводчики должны понять и принести для своей команды вещи, характеризующиеся следующими определениями:

* дающая тепло;
* дающая жизнь;
* связывающая людей;
* летящая в даль;
* принесенная ветром.

*Конкурс 11 – задание для бортового животного.*

Сначала командам необходимо придумать название для своего бортового животного. Затем на высоте намного большей роста ребенка крепится лист бумаги, бортовому животному надо написать свое название на этом листке.

**Спортивные коллективные творческие дела**

Спортивные КТД направлены на укрепление здоровья детей, воспитания в них выносливости и дисциплинированности. Двигательная деятельность детей – одна из главных деятельностей в лагере.

***«Сто затей для друзей»***

Разбивка: Участникам раздается по одной карточке, на которых написаны числа. Дается время, чтобы участники соединились в команды так, чтобы сумма, составленная из чисел карточек, получилась равной – для одной команды 21, для другой – 16.

*Конкурс 1. «Стрельба из лука».*

Мишень – ведро. Лук – репчатый лук.

Ведро ставят на пять метров дальше финиша. Луковицы лежат на финишной черте, их число равно количеству участников. Первый участник по сигналу начинает движение от старта к финишу, берет луковицу и кидает в ведро и так до последнего участника.

*Конкурс 2. «Фигурное катание».*

Команды разбиваются на пары. Пары берутся за руки (правая к правой, левая к левой). Оба поднимают по сигналу левую ногу и начинают прыгать от старта к финишу и обратно.

*Конкурс 3. «Перетягивание карандаша».*

Два участника берутся за противоположные концы карандаша и пытаются вытянуть его из рук противника. Руки участников вымазаны чем-нибудь жирным. Можно провести соревнование среди всех присутствующих на звание самого «липкорукого».

*Конкурс 4. «Ночное ориентирование».*

Участвуют по одному человеку из команды. Они выходят на старт, напротив каждого стоит стул, им завязывают глаза. Они должны дойти до препятствия, обогнуть его и вернуться обратно. Команды могут подсказывать игрокам.

*Конкурс 5. «Синхронное плавание».*

От каждой команды приглашается по два человека. Пары становятся друг напротив друга на расстоянии одного шага. Каждой паре дается по одному воздушному шарику, наполненному водой. Первый игрок кидает шарик своей паре, если второй игрок поймал шарик, то он делает один шаг назад и т.д. Выигрывает та пара, которая не лопнув шарик, разошлась друг от друга на максимальное расстояние.

***«Эти забавные животные»***

Разбивка: участникам раздаются карточки, на которых нарисованы животные. Все травоядные объединяются в одну строну, все хищные в другую.

*Конкурс 1. «Пингвины».*

Пингвины очень интересно ходят, а еще ухитряются носить яйца своих детенышей между ног, чтобы те не замерзли. Игроки между коленок зажимают мяч и несут таким образом до отметки и обратно (прыгать нельзя, нужно идти). Чтобы «детеныш» не замерз, необходимо передать его следующему игроку из ног в ноги, без помощи рук.

*Конкурс 2. «Черепаха».*

Самая яркая отличительная черта этого животного – домик на спине и грациозная медлительность. Участникам эстафеты необходимо «превратиться» в черепах. Панцирем у них послужит таз, надетый на спину, а чтобы он не упал необходимо ползти на четвереньках, причем очень медленно!

*Конкурс 3. «Паук».*

В этой эстафете участвуют одновременно по 4 человека из команды. Они изображают паука: скрепляются руками, повернувшись спинами друг к другу, затем бегут до отметки и обратно, передавая эстафету следующей четверке. (Путь «паука» может быть не прямой, а извилистый – по начерченной на земле линии – «паутине».)

*Конкурс 4. «Сороконожка».*

Сороконожка, как известно, имеет много ножек и поэтому, быстро бегает. Первый участник команды бежит до отметки и обратно, затем берет с собой второго участника (второй держится за пояс первого) и с ним совершает этот путь. Потом к паре добавляется третий, четвертый и т.д.

*Конкурс 5. «Гусеница».*

В отличие от сороконожки, гусеница передвигается медленно, «волнами». Бегут все участники команды одновременно, взявшись за руки. (На пути движения «гусеницы» устанавливаются 4 – 5 препятствий, под которые она должна пролезть или перелезть через них.)

*Конкурс 6. «Удав».*

В этой эстафете участвует сразу вся команда, кроме трех человек. Они встают на линии эстафеты на равном небольшом расстоянии друг от друга и ничего не делают, просто стоят. А игроки остальной команды в это время превращаются в «удава». Участникам нужно выстроиться в колонну и всем игрокам положить руки на плечи впереди стоящим. Капитан будет «головой удава», замыкающий колонну – «хвостом». «Удав» готов к движению, а двигается он, как известно, извиваясь. Нашему «удаву» тоже придется извиваться, т. е. огибать игроков на линии эстафеты. Победитель определяется по «хвосту удава», т. е. по последнему участнику.

***«Выше, быстрее, сильнее»***

Разбивка: карточки с различными спортивными атрибутами.

*Конкурс 1.*

Каждая команда придумывает себе название и кричалку. Все команды получают одинаковую оценку (начальные очки).

*Конкурс 2.*

Необходимо засунуть как можно большее количество надутых воздушных шариков в одежду одного из членов команды.

*Конкурс 3.*

Каждая команда становится в одну линию, каждый человек кладет руки на плечи впереди стоящему. Образуется две «змейки», которые по команде начинают двигаться вперед, огибая препятствия (кегли).

*Конкурс 4.*

Командам даются легкие комочки ваты. По команде они подбрасывают их и дуют на них. Задача – удержать вату в воздухе как можно дольше.

*Конкурс 5.*

Представьте, сто открылась скульптурная галерея с названием «Жертвы спорта». Создайте для этой галереи скульптурную композицию с названием:

* штангисту, который не успел отпрыгнуть от штанги;
* вратарю, который поймал шайбу зубами;
* парашютисту, который забыл открыть парашют.

*Конкурс 6.*

На полу вниз лицевой стороной разбрасываются в хаотичном порядке карточки с номерами, например от 1 до 18 (согласно общему количеству участников обеих команд). Ведущий назначает всем участникам порядковые номера. Задача: как можно быстрее каждому из участников команды найти свой порядковый номер, но обнаружив на полу не свой номер – запрещается передавать! Необходимо вернуть карточку обратно на пол лицевой стороной вниз.

***«Всегда вместе»***

Разбивка: атомы и молекулы. Все играющие беспорядочно двигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Атомы могут превращаться в молекулы. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов (в зависимости от того, сколько нужно команд). Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит «молекула из трех атомов», то это значит, что три игрока – «атома» сливаются в одну «молекулу». Самым последним количеством соединения атомов в молекулы должно быть количество членов команд.

*Конкурс 1.*

Первые участники команд должны обежать вокруг стула, при этом ударяя мяч об пол и передать мяч следующему участнику. Тот повторяет действия первого. И так пока все участники команды не пробегут.

*Конкурс 2.*

По команде ведущего все участники снимают обувь и ставят ее в прямую линию носками к пяткам. Выигрывает команда, змейка которой длиннее.

*Конкурс 3.*

Команда выстраивается в колонну около стула, на котором стоит тарелка с водой и лежит ложка. На определенном расстоянии от этого стула стоит другой стул с пустым стаканом. Необходимо за отведенное время перенести ложкой как можно больше воды в стакан.

*Конкурс 4.*

Каждая команда занимает один угол комнаты или игрового поля. По сигналу каждая команда пытается двигаться так быстро, как только возможно в противоположный по диагонали угол игрового поля, предварительно объявив, каким именно образом они двигаются. Группа, члены которой оказались в противоположном углу раньше других, выигрывает. Двигаться можно следующим образом:

* просто перебежать;
* пройти задом наперед;
* прыгать на одной ноге.

