

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова»**  
**(ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н.Ф. Катанова»)**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВОЖАТЫХ**

**Абакан 2024**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Раздел 1. Введение в вожатскую деятельность.....</b>	<b>3</b>
1.1 История и значение вожатской деятельности.....	3
1.2 Психология работы с детьми разного возраста.....	7
1.3 Организация лагерной смены: структура и методика.....	13
<b>Раздел 2: Игровые технологии и анимация.....</b>	<b>22</b>
2.1 Геймификация вожатской деятельности: игровые технологии в лагерях.....	22
2.2 Основы анимации и создание квестов.....	31
<b>Раздел 3: Soft Skills для вожатого .....</b>	<b>38</b>
3.1 Коммуникационные навыки: как установить контакт с детьми и коллегами.....	38
3.2 Лидерство и работа в команде: как мотивировать детей.....	44

## Раздел 1. Введение в вожатскую деятельность

### 1.1 История и значение вожатской деятельности

Кто такой вожатый? При ответе на этот вопрос современное поколение дает свои, порой полярные определения:

*Вожатый* – это аниматор, это тот который сопровождает детей, это то кто развлекает и веселит всех. На самом деле это ошибочное мнение которые исходит из обывательского наблюдения за деятельностью вожатого, или детских воспоминаниях о взаимодействии.

**Вожатый** в первую очередь – *это педагог, работающий с временным детским объединением, организатор детского отдыха.*

Вожатство – педагогическая деятельность в условиях временного детского объединения.

История об истоках зарождения вожатства как целенаправленной педагогической деятельности начинается за долго до официально признанных указанных этапов.

В настоящее время, исследователи практики пионерских лагерей, в частности, профессор Б.В. Куприянов (МГПУ), предлагает рассматривать следующие формы пионерского лагеря (или четыре «элементарные частицы» пионерского лагеря), существовавшие в начале XX века:

- пионерский лагерь как дача – закрытое и диспозитивное пространство;
- пионерский лагерь как коммуна – открытое и диспозитивное пространство;
- пионерский лагерь как санаторий – закрытое и императивное пространство;
- пионерский лагерь как военное поселение – открытое и императивное пространство.

**Пионерский лагерь как дача.** Дача – это загородный дом, который горожане обычно используют для отдыха, но не как постоянное жильё. В дореволюционной России существовали благотворительные организации, помогавшие городским детям, чьи родители не могли позволить себе отправить их на дачу на лето.

**Пионерский лагерь как коммуна.** От французского «commune» – община, сообщество. Пионерская коммуна отличается от обычного лагеря тем, что в ней дети участвуют в общественно полезной деятельности, например, в организации мероприятий, уборке территории, помощи младшим товарищам. Это способствует развитию навыков командной работы, ответственности и самостоятельности. Решения в пионерской коммуне принимаются коллективно, что позволяет каждому ребенку почувствовать свою значимость и внести вклад в общее дело. В таких лагерях часто проводятся собрания, где обсуждаются планы на день, распределяются обязанности и подводятся итоги.

**Пионерский лагерь как санаторий.** Пионерский лагерь представляет собой лечебно-профилактическую организацию, предназначенную для непосредственного лечения и профилактики различных заболеваний. Основной акцент в таких лагерях делается на использовании природных факторов, таких как климат, минеральные воды, лечебные грязи и морские купания, в сочетании с лечебной физкультурой, рациональным питанием и строгим соблюдением режима лечения и отдыха.

**Пионерский лагерь как военное поселение.** «Каструм», от латинского «castrum» – военное поселение. Этот термин ассоциируется с римскими военными лагерями, которые служили как базы для войск и центры административного управления. В контексте пионерского лагеря, «Каструм» может символизировать структурированную и организованную среду, где дети и подростки учатся дисциплине, порядку и ответственности.

### **Развитие вожатской деятельности за рубежом и в России**

В 1876 году в швейцарских Альпах был открыт первый в мире лагерь отдыха для детей. В нём провели лето 68 детей, в основном из рабочих семей. Воспитателями были их родители-добровольцы. Позже к ним присоединились профессиональные педагоги.

Дети строили шалаши, соревновались друг с другом, пели песни. Взрослые организовывали походы, экскурсии и мероприятия для сплочения коллектива.

Игры на свежем воздухе, коллективные походы и жизнь вдаль от цивилизации благотворно влияли на здоровье и эмоциональное состояние детей. После этого лагеря стали открываться по всему миру.

В Северной Америке в 1880-х годах возникли специальные учреждения, предназначенные для детей из обеспеченных семей. Они располагались в отдалённых лесных районах.

В то время нация переживала упадок, детская смертность была очень высокой. Создание летних лагерей для детей было обусловлено пониманием того, что природные условия могут благотворно влиять на физическое и духовное развитие человека.