Необходимо предупредить участников о соблюдении правил взаимной вежливости.

*Конкурс 5.*

Мяч привязывают длинной веревкой к вбитому в землю колышку. Играющий становится против мяча, ему завязывают глаза. Задача: пройти вперед на 6 шагов и ударить ногой по мячу. Сделать точно это удается довольно редко.

***«Скороходы»***

Разбивка: дети вытягивают карточки, на которых нарисовано два вида обуви – кроссовки и кеды, таким образом, получается две команды.

*Конкурс 1.*

Соревнуются пары ребят в беге на 20 – 30 м. Пары, взявшись за руки, бегут, касаясь спинами друг друга. Прибежав к финишу, возвращаются на старт. Получается, что в одну сторону играющий бежит нормально, а в другую – пятится назад.

*Конкурс 2.*

Ребята становятся друг за другом с промежутками до 5 шагов. Голову надо пригнуть и самим согнуться, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разбегается и поочередно перепрыгивает через каждого стоящего впереди, опираясь руками о его спину. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Тот, кому прыжок не удается, выбывает из игры.

*Конкурс 3.*

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

*Конкурс 4.*

В этой эстафете также нужна разбивка на пары. Одному из этой пары придется стать «тачкой» – реликтовым грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек – ноги. Итак, игрок-«тачка» ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок-водитель «тачки» берет своего партнера за ноги, чтобы корпус «тачки» был параллелен земле. «Тачка» готова к движению. Сигнал, и «тачка», двигаясь на руках, «доезжает» до поворотного флажка и возвращается назад, где к движению уже готова новая «тачка». Побеждают самые сильные и быстрые.

*Конкурс 5.*

Сиамские близнецы. «Срастись» игрокам, как сиамским близнецам придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положения можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим «сросшимся близнецам». Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

***«Вперед, народ!»***

Разбивка: назначаются капитаны команд и они, по очереди выбирают себе членов команды из всех участников.

*Конкурс 1. «Бег с обручем».*

Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч. Побеждают самые гибкие и быстрые. Усложнением эстафеты могут служить такие задания: крутить обруч на шее; крутить обруч на руке; прыгать через обруч как через скакалку.

*Конкурс 2. «Три прыжка».*

Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 8 – 10 м от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и устремляется назад передавать эстафету следующему. Второй участник, достигнув лежащих предметов, берет обруч и делает через него три прыжка (как через скакалку). Третий участник вновь берет скакалку и т. д., идет чередование. Прибытие последнего члена команды к линии старта означает окончание эстафеты. Победа достается самым быстрым.

*Конкурс 3. «Спасательный круг».*

Спасательным кругом, который поможет перебраться через «реку», в этой эстафете будет обруч. Линия старта будет одним «берегом», линия напротив – другим. Капитан команды надевает на себя обруч и, удерживая его на уровне пояса, бежит до установленной отметки. Возвращаясь, он захватывает обручем следующего участника команды и бежит вместе с ним, «переправляя» его в «спасательном круге» на другой «берег». Так по очереди капитан «переправляет» всю команду на противоположную сторону. Побеждает та команда, которая быстрее перебралась на другой «берег».

*Конкурс 4. «Игольное ушко».*

Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча, проделать с ним то же упражнение. И так со всеми обручами на прямом и обратном пути. Побеждает та команда, все участники которой быстрее проденут «нитку», т. е. проделают все операции с обручами.

*Конкурс 5. «Бег со скакалкой».*

Первый участник команды бежит по сигналу до поворотного флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем он передает скакалку следующему и так до победы или неудачи.

**Художественные коллективные творческие дела**

Такие КТД помогают развитию различных творческих способностей ребенка: сочинительские, актерские, режиссерские; воспитывают положительное отношение к эстетической стороне жизни общества, народов других стран.

***«Круглый год»***

Разбивка: общий признак. Дети делятся на основе общего признака: рождение в определенное время года.

*Конкурс 1.*

С помощью бумаги, ножниц, красок, клея сделать отличительные знаки своей команды в стиле своего времени года и назвать команду.

Все последующие задания распределяются не по карточкам, а определенному времени года свое задание.

*Конкурс 2.*

Спеть песню про ваше время года, учитывая, что вы:

* очень-очень замерзли;
* очень рады расцветающей природе;
* изнываете от жары;
* стоите под проливным дождем.

*Конкурс 3.*

Придумать и показать как могли бы поздороваться:

* Дед Мороз и Санта Клаус;
* птицы, улетающие на юг;
* распускающиеся цветы;
* рыбки в море.

*Конкурс 4.*

Командам необходимо расшифровать еревертыши:

* Бабка Жара синий нос – Дед Мороз красный нос;
* серебряная весна – золотая осень;
* холодная зима – жаркое лето;
* вянущая осень – цветущая весна.

*Конкурс 5.*

Командам дается задание нарисовать эскизы банкнот:

* 1 снегороз;
* 1 теплокат;
* 1 солнцезной;
* 1 дожделуж.

*Конкурс 6.*

Сегодня мы пользуемся календарем, который к нам пришел из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев – это всего-навсего порядковые числительные. Так, «сентябрь», обозначает «седьмой», а «декабрь» – «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Командам необходимо придумать новое, красивое название для месяцев: январь, февраль, март, апрель, июнь, август, сентябрь, ноябрь – для каждого времени года свои месеца.

За победу в каждом конкурсе команды получают соответственно: снежинки, цветочки, солнышки, тучки.

***«Портрет»***

Разбивка: каждому ребенку раздается кусочек картинки, по команде участники должны объединиться и собрать целую картину. В результате получается две команды. Команда, которая первой собрала свою картинку получает свой первый балл.

Оборудование: репродукции работ известных портретистов демонстрированные ранее детям, дидактический материал, два листа ватмана, два маркера, кнопки.

*Конкурс 1. «Вспомнить все».*

Детям демонстрируются уже известные им репродукции известных портретистов. Задача команд первой назвать автора и название произведения. За каждое правильно названное произведение – балл. Если названы только автор или только название – полбалла и возможность ответить на вторую половину вопроса получает команда-соперник.

*Конкурс 2. «Оживить картину».*

Составить рассказ-описание известного портрета.

*Конкурс 3. «Буриме».*

Команды придумывают буриме с помощью полученных карточек.

*Конкурс 4. Эстафета «Создай образ».*

На планшетах крепятся 2 ватмана по одному для каждой команды. Команды выстраиваются в шеренгу, каждой дается по маркеру. По команде по одному участнику от каждой группы подбегают к мольберту и рисуют один элемент головы, затем возвращаются, передают маркер следующему и т. д. Задача команд, соблюдая пропорции и используя полученные знания создать наиболее интересный образ.

*Конкурс 5. «Анатом».*

Команды вытягивают карточки с заданием (изображение глаза, носа, уха). Задача команд первой надписать свою схему, используя полученные знания.

*Конкурс 6. «Колесо истории».*

Зрительный ряд – уже знакомые портреты. Задача команд первой определить к какому временному периоду относится произведение. За каждый правильный ответ – балл.

*Конкурс 7. «Фас, профиль, три четверти».*

Командам выдается по две карточки со схемами фас, профиль или три четверти. Задача команд первой дорисовать схемы таким образом, чтобы один образ был мужской, а второй – женский.

***«Позвони мне, позвони…»***

Разбивка: четыре вида нарисованных телефонов (с разноцветными трубками и дисками)

*Конкурс 1.*

Каждая группа получает определенную ситуацию, которую нужно разыграть в виде телефонного разговора. В конкурсе участвует по два человека от каждой команды. У тех, кому отводится роль звонящего есть определенная цель, о ней знает только команда. Но «звонить» игрок должен игроку из другой команды.

* + знакомство по телефону. Цель: назначить свидание.
	+ рассказать о разрыве отношений, объяснит причину. Цель: остаться друзьями.
	+ разговор с соперником (соперницей). Цель: убедить, что объекту ухаживаний нравится именно звонящий, а не абонент.
	+ реклама по телефону. Цель: продать товар, заключить сделку.

*Конкурс 2.*

Каждая команда рисует телефон будущего и объясняет где что у него находится и доказывает, что этот телефон самый лучший.

*Конкурс 3.*

Команды должны придумать или рассказать (если с ними было) телефонную историю.

*Конкурс 4.*

Каждая команда получает конверт с набором телефонных фраз. Из них командам необходимо составить телефонный разговор.

*Конкурс 5.*

Все команды становятся по линиям, чтобы создать «телефонную линию» своей команды. Первый игрок получает карточку со скороговоркой.

* Шла Саша по шоссе и сосала сушку.
* Сшит колпак не по колпаковски, надо колпак переколпаковать.
* Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой.
* Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали.

Первый игрок как можно точнее передать скороговорку на ухо второму игроку, второй – третьему и т.д. как по телефонной линии. Как только последний игрок услышал скороговорку он должен громко ее произнести, желательно не ошибившись.

Каждое очко команде – это часть от телефона определенного цвета (у каждой команды свой цвет). Все части поочередно приклеиваются на табло. Выигрывает та команда, которая «собрала» телефон.

***«По страницам замечательных книг»***

Разбивка: готовится 23 карточки, на 5 из них пишется «жюри», а на остальных:

1. Винни-Пух, Пятачок, ослик Иа, Кристофер-Робин, Кролик, Сова.

2. Дядя Федор, Матроскин, Шарик, Печкин, Гаврюша, галчонок.

3. Чипполино, кум Тыква, мастер Виноградинка, Лук Порей, синьор Помидор, Лимон.

Игроки объединяются по признаку – герои из одной сказки.

*Конкурс 1. «Алиса в Зазеркалье».*

В Зазеркалье, куда попала девочка Алиса из сказки «Алиса в стране чудес», все предметы перевернуты. За одну минуту игрокам предстоит расшифровать как можно больше слов перевернутых наизнанку (олакрез – зеркало). Ответ должен прозвучать сразу.

*Конкурс 2. «Мертвые души».*

Знаменитый Плюшкин любил собирать всякую всячину, благодаря чему превратил свой дом в хаотическое нагромождение предметов. И теперь, используя вещи из дома Плюшкина командам предстоит выполнить следующее задание: игроки будут наряжать и оживлять «бабушек». Для этого приготовлены воздушные шарики и различные предметы, которые находятся все в одном месте. Игрокам необходимо взять из общей кучи те предметы, которые они будут использовать для «оживления».

*Конкурс 3. «Снежная королева».*

Заколдованный Кай во дворце Снежной королевы вынужден был складывать из льдинок слово «вечность». Командам необходимо «написать» письмо с помощью рисунков адресованное вашему другу:

* позвони мне сегодня в 6 часов;
* пойдем вечером гулять в парк;
* давай вместе делать домашнее задание;
* подари мне щенка на день рождения;

Письмо показывается болельщикам (или команде противников) и если они угадывают его содержание, то команда побеждает.

*Конкурс 4. «Двенадцать стульев».*

Остап Бендер был знаменит своими крылатыми выражениями, которыми многие из нас пользуются. Командам необходимо рассказать и показать заданную сказку, но при этом в ней должен присутствовать новый персонаж:

* Красная шапочка (светофор);
* Золушка (бульдозер);
* Курочка Ряба (пожарная машина).

*Конкурс 5. «Колобок».*

Бабка испекла Колобка, поскребя по сусекам. Игрокам предстоит выбрать блюдо, которое они будут «готовить». Участники пишут на листочках нужные для их блюда продукты и опускают их в тарелку. Для «дегустации» вызываются 3 участника другой команды. Они должны сказать название блюда.

***«Я на солнышке лежу»***

Разбивка: заготавливают из газет пилотки и приклеивают на них с одной стороны полоску цветной бумаги или полоску с надписью «жюри». Детям пилотки раздаются таким образом, чтобы они не видели, в команду какого цвета они попадают.

*Конкурс 1. «У черного моря».*

Командам предстоит охарактеризовать море с помощью прилагательных (голубое, бездонное и т.д.). Выигрывает та команда, которая назовет больше прилагательных.

*Конкурс 2. «А когда на море качка».*

Всей команде необходимо как можно быстрее переместится с линии старта на линию финиша, но необычным образом, вожатые объясняют как игроки должны это сделать:

«Встаньте прямо, ноги вместе. Теперь правую ногу заведите назад и поставьте ее со стороны левой так, чтобы ваши ноги перекрестились и левая на время стала правой. Затем поменяйте ноги, для этого проделайте левой ногой тоже самое. А теперь попробуйте так передвигаться».

*Конкурс 3. «Весь покрытый зеленью, абсолютно весь».*

Всем дается по листу ватмана и по одному фломастеру (у каждой группы один лист и у каждого члена группы по фломастеру). Задание: вы на необитаемом острове, кроме вашей команды нет никого. В ближайшие 20 лет придется жить здесь. Необходимо создать удовлетворительные условия:

* организовать хозяйство на острове;
* наладить социальную жизнь (создать различные организации);
* установить правила и нормы совместной жизни (в форме 10 основных предписаний).

Все это необходимо нарисовать на чистом листе бумаги.

***«Турнир рыцарей смеха»***

Разбивка: участники получают карточки на которых изображены з***а***мки разного цвета и написаны роли: король, королева, принцесса, рыцарь, шут.

*Конкурс 1. «Памятник».*

Командам необходимо изобразить (соорудить) памятник и произнести речь при его открытии:

* первому морскому десантнику – дедушке Мазаю;
* первому наезднику - кавалеристу – барону Мюнхгаузену;
* первому воздухоплавателю на воздушном шаре – Вини Пуху.

*Конкурс 2. «Военная техника».*

Командам дается задание изобразить с помощью жестов и звуков так, чтобы окружающие догадались, что это:

* подводную лодку;
* зенитную установку;
* крылатую ракету.

*Конкурс 3 – задание для королей. «Обвинительная речь».*

Король должен сочинить обвинительную речь в адрес:

* мышей кота Леопольда за разжигание национальной розни;
* Шапокляк за выгул крысы в не установленном месте;
* собаки Моськи за клевету на слона;
* рыбаку за эксплуатацию несовершеннолетних;
* Емеле за ловлю рыбы в запрещенном месте.

*Конкурс 4 – задание для королев. «Костюмированный бал».*

Королеве надо составить, продемонстрировать и описать:

* нарядно-выходной костюм Иванушки-дурочка;
* рабочий костюм Бабы Яги;
* поношенные доспехи Айвенго;
* зимний костюм Водяного;
* домашнее одеяние Змея Горыныча.

*Конкурс 5 – задание для принцесс. «Ах, поэзия».*

Принцесса должна продекламировать стихотворение А. С. Пушкина «Я Вас любил…»:

* с грузинским акцентом;
* в телефонную трубку, если Вас на другом конце плох слышно;
* как будто Вы сильно замерзли;
* Вас атакуют пчелы;
* Вы очень хотите спать.

*Конкурс 6 – задание для рыцарей. «Бой с тенью».*

Рыцарь должен показать, как идет подготовка бойцов, если известно, что главные удары наносятся:

* животом;
* подбородком;
* мизинцем;
* «мягким местом».

*Конкурс 7 – задание для шутов. «Анекдот».*

Шуту надо сочинить и показать анекдот, где главный герой:

* щенок;
* котенок;
* лягушонок;
* поросенок;
* мышонок.