Популярность таких лагерей росла, и к 1890-м годам их стало так много, что даже семьи среднего достатка и малообеспеченные городские жители могли позволить себе отправить своих сыновей в такие учреждения.

В начале XX века стали появляться летние лагеря для девочек. Они создавались для «нового, более самостоятельного поколения женщин». Это было признаком того, что общество начинает признавать неизбежность эмансипации женщин.

В 1902 году в Нью-Гемпшире открылся лагерь Kehonka, а в 1911 и 1912 годах появились лагеря Camp Fire Girls и Girl Scouts of the USA. Вскоре начали строить летние лагеря для девочек из семей среднего класса.

В начале XX века в России активно развивалось движение, связанное с организацией детских клубов и площадок. Особенно ярко это движение проявилось в Москве, Петрограде, Томске и других городах страны.

В Москве оно началось в 1905 году как попытка присоединиться к международному движению, известному как «**сетлементы**» (*первый американский клуб «Сетлемент» был основан доктором Стантом Койтом в 1887 году в Нью-Йорке*).

В педагогическом терминологическом словаре даётся следующее определение этого термина: «Сетлемент (англ. settlement – поселение) – это просветительное общество, которое занималось воспитательной работой среди детей и взрослых в Москве в 1906-1907 годах. Его основали **А.У. Зеленко, Л.К. Шлегер и С.Т. Шацкий**.

Общество проводило экспериментальную культурно-просветительную работу в районе Марьиной Рощи. Оно изучало вопросы социального воспитания детей, организации детских сообществ и воспитательных учреждений нового типа, самоуправления и другие темы. В 1907 году общество было закрыто из-за попыток внедрения социалистических идей среди маленьких детей.

**Деятельность организаторов русского скаутизма в начале XX века.** На развитие скаутского движения большое влияние оказали труды **Эрнеста Сетона-Томпсона**. В своих произведениях Сетон-Томпсон сформировал идею «пионеринга», которая была частично связана с его мировоззрением, а частично – с романом Фенимора Купера «Пионеры», рассказывающем о первых американских переселенцах. В 1902 году он опубликовал первую статью, в которой описывал программу воспитания детей на природе. За четыре года вышло ещё несколько работ, и его идеи получили поддержку общества, что привело к созданию национальной программы скаутов.

В 1907 году в Великобритании возникло *скаутское движение*, которое основал полковник сэр **Роберт Стивенсон Смит Баден-Пауэлл**.

Баден-Пауэлл участвовал во всех экспедициях английской колониальной армии в разных частях света. В 1890 году он оказался на острове Мальта, где впервые столкнулся с

легендами и преданиями рыцарского ордена иоаннитов. Их законы впоследствии стали основой для создания свода моральных законов скаутов.

В 1899 году началась англо-бурская война. Вряд ли она была справедливой с обеих сторон, но многие симпатизировали бурам. Баден-Пауэлл служил в английской армии и был патриотом своей империи, поэтому сражался с войсками буров.

По долгу службы он оказался в маленьком слабо укрепленном городке Мейфикинг, который осаждали превосходящие по численности войска. Солдат не хватало, и тогда возникла мысль собрать городских мальчишек. Так появился первый отряд мальчиков-велосипедистов, или, как их называли, мейфикингских кадет. Они заменяли взрослых, хотя и были в опасности. На велосипедах они развозили приказы, служили вестовыми, патрульными и наблюдателями. Их отвага часто вдохновляла взрослых. Осада продолжалась 217 дней, и новости о ней и о мужестве городских мальчишек дошли до Англии.

Внезапно Баден-Пауэлл начал получать письма от английских детей, которые восхищались своими сверстниками и хотели быть похожими на них.

Баден-Пауэлл вернулся в Англию и понял, что английская система воспитания имеет недостатки. По его мнению, школа не может сформировать характер ребёнка, а даёт лишь определённую сумму знаний.

Период с 1902 по 1907 год стал переломным в жизни Баден-Пауэлла. Он решил посвятить себя более масштабной государственной работе и разработал новую программу воспитания – скаутинг.

К 1913 году скаутское движение принимает крупные размеры во всех странах Европы и Северной Америки.

К 1925 году в Соединённых Штатах Америки насчитывалось примерно 300 скаутских лагерей. В этих лагерях мальчиков и девочек обучали навыкам выживания в дикой природе, проводили занятия по гимнастике, учили плавать, а также основам декоративно-прикладного искусства.

По вечерам у костра дети пели песни, рассказывали истории, устраивали театральные представления. Здесь же отмечали начало и завершение сезона – в общем, делали всё то же самое, что и в советских пионерских лагерях.

30 апреля 1909 года, можно считать датой рождения *русского скаутинга*. Движение быстро распространяется по России и активизируется, как и во всем мире, в связи с началом Первой мировой войны. 26 августа 1914 года правительство, так и не разрешив создать Всероссийского союза юных разведчиков, все же утверждает устав «Общества содействия организации мальчиков-разведчиков «Русский скаут», председателем которого стал вице-адмирал **И.Ф. Бострем**.

После революции 1917 года **И.Н. Жуков** с группой «скаут-мастеров» (понимавших, что революция «серьезно и надолго»), принял участие в создании пионерской организации и вошел в ее Центральное бюро, был организатором первого пионерского отряда.

Осенью 1918 года на съезде Всевобуча (всеобщее военное обучение) было решено создать организацию юных коммунистов на базе скаутских отрядов. И скаутская работа продолжалась под новым названием. Но уже в 1919 году на втором съезде РКСМ было решено распустить скаутские отряды.

Вторая Всероссийская конференция РКСМ 19 мая 1922 года создала **Пионерскую организацию**. В решениях конференции было записано: разработать вопрос о детском движении и применении в нем реорганизованной системы скаутинг.

Использовать начали все внешние атрибуты скаутской организации. В бюро по работе среди детей из 7 человек вошли 4 скаутмастера. Комсомол использовал их опыт и умение работать с детьми. Именно **Н.К. Крупская** в своей известной работе «РКСМ и бойскаутизм» предложила российскому комсомолу создать детскую организацию,

«скаутскую по форме и коммунистическую по содержанию», а **И.Н. Жуков** предложил назвать детскую организацию пионерской

В начале двадцатых годов XX века в медицинских кругах и правительственных инстанциях развернулась острая дискуссия по поводу создания государственной системы детского отдыха. Инициатором и теоретиком этого направления в советском здравоохранении был первый замнаркома здравоохранения СССР **Зиновий Петрович Соловьёв**.

С 1927 года начинается централизованная подготовка вожатых: устанавливаются специализированные семинары, курсы и совещания для вожатых групп, отрядов, форпостов и октябрят.

Всесоюзная пионерская организация строилась по так называемому школьному принципу: класс – отряд, школа – пионерская дружина.

В 1986 году цель деятельности вожатого определялась целями пионерской организации. Кроме того, делался акцент на роли вожатого в процессе формирования личности у детей.

С 1991 года после роспуска Пионерской организации, термин «вожатый» не имеет нормативного определения.

Для общеобразовательных учреждений введена должность «Старшего вожатого», работающего с детскими общественными объединениями. Но для загородных детских оздоровительных лагерей и иных учреждений отдыха и оздоровления детей должность вожатого всеупотребима и в повседневной речевой практике чаще заменяет более правильные наименования должностей «воспитатель» или «педагог-организатор».

В конце 2016 года сенаторами был разработан закон для повышения безопасности в сфере детского оздоровительного отдыха и туризма. В рамках закона предполагается создание единых квалификационных требований для работников детских лагерей (в основном, вожатых и воспитателей), с целью сузить круг субъектов, которые могут занять одну из должностей.

17 января 2019 года Минюст РФ зарегистрировал за номером №53396 Приказ Минтруда от 25 декабря 2018 года № 840 «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)».

## 1.2 Психология работы с детьми разного возраста

**Отряд в лагере** – это временный детский коллектив. Отряды формируются по возрастному признаку.

При выборе возраста отряда, с которым вы хотите работать, необходимо изучить *возрастную психологию детей*. Это позволит понять переживания и настроения детей, подобрать игры, соответствующие их возрасту, помочь им адаптироваться в новых условиях.

Как правило, в одном отряде оказываются дети примерно одного возраста. Выделяют следующие возрастные категории: младшие школьники (6-9 лет), младшие подростки (10-12 лет), средние подростки (12-14 лет) и ребята старшего подросткового возраста (15-17 лет). С каждой категорией есть свои методы работы.

Когда человек растет, его психика, поведение и характер меняются. Особенно заметны эти изменения в дошкольном и раннем школьном возрасте. Какие же изменения происходят с детьми когда они растут?

### ***Возрастные особенности младших отрядов (6-9 лет)***

Возраст 6-9 лет относится к младшему школьному. Особенности данного возраста:

- Дети активны, подвижны, непоседливы.
- Болезненно переживают разлуку с семьей.
- Преобладает чувство страха перед неизвестностью; новая обстановка и новые люди в окружении, вызывают страх и неуверенность.
- Повышенный интерес ко всему новому, неизвестному, проявляется любознательность.
- Навыки самообслуживания, как правило плохо сформированы.
- Мальчики нарочито демонстрируют свою смелость.
- Дети быстро утомляются от однообразия.
- Легко отвлекаются на любой внешний раздражитель.
- Часто подражают поведению и манере общения взрослых, а также старших сверстников.
- Ребята не воспринимают длинные рассуждения, чтение нотаций – они просто очень быстро переключаются и перестают слышать, вникать в то, что говорит взрослый.
- Дети этого возраста любят играть.