Награждение: по сумме баллов участникам присваиваются звания:

* графов (1);
* баронов (2);
* королей (3);
* рыцарей (4-5).

***«День творческих мастеров»***

Разбивка: дети разбиваются по карточкам, на которых написаны определенные профессии: мастер игрушек, мастер вышивки и т.д. – количество мастеров зависит от желаемого количества команд.

*Конкурс 1. «Пластилиновая ворона».*

Командам дается задание изобразить на листе картона что-либо, но при этом для создания изображения они используют не краски, а пластилин.

*Конкурс 2. «Беседа».*

Командам необходимо инсценировать разговор героев:

* стодолларовой купюры и одной копейки;
* золотой серьги и дырявого носка;
* ржавого гвоздя и каблука;
* грязной тарелки и туалетного мыла;
* старой газеты и рубанка.

*Конкурс 3. «Лицо с обложки».*

Командам предоставляется одинаковый набор журналов и за определенное время им необходимо вырезать как можно больше лиц и создать из них красивый коллаж, наклеивая их на лист бумаги.

*Конкурс 4. «Волшебная закладка».*

Команды изготавливают закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказок:

* перо Жар-птицы;
* волшебная палочка;
* аленький цветочек;
* волшебная стрела;
* золотой ключик.

*Конкурс 5. «Картина из отпечатков пальцев».*

Команды ставят на листе бумаги такое количество отпечатков своих пальцев, чтобы получился сюжет на следующую тему:

* «Моя семья»;
* «Моя квартира»;
* «Мой автомобиль»;
* «Моя дача»;
* «Мои любимые домашние животные».

***«Творческий каламбур»***

Разбивка: перед участниками разбросаны воздушные шарики, количество которых соответствует количеству игроков, внутри каждого шарика лежит маленькая бумажка с загадкой. Ответ на загадку – это название команды, в которую попадает участник.

Варианты загадок:

Бабушка девочку очень любила.

Красную шапочку ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее!

(Красная Шапочка)

У отца был мальчик странный.

Необычный деревянный.

На земле и под водой

Ищет ключик золотой.

Всюду нос сует свой длинный.

Кто же это?

(Буратино)

*Конкурс 1. «Трагедия, комедия».*

Каждая команда получает лист бумаги, на котором написаны 15 слов и словосочетаний. Они одинаковые на всех листочках. Задачей 1-й команды будет составить из этих слов рассказ – трагедию, а второй – комедию. Желательно использовать все слова и именно в данной последовательности.

Слова: утро, сапог, занавески, ночь, котенок, колодец, поляна, учитель, космос, бабушка, вековая сосна, океан, нервная система, розетка, утро.

*Конкурс 2. «Музыкальная кастрюля».*

Игроки обеих команд становятся в линию через одного, таким образом, чтобы первый стоящий – был участником первой команды, второй – участником второй команды, третий – из первой команды и т.д. В руки первому участнику дается кастрюля, наполненная водой. Необходимо под музыку передавать кастрюлю вдоль линии, не пропуская ни одного из участников и не разливая воду. Как только музыка останавливается – тот игрок, в руках которого осталась кастрюля, выбывает из игры. Выигрывает та команда чей участник остался победителем.

*Конкурс 3. «Памятник пословице».*

Командам необходимо создать памятник, который называется так:

* «В споре рождается истина»;
* «Глаза боятся – руки делают»;
* «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей»;
* «Любви все возрасты покорны!».

*Конкурс 4. «Озвученная картина».*

Командам дается задание изобразить какую-либо картину (замереть, как персонажи на полотне) и затем ее «озвучить» (побеседовать между собой на тему, актуальную для героев картины):

* «Запорожцы» И. Е. Репина;
* «Охотники на привале» В. Г. Перова;
* «Отдых после боя» Ю. М. Непринцева;
* «Опять двойка» Ф. П. Решетникова.

*Конкурс 5. «Цветочный ковер».*

Командам необходимо составить композицию из цветов, растений на следующую тему:

* «Вечерняя заря в пучине догорала»;
* «Мороз и солнце: день чудесный!»;
* «Роняет лес багряный свой убор»;
* «Буря мглою небо кроет, Вихри снежные крутя»;
* «На море синее вечерний пал туман».

***«Ты – это я, а я – это ты»***

Разбивка: перед началом игры каждый ребенок в каждом отряде заполняет следующую анкету:

1. Имя (желательно придуманное).
2. По (нужен для формирования пары).
3. Возраст.
4. На какое животное вы похожи (желательно дать варианты).
5. Любимое человеческое качество.
6. Нелюбимое человеческое качество.
7. Чего хотите достичь в жизни?

Затем, исходя из результатов анкетирования, вожатые формируют наиболее подходящих друг другу людей в пары.

*Конкурс 1. «Угадай».*

Мальчики выстраиваются в ряд спиной к девочкам. Сначала все девочки поочередно подходят к одному мальчику и хлопают по плечу или говоря «привет» и т. п., а мальчик должен угадать свою девочку. Это повторяется с каждым мальчиком. Побеждают те, которые правильно определили свою пару.

*Конкурс 2. «Серенада».*

Мальчики должны спеть песни, произнося только гласные буквы, а девочки угадать эти песни. Варианты песен:

* «Миллион алых роз»;
* «Пусть бегут неуклюже»;
* «Голубой вагон»;
* «Песенка друзей»;
* «Улыбка»;
* «Антошка»;
* «Облака» и т.д.

*Конкурс 3. «Что в имени тебе моем».*

Мальчики должны на каждую букву имени своей девочки называть блюдо, а девочки на каждую букву имени мальчиков должны назвать марку авто. Повторений между парами быть не должно.

*Конкурс 4. «Прическа».*

Мальчик должен сделать прическу своей паре на тему:

* амазонка;
* снежная королева;
* строгая учительница;
* рок звезда и т.д.

*Конкурс 5. «Для любви не надо слов».*

Мальчику необходимо объяснить (без слов) почему он опоздал на свидание. Каждый мальчик получает карточку, в которой написан аргумент опоздания. Девочка должна понять этот аргумент.

* сломалась машина;
* встретил давнего друга;
* помогал старушке;
* устал, на остановке заснул и т.д.

**Познавательные коллективные творческие дела**

Такие КТД позволяют формировать мировоззрение, расширяют кругозор ребят, обогащают мир знаний, развивают гимнастику ума, приобщают к тайнам мира.

***«Загонялки»***

Разбивка: многоуровневая с разными элементами.

*1 уровень разбивки:* участникам раздаются карточки с названием стран, из которых они «прибыли» команды. Образуются 3 группы: Италия, Испания, Япония.

*Конкурс 1. «Время – деньги».*

Команды должны разделить циферблат часов на 6 частей так, чтобы сумма цифр на каждой части была одинакова.

*Конкурс 2. «Азбука».*

Вместо точек командам необходимо поставить букву, чтобы получилось слово.

М…зги, …м, г…л…ва, у…ение и т. д.

*2 уровень разбивки:* участникам раздаются карточки в виде звезд с разным количеством концов (5, 4 и 3). В зависимости от того, кому какая попадается, тот в таком уровне отеля и будет проживать. Образуется 3 новых команды.

*Конкурс 3. «Буквоед».*

Командам необходимо написать как можно больше слов, начинающихся на данную букву (М, Л, Д). Каждое последующее должно быть на 1 букву длиннее предыдущего. Например:

М

Ми

Мир

Мама

Майор

Макияж и т. д.

Л

Ля

Лоб

Ложа

Ложка

Любовь

Д

До

Дом

Доля

Дождь

Дорога

*Конкурс 4. «Веселая математика».*

Командам раздаются карточки. В каждой карточке даны 6 слов, под каждым словом стоят цифры. Необходимо определить новое слово. Например:

исходные слова с цифрами:

Колос код дома вол нива мол

52143 321 3214 321 3214 321

полученные слова: сокол док мода лов вина лом

Можно для составления карточек использовать следующие слова: бар-раб, пила-липа, сорт-рост, серп-перс, соль-лось, шина-ниша.

*3 уровень разбивки:* участникам раздаются карточки, на которых написано, какой приз получит команда, если ответит на следующие вопросы. Таким образом получается три новые команды.

*Конкурс 5. «Вопросики».*

Командам раздаются карточки с вопросами на которые они должны ответить. Вопросы на всех карточках одинаковые, оценивается быстрота и правильность ответов. Варианты вопросов:

* надпись на конверте, которая указывает кому послать письмо (адрес);
* фрукты и ягоды вареные в сахарном сиропе (варенье);
* что стоит между днем и ночью (и).

*Конкурс 6. «Перевертыши».*

Командам необходимо отгадать перевертыши:

* кошка – враг обезьяне (собака – друг человека);
* масло никому не ноги (хлеб всему голова);
* взрослым лучина инструмент (спички детям не игрушка).

***«Литературный ринг»***

Разбивка: раздаются карточки с буквами

А, Е, И, О, У, Ы, Э, Ю, Я, Ё.

Л, К, Т, Д, Р, М, Б, С, В, Щ.

*1 уровень разбивки:* гласные и согласные буквы.

*Конкурс 1. «Алфавит».*

Командам необходимо как можно быстрее соединить точки в алфавитном порядке и узнать, что нарисовано на карточке.

|  |
| --- |
| http://gigabaza.ru/images/46/90213/m20726a68.png |

*2 уровень разбивки:* составить из имеющихся букв слова: елка, этюд, ярмо, бусы, вещи (т.о. получается пять команд).

*Конкурс 2. «Быстрые буквы».*

Каждой команде раздается комплект карточек (А4), на которых написаны следующие буквы: Е, К, С, К, Б, О, З, Ы, Р, А. Некоторые игроки берут таблички с буквами в руки так, чтобы их было видно жюри. Остальным игрокам необходимо как можно быстрее из этих букв составить слово, которое будет являться ответом на вопрос ведущего. Варианты вопросов:

* молочный продукт с дырками (сыр);
* обитатель водоемов и аквариумов (рыба);
* обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
* она бывает на голове, а еще она нужна для заготовки сена (коса);
* головной убор матроса (бескозырка).

*3 уровень разбивки:* по цвету букв (4 цвета – 4 команды).

*Конкурс 3. «Я их знаю».*

Каждой команде раздаются карточки с заданием, необходимо как можно быстрее его выполнить.

1. Расположите страны в порядке возрастания их территории: Испания, Бразилия, Португалия, Канада (Португалия, Испания, Бразилия, Канада).

1. Расположите писателей в порядке их рождения: Чехов, Карамзин, Платонов, Лермонтов (Карамзин, Лермонтов, Чехов, Платонов).
2. Расположите музыкальные инструменты в порядке их возрастания: рояль , балалайка , флейта, контрабас (флейта, балалайка, контрабас, рояль).

*4 уровень разбивки:* по заглавным и прописным буквам. (2 команды)

*Конкурс 4. «Стихоплет».*

Командам даются карточки с написанными строчками из стихотворения. Строчки все перемешаны. Задача игроков правильно составить стихотворение и угадать автора.

*Конкурс 5. «Писатель».*

Командам дается одинаковый набор газет и журналов. Из заголовков (вырезать и наклеить) необходимо составить рассказ.

**Отрядный огонек**

 *Огонек* – особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать других людей, слушать и слышать. Огоньки играют в лагере очень важную роль. С первых дней пребывания в лагере огонек должен стать не просто формальным местом, напоминающим классное собрание, а местом задушевного общения. Задача огонька – воспитывать у подростков потребность в общении друг с другом, поддержать, заинтересовать делами в отряде, привлечь к совместной деятельности. Быть может в течение дня кто-то из ребят не смог себя проявить, побыть в центре внимания, но дать свою оценку и быть внимательно выслушанным он имеет полное право. Нельзя жалеть времени и сил на «огоньки».

Условия, необходимые для проведения огонька:

1. участники удобно устроены в кругу;
2. по возможности – наличие живого огня (обычно в центре круга);
3. важно создать необходимый эмоциональный настрой;
4. поддержание доброй атмосферы;
5. нужно избегать повышенного тона.

Существуют некоторые правила проведения огоньков:

* 1. Учись внимательно слушать, дай выговориться другому, не прерывай говорящего.
	2. Правило свободного микрофона: никого нельзя заставлять выступить на огоньке или запретить кому-то говорить.
	3. На огоньке говорят откровенно о том, что думают и что волнует.
	4. Береги время, дай возможность высказаться другому.
	5. Не согласен – возражай, возражаешь – предлагай, предлагаешь – делай.

Возможно, вожатые со своим отрядом придумают и другие правила, которые будут использовать на протяжении всей смены.

**Огонек организационного периода**

Целью первого огонька является более близкое знакомство друг с другом. Самое главное здесь – создать атмосферу доверия, в первый вечер хорошо заложить будущую традицию: проводить вечер не каждый сам по себе, а всем вместе. В этом помогут и задушевный тон беседы, и песни, и легенды. Первый лагерный вечер проводить легко, потому что не завязавшаяся дружба толкает детей на внимательное восприятие всего, что вы говорите и делаете. Но в то же время и трудно, потому что дети разобщены и внутренне зажаты.

Обычно на первом огоньке вожатый рассказывает о традициях лагеря, о его истории, о том, что ждет ребят в новой смене (рассказ должен быть непринужденным, неформальным, личностно-окрашенным, хорошо, если в нем будут какие-то воспоминания, шутки, легенды), поет вечерние песни, предлагает поиграть в несколько игр на снятие напряжения или же просит ребят рассказать о своей жизни, интересах и увлечениях. Вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели вперемешку, чтобы места были удобны для каждого и чтобы каждого было видно всему отряду. Вожатые не должны сидеть рядом, чтобы внимание детей не сосредотачивалось на одной стороне круга. Лучше, если они будут «разбивать» круг на равные части. Хорошо, если вожатый или ребята из отряда, умеют играть на гитаре или знают хорошие песни, гитара и право запева передаются по кругу (хорошо, когда песня возникает сама собой, например, какие-то песни вожатый может запеть, исходя из контекста общего разговора). Несомненно, от того, как и что скажет вожатый, зависит, получится ли первый задушевный разговор, захотят ли ребята «открыться» людям, которые для них еще пока совсем чужие. У вожатого, конечно, должно быть очень много «заготовок» для вечернего огонька. Полностью готового сценария здесь не может быть, а сюжеты огонька варьируются в зависимости от общего настроения и разговора. Самое главное – «вывести» ребят на непринужденную беседу.

Чтобы не свести вечер знакомств к «вытягиванию» информации из детей, предлагаются следующие формы работы.