### ***Советы по работе вожатого с младшим отрядом***

1. Так как дети данного возраста очень подвижны, энергичны и не всегда учитывают свои физические возможности.

**Решение:** вожатому необходимо вносить в активную деятельность периоды отдыха, спокойные игры, рисование, ручной труд.

2. Младший школьник может сосредоточить свое внимание на 15 минут. Но его произвольное внимание не прочно: если появляется что-то интересное, то внимание переключается. Активно реагирует на все новое, яркое.

**Решение:** использовать в работе с детьми не словесное объяснение, а показ: яркая картина или слайд, действие. Это запоминается гораздо сильнее. Также организовывать игры, конкурсы не продолжительными по времени.

3. Ребенок в этом возрасте живет, в основном, настоящим. У него ограниченное понимание времени, пространства и чисел.

**Решение:** приблизить язык к разговорному. Избегать слов с двойным смыслом, предпочитать простые слова. Объяснять значение трудных слов. Избегать длинных, запутанных предложений. Наши слова ребенок может понимать буквально. Затруднено понимание абстрактных слов и понятий.

4. Дети любознательны и часто задают вопросы: «Почему?», «А правда ли это?».

**Решение:** внимательно выслушать и отвечать столько раз, сколько необходимо для понимания. Давать ответы на вопросы либо путем личного исследования, либо помогая ребенку самостоятельно найти ответ с помощью наводящих вопросов.

5. Ребенок хорошо запоминает факты, сведения, стихи. Прекрасный возраст для заучивания наизусть. Более легко запоминает слова, чем мысли. Особенно хорошо запоминает то, что чем-то мотивировано, значимо.

**Решение:** заучивать каждый раз что-то одно новое (стих, песню и т.д.). При этом постоянно повторять пройденное.

6. Дети эмоциональны, порой неуравновешенные, в силу своего возраста. Нуждаются в любви и опеке взрослого. Система оценок выстраивается из оценки взрослого, если эмоции заслоняют объективность оценок.

**Решение:** помогайте ребенку правильно оценивать себя, свои качества, свои возможности, успехи и неудачи. Показывайте не столько его неудачи и трудности (это ребенок видит и ощущает сам), сколько помогите ребенку увидеть свои возможности, пусть еще не реализованные: создайте условия, в которых он сможет поверить в себя, в свои силы.

Будьте постоянными в своих требованиях. Ребенок должен знать, чего от него ждут – ведь, как правило, ему очень нравится быть «хорошим».

Не скрывайте свою любовь. Щедро выплескивайте ее детям, обнимайте их: руки – проводник тепла.

Постарайтесь, чтобы каждый имел свои маленькие обязанности. Дайте понять детям, что их помощь нужна вам

7. Опыт коллективной деятельности у младших школьников невелик, стремление к самостоятельности не подкрепляется нужными умениями.

**Решение:** вожатому важно научить детей действовать сообща, заботиться друг о друге, быть добрыми, внимательными как друг к другу, так и к старшим.

В работе с детьми младшего школьного возраста взрослому необходимо быть и инициатором (придумывать все), и организатором, и руководителем (раздавать поручения и контролировать их выполнение), и исполнителем, и их помощником. Но при всем этом необходимо помнить о стремлении детей к самостоятельности. Их всему надо учить, поменьше ругать, побольше хвалить при всех. Детям именно этого возраста больше чем кому-либо необходимо чувствовать себя нужными и защищенными.

**Что делать если.....**

**Ребенок плачет и не хочет ничего делать.** Во-первых, необходимо его отвлечь, например, можно порисовать с ним или поговорить. Во-вторых, при общении с детьми у вас появиться представление о каждом из них, знание тех или иных особенностей ребёнка, соответственно вы сможете найти ему подходящего друга.

**Дети не хотят укладываться спать.** Во-первых, перед тем как уложить детей спать, необходимо решить бытовые вопросы. Поскольку отряд большой, можно упростить себе задачу, и выводить детей мыть ноги и чистить зубы по палатам. Так легче проследить все ли дети выполнили надлежащие нормы. Во-вторых, не все дети могут сразу уснуть, поэтому после отбоя не исключена такая проблема, как шум. В данном случае, чтобы успокоить детей, можно спеть им колыбельную или рассказать сказку. Ещё один вариант – поговорить с ними. Сказать: «вы так устали, и для того чтобы быть ещё красивее,

сильнее и взрослее, вам необходим сон».) Если ничего не помогает, то всё решает третий вариант – авторитарное слово.