***«Звездопад»***

Заранее заготавливаются звездочки с вопросами. Первый вожатый предлагает детям закрыть глаза и представить, что на небе – звездопад, в это время второй вожатый раскладывает перед каждым ребенком по 1 звездочке. Дети открывают глаза, берут свои звездочки и по очереди отвечают на вопросы. Если кто-то хочет ответить не на свой вопрос, пусть высказывает свое мнение. Вопросы могут быть следующими:

* Что для тебя значит слово «друг»?
* Каким ты себя представляешь через двадцать лет?
* Какую основную цель ты преследуешь в жизни?
* Какой у тебя характер?
* Какой твой любимый предмет в школе?
* Много ли у тебя друзей?
* Что для тебя означает слово «друг»?
* Ссоришься ли ты с родителями, и по какому поводу?
* Какая твоя любимая песня?
* Какие качества в человеке ты ценишь больше всего?
* Чем ты любишь заниматься в свободное время?
* Часто ли ты ссоришься?
* Умеешь ли ты рисовать?
* В какие игры ты любишь играть?
* Каких людей ты считаешь лучшими друзьями?
* Что ты не любишь больше всего?
* Любишь ли ты читать?
* На кого бы ты хотел быть похожим?
* Что для тебя в жизни самое страшное?
* Что для тебя полноценный отдых?
* Легко ли тебя вывести из себя?
* Счастливый ли ты человек? Почему?
* Уверен ли ты в себе?
* Общительный ли ты человек?
* Что может сделать тебя счастливым?
* Легко ли ты можешь расплакаться?
* Скоро ли ты забываешь, если кого-нибудь обидел?
* Умеешь ли ты сочувствовать людям?
* Бывает ли у тебя неспокойно на душе? Из-за чего?
* Боишься ли ты темноты?
* Какие сны тебе снятся чаще всего?
* Как ты понимаешь выражение «чувствовать себя на седьмом небе»?
* Любишь ли ты выступать на сцене?
* Чему бы ты хотел научиться?
* Ты веришь в гороскопы?
* Что для тебя горе?
* Какой твой любимый вид спорта?
* Хотел бы ты летать как птица?
* Любишь ли ты смотреть на ночное небо?
* Без чего бы ты ни смог обойтись в жизни?
* Согласен ли ты с выражением, что все в жизни надо попробовать?
* Быстро ли ты прощаешь обидевших тебя людей?
* Веришь ли ты в любовь с первого взгляда?
* Ты везучий человек?
* Ты больше любишь дарить подарки или получать?
* Что лучше – быть сильным или быть умным?
* Что лучше иметь – сто рублей или сто друзей?
* Есть ли у тебя любимый праздник?
* Веришь ли ты в чудеса?
* Если бы у тебя была волшебная палочка, какие три желания ты бы загадал?
* Что ты больше любишь – день или ночь?
* Твоя заветная мечта?

***«Незаконченное предложение»***

Эту методику также называют «недописанным тезисом». Дописать тезис – это значит высказать вполне определенное суждение и обозначить свое отношение к предмету речи. Схема организации разговора мало чем отличается от предыдущей. Разница в том, что ребенку вместо ответа на вопрос предлагается продолжить незаконченное предложение. Наилучший вариант проводимой методики – когда фраза напечатана на карточке для каждого участника, и он эту фразу на карточке дописывает. Но если технически это трудно обеспечить, то начальные слова тезиса произносятся вслух, и дети тут же торопятся записать завершение тезиса.

Пример незаконченных предложений:

* Я всегда хотел …
* Если все против меня, то …
* Будущее кажется мне …
* Знаю, что глупо, но боюсь …
* В хорошем отряде всегда...
* Лучше всего я общаюсь с …
* Сделал бы все, чтобы забыть …
* Думаю, что я достаточно способен, чтобы …
* Надеюсь на …
* Не люблю людей, которые…
* Моей самой большой ошибкой было …
* Наступит тот день, когда …
* Когда мне начинает не везти, я …
* Больше всего я хотел бы в жизни …
* Когда буду старым …
* Когда у меня плохое настроение, я…
* Весело провести время – это значит…
* Меня особенно раздражает, когда…
* Хорошая жизнь – это...
* Когда я вижу, как мой товарищ совершает дурной поступок...

Формы недописанного тезиса могут быть самые разнообразные. Работая в детских оздоровительных лагерях, следует использовать ситуацию летнего отдыха. Вот вариант содержания методики «Незаконченное предложение», адаптированный к условиям лагерной смены.

1. Больше всего мне не нравится в лагере...
2. По сравнению с другими наш отряд...
3. Иногда я боюсь...
4. Больше всего мне нравится...
5. По-моему, лучший вожатый тот...
6. Многие ребята из нашего отряда...
7. Когда кто-то кричит на меня...
8. В будущем я хочу...
9. Для меня нет ничего хуже...
10. Я бы на месте наших вожатых...
11. Мне очень не нравится, когда девочки (ребята)...
12. По-моему, хуже всего, когда вожатый...
13. Мне хотелось бы научиться...
14. Я ценю в людях такие качества, как...
15. Когда другие делают что-то лучше, чем я...

***«Это я!»***

Вожатый громко задает вопрос, а тот ребенок, который относит его к себе, отвечает – «Это я!». Вожатый задает как серьезные, так и смешные вопросы:

* кто проснулся первым сегодня в комнате?
* кто любит собак?
* кто родился в год Дракона?
* кто любит читать фантастику?

***«Кто я?»***

Каждый ребенок в отряде получает карточку, на которой написано имя одного из членов отряда, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто я?» Задача ребят – написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладывают текстом вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано о нем.В процессе поиска своего «портрета» детям приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении вожатый предлагает ответить на несколько вопросов:

1. Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?

2. Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?

3. Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?

4. Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

***«Расскажи мне о себе»***

По традиции каждый рассказывает о себе, о том, чем он любит заниматься, какие люди ему нравятся, что он ждет от этой смены. Очередность разговора соблюдается с помощью символа – пера, уголька от костра с прошлой смены (или с прошлого лета) и т.п. Разговор о себе первый вожатый: рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о дорогих людях и об отношениях с людьми), затем символ передается по кругу, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу. Примерно через каждые 10-15 минут вожатый делает паузы для вечерних песен, стихов. Завершается огонек словами второго вожатого, который рисует оптимистическую перспективу этой смены, все вместе поют общую песню.

Заканчивает беседу вожатый, говоря о том, что он надеется, что смена пройдет хорошо, что ребята еще узнают друг о друге массу интересного, что у всех появятся новые друзья и т. д.

***«Летопись отряда»***

Дети вместе с вожатыми становятся в орлятский круг. Один из вожатых приветствует детей, рассказывает о лагере, о его законах, о лагерной легенде. После этого второй вожатый зажигает большую свечу и объясняет, что это – символ отряда, и теперь на каждом огоньке эта свеча будет зажжена. Вожатый начинает рассказывать про себя (имя, возраст, хобби…), тем самым задает алгоритм, по которому далее про себя будут рассказывать дети. После рассказа вожатый пишет свое имя на деревянной подставке свечи и передает ее далее. Дети делают то же самое, как бы вписывая себя в отряд. В конце свеча попадает ко второму вожатому, который, рассказав о себе, предлагает каждому ребенку сделать свою свечу на подобии общей, только меньшего размера. Дети делают свечи и пишут на них свои имена, украсить свечи можно подручными материалами. Эти свечи будут храниться у детей до конца смены. Впоследствии можно будет на каждом огоньке делать следующее: первый вожатый зажигает свою свечу от отрядной свечи, следующий ребенок зажигает свою свечу от свечи этого вожатого, так огонь передается по кругу.

Закончить огонек можно тихой речёвкой – стихотворением, которое вы будете говорить каждый вечер на сборе отряда.

Например**,** такой:

День отшумел, и ночью объятый

Лагерь зовет нас уснуть.

Доброй вам ночи, девчата. (говорят мальчики)

Доброй вам ночи, ребята. (говорят девочки)

Доброй вам ночи, вожатые наши, (говорят только дети)

Завтра нам снова в путь.

Мы ребята ничего, мы ребята – «Во!»,

Чтоб нам завтра повезло, не смотря ни на чего!

Спокойной ночи!

**Вечерние огоньки основного периода**

Наряду с ежедневной рефлексией, которую в отряде проводят с первых дней смены, необходимо проведение вечерних огоньков.