### ***Возрастные особенности средних отрядов (10-12 лет)***

Возраст 10-12 лет, относится к младшему подростковому возрасту. Особенности данного возраста:

- Более самостоятельны и не нуждаются в постоянной опеке взрослых.
- Чаще активны и жизнерадостны, охотно поддерживают товарищеские отношения.
- Дети этого возраста более всего ценят в окружающих физическую силу, ловкость, быстроту, верность дружбе, им бывает важно проявить себя.
- Стремятся объединиться в микрогруппы: мальчики — девочки.
- Большой интерес к окружающему миру, любознательность.
- Игры приобретают уже другой характер — часто соревновательный.
- Победу и поражение они переживают очень эмоционально, долго не могут успокоиться, переключиться.
- Ребята этого возраста еще не умеют сдерживаться в проявлении эмоций.
- С удовольствием занимаются в различных творческих кружках, любят конкурсы, викторины, смотры и др.
- Половое созревание, частая смена настроения.

### **Советы по работе вожатого в среднем отряде**

1. Может пренебрегать своим внешним видом.

**Решение:** обучать ребенка личной гигиене, уходу за своей одеждой, комнатой, приучать к пунктуальности.

2. Нравится исследовать все, что незнакомо.

**Решение:** выстроить обучение через исследование. Задавайте свои «почему?»

3. Подросток понимает законы последовательности и последствия. Имеет хорошее историческое и хронологическое чувство времени, пространства, расстояния.

**Решение:** идти дальше поверхностных фактов, излагать историю с событиями и именами.

4. Нравится делать коллекции. Собирает все, что угодно. Для него главное не качество, а количество.

**Решение:** поставить вопросы, ответы на которые ребенок сможет найти самостоятельно. Предложить делать коллекции на заданную тему.

5. Подросток резко выражает свои чувства. Сначала говорит, а потом думает.

**Решение:** учить самоконтролю: когда быть серьезным и спокойным, а когда быть веселым. Учить терпимости и самоконтролю. Рассматривать все факты до принятия решения. Учить уважать права и чувства других людей.

6. Наличие скрытых страхов. Ему хотелось бы выглядеть бесстрашным.

**Решение:** учить свободе от страха.

7. Дети начинают объединяться в подгруппы. Ищут сверстников того же пола.

**Решение:** учить дружелюбию. Поощрять ребёнка не изолировать себя от сверстников.

### ***Возрастные особенности средних отрядов (12-14 лет)***

Возраст 12-14 лет, это средний подростковый возраст. Чем же он отличается?

Во-первых, у ребят в этом возрасте происходит интенсивное формирование самосознания, развивается интеллект, ярче проявляется склонность к занятиям определенного вида: спорт, рисование, техника, музыка, танцы и др.

Во-вторых, в отрядах подростков ярче проявляется разделение на лидеров и «всех остальных». К сожалению, иногда вожатые в своей работе опираются лишь на лидеров, другим же во всех делах отводится роль исполнителей. А это нередко приводит к

конфликтам между детьми. В этом возрасте почти каждый ребенок хочет быть лидером хоть в каком-нибудь деле.

Воспитанники этой возрастной группы обычно уже владеют организаторскими умениями, опытом коллективной деятельности, поэтому им можно доверять самостоятельное проведение тех или иных дел. В большинстве случаев старших целесообразнее не контролировать и опекать, а лишь ненавязчиво высказывать свое мнение, советовать.

Отношения между мальчиками и девочками начинают приобретать новый характер (особенно это проявляется у девочек). Они начинают кокетничать, избирательно относиться друг к другу, проверять, какое впечатление производят их действия и слова. Мальчики могут бравировать своей силой, смелостью, чтобы обратить на себя внимание, могут задираться, грубить и даже обижать девочек. Те, в свою очередь, могут начать громко обсуждать чьи-либо достоинства или недостатки, не к месту громко смеяться. От вожатого требуется проявление большого педагогического такта в формировании внутриколлективных отношений.

Необходимо помнить и о том, что ребята этого возраста эмоционально менее устойчивы, возможны неожиданные перепады настроения. Они любят соревноваться, фантазировать, устраивать вечера, концерты. Для них важно быть замеченным в коллективе сверстников и отмеченным похвалой старшего.

#### ***Возрастные особенности старших отрядов (15-17 лет)***

Старшие подростки, возраст 15-17 лет. Старшие подростки полны стремления самостоятельно решать вопросы своей жизни и деятельности в отряде и лагере. Совершенно не переносят мелочной опеки. Они будут выполнять режим, организовывать и участвовать в различных делах, помогать другим, но только тогда, когда убедятся в необходимости и значимости своей деятельности. Воспитанники этой возрастной группы владеют многими организаторскими способностями, имеют немалый опыт общественной жизни, у каждого из них определился более или менее постоянный социальный статус. Зачастую многие из этих подростков уже не одно лето проводят вместе, что имеет свои положительные и отрицательные стороны.