Их задачи: укрепление взаимоотношений, анализ (рефлексия) деятельности отряда. Обычно продолжительность огонька-анализа небольшая (15-20 минут). В ситуации кризиса в развитии детского коллектива и конфликтов огонек может быть более продолжительным. Важно, чтобы сбор на огонек всегда был неформальным.

Необязательно, чтобы в основной период присутствовали такие символы огонька, как свеча или костер, их необходимо беречь для особых случаев. Непринужденный разговор должен перейти в общую беседу. Вожатый, используя паузы, обращает внимание на собравшихся и персонально обращается к кому-либо, чтобы пригласили остальных. Очень важно суметь плавно перейти от рассказа и песни к анализу дня. Стандартные формы организации вечернего общения очень часто вызывают у подростков пренебрежение, если же общение будет всегда необычным и непринужденным, то такое общение станет потребностью всех членов отряда.

Каждый день вожатый с отрядом проводит огонек, анализируя прожитый день. Его можно проводить с помощью игровых форм.

***«Черно-белый и цветной кадр дня»***

Участникам дается возможность сфотографировать два события, произошедшие за день. Один кадр должен быть черно-белым (события с эмоционально отрицательной окраской), а другой – цветным (события с эмоционально положительной окраской). Причем, каждый участник должен описать, что изображено на кадре и почему это вызывает у него данные эмоции.

***«Китайская стена»***

Вожатые заранее заготавливают «кирпичи» (цветные прямоугольники из бумаги) для того, чтоб отряд смог «построить» свою «стену». Цвет «кирпичей» должен обозначать отношение ребенка к прожитому дню, например красный «кирпич» – день прошел замечательно, серый – день прошел без особых эмоций и т.д. Дети должны знать обозначение каждого цвета. В процессе огонька каждый ребенок выбирает себе кирпич того цвета, который считает нужным и приклеивает его на общую «стену». Цвет стены, которую возведут ребята, покажет вожатым – каким был прошедший день. К концу смены может получиться целая «Китайская стена».

***«А мы считаем так…»***

В начале вечернего сбора вожатый делит ребят на микрогруппы (разбивка по цветам, геометрическим фигурам). Затем предлагает ребятам обсудить сегодняшний день по группам. Например:

* что было хорошего в сегодняшнем дне?
* что было не очень? Почему? Что с этим делать, как это можно сделать по-другому? И т.д.

После обсуждения (5-7 мин) от каждой группы выступает один представитель. Группа может дополнять.

Можно определить группам конкретный промежуток дня. Одна обсуждает утро, другая день, третья вечер и т.д. В конце вечернего сбора подводятся итоги всего дня. Определяются пути решения возникших проблем. Вся информация фиксируется на доске или листе ватмана, своего рода послание отряду на завтра.

***«Шляпа»***

Вожатые заранее заготавливают карточки, на которых написаны вопросы, которые могут касаться любой области жизнедеятельности ребят в лагере. Эти карточки складываются в шляпу, дети по очереди достают вопросы из шляпы и высказывают свое мнение по данному вопросу.

***«Ниточка»***

Перед началом огонька вожатый предлагает ребята взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: *что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше?* каждый ребенок, высказывая свою точку зрения. Он берет из общей массы одну ниточку и, начиная рассказ, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Таким образом, выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.

***«Дерево»***

В начале смены вожатый прикрепляет в отрядном уголке ствол дерева. На каждом вечернем огоньке, в течение всей смены, каждый ребенок высказывает свое мнение по поводу того, кто из ребят сегодня выделился больше всех (выиграл какой-то конкурс, его дисциплина была лучше всех и т.д.). По результатам отрядного мнения вожатый выбирает 2 – 3 детей и пишет их имена на зеленых листочках, которые прикрепляет к дереву. К концу смены становится видно – какой ребенок в отряде самый активный.

***«Пять пальцев»***

Этот способ подведения итогов занимает пять минут. Посмотри на ладонь и подумай, глядя на нее:

– мизинец (М) – «Мысль»: какие знания, опыт я сегодня приобрел?

– безымянный (Б) – «Близка ли цель?»: что я сегодня сделал для достижения своей цели?

– средний (С) – «Состояние души»: каким было мое настроение? От чего оно зависело?

– указательный (У) – «Услуга»: чем я помог другим людям, чем порадовал их?

– большой (Б) – «Бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

***«Если бы я был…»***

Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы…

* исправил…
* сделал…
* добавил…

***«Ассоциативные методы»***

Вы, наверное, прекрасно знаете игру «Ассоциации», когда участникам надо очень быстро придумать свою ассоциацию к какому-то слову. Ассоциативные методы анализа построены по такому же принципу, только здесь мы подбираем ассоциацию не к отдельному слову, а ко всему прожитому дню.

Например, ребятам дается задание выбрать предмет, который символизирует весь прожитый день. Ребенок, выбирая такой предмет, ассоциирует его с самым важным событием этого дня. Это может быть футбольный мяч, потому что сегодня дети выиграли соревнования по футболу, и это было самым главным событием, чистое полотенце, потому что сегодня был банный день, дети меняли белье. Помимо предмета дня, вы можете предложить ребятам подумать и назвать фразу дня. Например: «Тяжело в учении, легко в бою» – весь день готовились к общелагерному мероприятию.

*«Стадии развития коллектива»*

**Коллектив** – устойчивая во времени группа людей, успешно выполняющая свою общую основную деятельность, соответствующую социальным ценностям и нормам, способная обеспечить развитие каждому члену этой группы.

Основные характеристики: ответственность, открытость, нравственность, организованность, контактность, информированность, эффективность и пр.

**Стадии развития коллектива (по Лутошкину)**

 **Песчаная россыпь**. Люди, которые не связаны между собой; каждый сам по себе. Дети мало знают друг друга и боятся пойти на встречу друг другу. Отсутствует авторитетный центр. Структура формальна, лидерство отсутствует, микрогруппы неустойчивы. Нет устойчивых основ МЛО (межличностных отношений).

 **Мягкая глина**. Каждый выдвигает цели и интересы, при этом интересуется целями других. Эта группа может принять ту форму, какую захочет вожатый, поэтому важна организация детей. Скрепляющее звено – формальная дисциплина и требования вожатого. Вожатый играет роли советника и генератора идей. У детей появляется опыт совместной деятельности, общие дела и события, развиваются более устойчивые образования – группы.

 **Мерцающий маяк**. Взаимодействие более активное, нежели на предыдущих стадиях. Группа озабочена тем, чтобы каждый шел верным путем. Появляется желание совместной деятельности. Большое значение имеет эмоциональный фактор, поэтому возникает наибольшая вероятность конфликтов. Происходит развитие социально значимых качеств, укрепление чувства МЫ. Появляются лидеры. Вожатый сопровождает, консультирует. Дети ситуативно способны на крупное дело

 **Алый парус**. Происходит укрепление, сближение ценностных ориентаций и сплочение отряда. Развивается как внутригрупповая, так и межгрупповая активность. Девиз: Один за всех и все за одного. Т.е. дружба переплетается с обязанностями, появляется чувство гордости за коллектив при победе, а при поражениях нежелание признавать свои ошибки. Начинают развиваться и обостряются в следующей стадии такие социально-психологические феномены как **внутригрупповой фаворитизм** (предпочтение своей группы за сам факт ее существования; позиция ребенка: «Группу я люблю не потому, что она так хороша, а потому, что она моя») и **внегрупповая враждебность** (чем лучше я отношусь к своей группе, тем хуже к другой, особенно, если она сравнивается с моей).

 **Горящий факел**. Взаимодействие наиболее активно. Дети полностью открыты вожатому, он чувствует тепло и жизнерадостность. Группа толерантна и стремится к сотрудничеству, вопреки соперничества. Способны договориться, прийти к соглашению. Ее можно назвать сплоченной и эффективной командой.