Ребята старших отрядов любят спорить, обсуждать серьезные проблемы, их интересы ярче дифференцируются. Как правило, они являются организаторами многих общих для всего лагеря дел. У старших подростков, особенно в условиях загородного лагеря, когда нет рядом родителей и они не чувствуют себя детьми, ярко проявляется стремление доказать свою самостоятельность, независимость, отстаивать свои права. И поскольку их жизненный опыт еще недостаточен, им бывает трудно разобраться в той или иной ситуации, отсюда несправедливость, категоричность, излишняя прямолинейность суждений, а иногда и эмоциональная жесткость. Они хотят отношений со взрослыми «на равных», ревниво относятся к мнению о себе, хотя внешне этого могут и не показывать.

В старших отрядах еще ярче проявляются отношения симпатии и антипатии между мальчиками и девочками. Иногда начинается первая любовь. Проблемы взаимоотношений «с ним» или «с ней» могут занимать все мысли ребят, и все их поступки могут объясняться только этим. Взрослым ко всему этому необходимо относиться очень серьезно. Основа взаимоотношений взрослых и старших подростков — взаимное уважение и доброжелательность. Но хорошее знание возрастных особенностей — это лишь предпосылка успеха в работе.

#### ***Физические.***

- Рост в этом возрасте не только быстрый, но и неравномерный. Поэтому часто чувствует себя усталым, неуклюжим. Думает, что привлекает всеобщее внимание, чувствует себя неловко.

- Начинают появляться признаки полового созревания. Проявляет интерес к противоположному полу. У девочек это проявляется раньше.

- Девочки обычно выглядят старше мальчиков.

- Большинство обладает большим аппетитом.
- Иногда может казаться ленивым (естественный способ защиты его организма от чрезмерного напряжения).

#### **Предлагаем:**

• Подросток нуждается в особом типе взрослого человека, с которым он может общаться, который будет понимать его, даже когда подросток сам не понимает себя, который будет любить его и проявлять терпимость, даже когда кажется, что его больше никто не любит.

• Необходимо дать правильные знания об этом. Правильное понятие о семье. При этом такие беседы проводить отдельно с мальчиками и отдельно с девочками.

• Старайтесь чаще прибегать к их помощи, привлекать их к работе с малышами, поднимать их значимость.

- Четкий режим дня.

#### *Интеллектуальные.*

• Происходят изменения в мышлении. Требуется фактов и доказательств. Он больше не принимает с готовностью все, что ему говорят, и подвергает все критике. Особенно критичен к авторитетам. Не любит разделять одинаковые убеждения с другими. Для него трудно принять те соображения, которые идут вразрез с его желаниями.

• Начинает мыслить абстрактно, но обычно находит всему только крайние «контрастные» объяснения. Либо видит всё в чёрном, либо в белом цвете.

- Возрастает способность к логическому мышлению.
- Способен к сложному восприятию времени и пространства.
- Способен к проявлению творческого воображения и творческой деятельности.
- Способен прогнозировать последствия своих поступков.
- Обладает развитым навыком чтения.

#### **Предлагаем:**

• Снабдить его необходимыми материалами, которые помогут ему доказать себе самому те истины, в которых он сомневается. Не пугаться сильно, если подросток выражает сильную критику, особенно в адрес тех, кто больше всего о нём заботится.

- Давай побольше «пищи» для размышления.
- Поощряй творческую деятельность, показывай нужду в его помощи, но не перегружай.

- Учи отвечать честно за свои поступки, сам умеешь признавать неправду в себе

#### *Эмоциональные*

• Резкая смена настроения в соответствии с его физическим состоянием.

• Часто проявляет вспыльчивость. Способен проявить сдержанность, когда находит это нужным.

- Постепенно начинает обретать уверенность в себе.
- Обладает энтузиазмом.
- Обладает чувством юмора.
- Склонен упрямо придерживаться своих взглядов, утверждать их повсюду.

#### **Предлагаем:**

• К этим возрастным особенностям следует относиться с пониманием, но не потакать капризам.

- Будь терпим к проявлению вспыльчивости.
- Не гаси в подростке энтузиазма. Вдохновляй его на добрые дела, учи стойко переносить неудачи.

• Внимательно следи, чтобы чувства юмора не переросло в издевательские насмешки и обидные шутки – не позволяйте таковых себе сами.

#### *Социальные*

• Разрыв семейных связей. Растёт желание дружить с группой сверстников. Желает быть независимым от своей семьи.

- Желает поскорее стать взрослым.
- Чувствителен к мнению взрослых, жаждет понимания с их стороны.
- Начинает обретать навыки общения.
- Способен крайними средствами добиваться одобрения своих сверстников.
- Увлекает соревновательная деятельность.
- Девочки дружат со своими сверстницами, но обычно интересуются более старшими мальчиками. Мальчики в этом возрасте могут не интересоваться девочками, но им всем будет нравиться иметь особых друзей собственного пола и возраста.
- Может быть подвержен влиянию моды. Легко увлекается модным.

**Предлагаем:**

- Учи строить отношения в атмосфере доброжелательности и полного доверия.
- Развивай умение жертвовать первенством, уступать, не завидовать.
- Приложи все усилия, чтобы отношения подростков могли быть нелицеприятными. Учи их состраданию и милосердию ко всем людям. Будь всегда опрятен, скромно и чисто одет. Непрестанно напоминай, что важно не внешнее украшение, а его внутреннее содержание.

*Психологические.*

- Подросток склонен подвергать критике систему ценностей взрослых. У него начинает формироваться своя система взглядов и ценностей.
- В ровесниках и взрослых прежде всего ценит честность.
- Начинает оценивать взгляды и принимает те из них, которые кажутся ему разумными.
- Знает, что хорошо и что плохо, но ему не хватает воли и способности делать то, что хорошо.

**Предлагаем:**

- Поощряй честные и открытые отношения.

### 1.3 Организация лагерной смены: структура и методика

**Смена** – это определенный период работы лагеря, в течение которого осуществляется полноценный оздоровительно-образовательный процесс и реализуется весь комплекс педагогических задач.

Смена в детском лагере – это промежуток рабочего времени, по истечении которого меняются и работающие (вожатые, воспитатели) и отдыхающие – воспитанники лагеря (дети).

Выделяют следующие направления смены в деятельности детских лагерей – комплексные, профильные и тематические смены.

Основные характеристики лагерной смены и содержание 5 ее «слагаемых» (Таран Ю.Н.): «философия смены», «образ жизни», эмоциональный ритм, структура смены, антураж.

Условно смена включает три периода – организационный, основной и заключительный. Дополнительно выделяют подготовительный (пропедевтический) и постлагерный (послелагерный) периоды.

#### **Характеристика периодов лагерной смены.**

*Подготовительный период:* длительность периода – за 6-4 месяца до начала смены, деятельность вожатого заключается в подготовке к смене.

*Организационный период:* длительность с 1 по 4 день лагерной смены. Это время привыкания детей к новым условиям, требованиям, режиму дня и рациону питания. Задачи периода: познакомить детей с традициями лагеря, создать благоприятный эмоциональный настрой, предъявить единые требования к режиму дня и дисциплине.

*Основной период:* длительность с 5 по 18 день лагерной смены. Это период активной деятельности, реализации целей и задач смены. В этот период происходит самореализация ребёнка в отряде и лагере. Задачи периода: сформировать дружный временный коллектив, создать благоприятный психологический климат в отряде, реализовать запланированную на сезон программу лагеря, способствовать развитию творческих способностей, любознательности, коммуникативных и морально-нравственных качеств.

*Заключительный период:* длительность с 19 по 21 день лагерной смены. Это период подведения итогов. Детям необходимо выяснить, чему они научились, какой опыт приобрели. Роль вожатого на этом этапе усиливается, он снова становится главным организатором жизнедеятельности в отряде. Это эмоциональный период, вызывающий переживания по поводу расставания. Детский коллектив становится более сплочённым, на первый план выходят их общие интересы.

Постлагерный (послелагерный) период: длительность – до 10 дней после окончания лагерной смены. Подведение итогов, рефлексия вожатской деятельности.

Организация лагерной смены начинается с построения плана. **План** – это хорошо продуманная, логически выстроенная система дел, действий, предусматривающая порядок, последовательность и сроки их выполнения.

Виды планов, используемые в работе вожатого: 1) план-сетка воспитательной работы с детьми и подростками на смену, 2) план работы вожатого на день.

**План-сетка** – это внутренний нормативный документ, определяющий и регулирующий жизнедеятельность отряда. В план-сетку мероприятий включаются общелагерные и отрядные мероприятия, работа по подготовке к ним, указываются ответственные лица.

Смена длится 21 день. День за днем идет по порядку. От вожатого будет зависеть, содержание каждого дня будущей смены.

### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ**

В этот период смены происходит интеграция каждого ребёнка в коллектив, он осознаёт себя полноправным членом отряда.

**Это означает, что:**

1) дети знакомы друг с другом, знают имена, а возможно, и лучшие качества друг друга;

2) появляется чувство «МЫ». Что оно означает? Мы — часть одного отряда, нам комфортно и хорошо вместе, мы с радостью собираемся вместе;

3) понимание детей, от том, что у них есть свой дом — отрядное место, со своими особенностями и «изюминками», свой альбом, свои истории, маленькие праздники и традиции, а может быть, даже свой символ или талисман;

4) дети начинают принимать правила и законы жизни лагеря, уважать и соблюдать договорённости (хартию, устав, конституцию и т. д.) своего отряда;

5) у детей появляется желание участвовать в созидательной деятельности в отряде;

6) происходит совместное планирование деятельности вожатого и детей.