Однако группа не останавливается в своем развитии, постоянно происходят подъемы и спады, поэтому необходимо постоянно поддерживать сплоченность и готовность к взаимодействию, регулярно проводя тренинговые игры, игры на сплочение. Хорошо помогает общее дело.

Это лишь некоторые методы, которые можно использовать, анализируя прожитый день. Не забывайте придумывать сами новые, интересные формы.

Если в лагере проходит очень большое мероприятие или если вы чувствуете, что какое-то вечернее дело необходимо обсудить, то проводится огонек – анализ дела.

***Огонек – анализ дела***

Педагогическая задача такого огонька – научить детей видеть успехи для дальнейшего развития и причины неудач, чтобы в дальнейшем они смогли избежать аналогичных ошибок. Проводится такой огонек в виде ролевой игры.

Необходимо подготовить карточки с наименованием различных ролей, например:

* организатор;
* участник;
* зритель;
* жюри и т.д.

Каждый ребенок получает карточку с названием определенной роли. Затем формируются микрогруппы: организаторов, оформителей и т.д. Задача каждой микрогруппы – проанализировать проведенное дело с позиции данной им роли, выделить положительные и отрицательные моменты, а также дать рекомендации и пожелания для проведения подобного мероприятия в следующий раз.

Помимо игровой формы анализ можно проводить в форме обсуждения. Очень важно, чтобы вожатый не занимал в разговоре активную позицию, а сам был бы равнозначным участником разговора. Тем не менее, он управляет разговором через вопросы, например:

1. Что нового, полезного вы открыли для себя?
2. Какая интересная проблема, тема привлекла особо ваше внимание?
3. Помогло ли это нашему коллективу стать лучше, идти к тому идеалу, который обсуждался в отряде в начале смены?
4. Кто из ребят раскрылся для вас по-новому, что нового вы узнали друг о друге?
5. Как выглядел твой отряд на фоне других?
6. Как необходимо организовать работу, чтобы избежать ошибок в будущем?

В конце обсуждения вожатому обязательно нужно сделать вывод о том, что помогло добиться успеха и что помешало провести дело так, как было задумано. Очень важно, чтобы вы всегда помнили о том, что детей нужно хвалить как можно чаще, утверждая, что они самые необыкновенные, неповторимые и талантливые. Ваша похвала иногда бывает лучшей наградой для ребенка. Постарайтесь уделить внимание даже мелочам. Пусть не все получилось так, как вам бы хотелось, но ребята старались, а это самое главное.

***Тематический огонек***

В течение основного периода необходимо провести несколько тематических огоньков (1 – 2). На таких огоньках можно затрагивать такие важные понятия как дружба, любовь, верность, честь.

Тематический огонек является отрядным делом, и к нему готовятся предварительно. Вожатые предлагают тему, и каждому предлагают подготовиться к общему разговору. Инициативным группам предлагается подготовить отдельные сюжеты огонька.

Задача этих огоньков: организация разговора по актуальной для отряда теме. При проведении таких огоньков важно использовать необычную обстановку.

*Примерная тематика огоньков:*

1. Мои любимые строки (поэтический).
2. Музыка вокруг нас (музыкальный).
3. С песней по жизни (вечер авторской песни).
4. Встреча с Ассоль... (тема «Алых парусов» в стихах, песнях и нашей жизни).
5. «Помните. Через века, через года…» (вечер памяти военных событий).

*Тематический огонек «С песней по жизни»*

Дети сидят вокруг костра. У кого-то должна быть гитара.

У вожатого в конверте карточки, на которых написаны несколько строк из известной песни. Каждый, вытягивая карточку из конверта должен отгадать песню. Затем он начинает ее петь, а другие подпевают. В процессе огонька вожатый должен рассказать интересные факты из жизни поэтов-песенников, возможно, краткую биографию.

Когда карточки закончатся, вожатый называет имя или фамилию исполнителя, а дети должны как можно быстрее спеть самую известную его песню хором.

**Огоньки итогового периода – прощальные огоньки**

Прощальный огонек является очень важным в формировании самосознания, самооценки. Очень важно настроить детей на расставание, попеть прощальные или просто лирические песни. Этот огонек можно провести по-разному.

***«Живой огонь»***

Все собираются у костра, в руках у каждого участника огонька – свеча. Каждый говорит по кругу, передавая эстафету – зажженную от костра свечу. Можно вспомнить о том, что больше всего запомнилось в лагере и почему, можно говорить добрые и хорошие слова в адрес любого члена отряда. К окончанию разговора у всех участников огонька зажжены свечи. Завершить такой разговор можно необычным совместным действием: расставить свечи в сумерках на поляне в виде сердца, загадать свое самое заветное желание и всем вместе задуть эти свечи.

***«Созвездие»***

Вожатые заранее вырезают из цветной бумаги звездочки и пишут на них черты характера или качества людей, например: самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный, трудолюбивый, внимательный, шумный и т. д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга, около свечки. Ребята по очереди берут звездочку и передают ее тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т.д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце такого огонька у каждого ребенка в руках – своя маленькая звездочка, вожатый обращает на это внимание детей и говорит, что в начале смены наше созвездие только начало свое формирование и вот теперь готово к тому, чтобы продолжать свою жизнь. Можно пожелать ребятам, чтобы эта звездочка, из общего созвездия – никогда не гасла, помогала им и освещала их путь.

***«Паутинка»***

Все сидят в кругу. У вожатого в руках клубок ниток, он передает клубок одному из ребят с добрыми словами благодарности или пожеланиями. Конец ниточки он оставляет у себя и наматывает себе на палец, то же самое проделывает каждый ребенок.

В результате у каждого ребенка в руках ниточка, а в центре круга образуется замысловатая паутинка. Вожатый подводит итог и говорит о том, что за смену отряд очень сплотился и всех их вместе связывают невидимые, но очень крепкие ниточки. Он желает ребятам, чтобы эти ниточки никогда не рвались, а каждый ребенок оставляет себе на память маленький кусочек этой паутинки.

***«Комплимент»***

В руках вожатого зажженная свеча. Вожатый: «Сегодня у нас прощальный вечер. И я хочу, чтобы сегодня мы сделали друг другу комплименты, которые в течение смены так и не смогли сказать. Я хочу сделать комплимент (имя). Она была лучшим помощником и т. д. Вожатый передает свечу тому, кому сказал комплимент. Так дальше дети говорят друг другу. Если кому-то не сделали комплимент, вожатый его делает сам. Повторять комплимент и того, кому его делали нельзя.

***«Напоследок»***

Заготавливаются изображения следов, на них пишутся пожелания (выдающихся успехов в спорте, отличной учебы и т. д.). Пожелания должны быть адресными, действительно соответствовать интересам детей. Следы складывают в коробку или просто кладут перевернутыми в центр круга. Каждый вытягивает и дарит тому, кому хочет, аргументируя выбор (каждому достается по одному следу). Это следы в сердце, которые будут напоминать о лагере.

В конце огонька очень важно, чтобы вожатые сказали несколько теплых слов почти каждому ребенку, возможно, подарил какие-либо сувениры, изготовленные собственными руками, чтобы они напоминали ребенку о времени, проведенном в лагере. Обязательно нужно заранее сочинить прощальную легенду и рассказать ее в заключение огонька

**Вывод**

Групповая деятельность воспитанников - это уникальное и в тоже время естественное социальное и педагогическое явление, которое может быть положено в основу всей деятельности коллектива, это бесценный опыт детям, который пригодится им в дальнейшей жизни. Как педагогическая технология групповая деятельность или её отдельные элементы могут быть использованы при подготовке и проведении различных форм работы.