**Это возможно, если:**

- Каждый вожатый знает программу смены и следует её плану, выполняя рекомендации.

- Вожатые общаются и действуют сообща.

- Вожатые проявляют инициативу и творческий подход.

- Вожатые задают вопросы, советуются и обсуждают возникающие сомнения, вопросы и «непонятки» с методистами и руководителями смены.

Рассмотрим каждый день организационного периода и выделим самые важные моменты.

### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ. НАКАНУНЕ.**

Важно создать атмосферу радости и ожидания встречи с детьми, которые приедут в лагерь. Первое, на что они обратят внимание — это подготовка к их приезду. Что нужно сделать для этого?

Украсить помещение, где будет жить отряд. Это может быть фасад корпуса, холл или коридоры.

Повесить плакаты с приветственными надписями: «Мы вас ждали!», «Ах, как здорово, что вы приехали!», «Мы вам рады!», «Здесь живут самые весёлые мальчишки и девчонки!» и т.д.

Добавить яркие и весёлые элементы декора: картинки, рожицы, воздушные шары, новогодняя мишура и т.д. Всё это создаст атмосферу радости и ожидания у детей.

Дети будут очень рады, когда найдут под подушкой сюрпризы. Это могут быть бумажные звёздочки, солнышки или что-то удивительное, что вожатый рисовал и вырезал с напарником до четырёх часов утра.

Итак, корпус украшен, кровати заправлены, под подушками лежат сюрпризы. Не забудьте документы и таблички, которые понадобятся для регистрации детей. Обратите внимание на свой внешний вид. Постарайтесь одеться так, чтобы понравиться детям и их родителям.

### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ. ДЕНЬ 1.**

### **Подъем. Не забыть вожатому:**

- выглядеть безупречно;
- быть в прекрасном расположении духа и улыбаться весь день, независимо от обстоятельств;
- надеть форму вожатого;
- прикрепить бейдж.

### **Расселение детей. Что нужно знать вожатому:**

– один из вожатых первым поднимается на этаж и встречает детей. Он помогает им донести вещи. Затем вожатый показывает и называет номер комнаты, куда второй вожатый уже направляет группу детей. Перед тем как дети разойдутся по комнатам, необходимо громко объявить, что сбор состоится через 10 минут у лестницы. Нужно сверить часы и назвать точное время сбора.

– дети берут свои вещи и расходятся по комнатам, но вожатые не оставляют их одних. Они заходят в каждую комнату, помогая детям освоиться, разобраться, куда и что они будут складывать, где будут хранить обувь.

– необходимо убедиться, что всё в рабочем состоянии. Вожатые показывают детям, где включается свет, вода и прочее, как открываются и закрываются окна. Спрашивают, нравится ли им комната, и напоминают, что через 10 минут они встретятся у лестницы.

– собрать ребят на отрядном месте, после того как все обустроились. Основная задача сбора — познакомить ребят и помочь им почувствовать себя более свободно и раскованно. В этом вам поможет игра. Используйте игры на знакомство, раскрепощение и снятие эмоционального напряжения. Знакомство не стоит затягивать (всего 20–30 минут), иначе ребятам надоест играть и станет скучно. При подборе игр также учитывайте количество и возраст ребят, знакомы они друг с другом или нет, в каком помещении вы работаете и т. д.

– вожатому необходимо постараться в первый же день запомнить имена детей, чтобы не испытывать постоянного чувства неловкости, когда нужно обратиться к кому-то из ребят. Существуют приёмы быстрого запоминания. Один из них — «визитки», которые вы прикрепили на грудь детям ещё при первой встрече. Они значительно облегчают общение в первые часы.

### **Первый поход в столовую.**

Прежде чем войти в столовую, необходимо ознакомить детей с правилами поведения в этом помещении.

Важно объяснить, что после того, как дети займут свои места за столом, они будут сидеть там на протяжении всей смены.

Также необходимо убедиться, что дети хорошо поели. Из-за того, что место новое и незнакомое, у ребёнка может не быть аппетита. Поэтому нужно убедить его в том, что он должен набраться сил на целый, насыщенный и интересный день, а значит, должен хорошо поесть.

Вожатый должен объяснить детям, что встречаемся в холле столовой, после чего парами направляемся обратно в корпус.

### **Знакомство с территорией лагеря.**

В первый день пребывания в новом месте у детей просыпается исследовательский дух и желание получить новые впечатления. Хочется попробовать всё: футбольное поле, новые качели, танцевальную веранду. Предоставьте детям возможность исследовать лагерь.

*Вот несколько идей для вожатого, как сделать знакомство с лагерем интересным:*

– **Экскурсия.** Это один из самых популярных способов познакомиться с лагерем. Проведите экскурсию, рассказывая легенды и истории о каждом особенном месте лагеря. В вашем лагере каждое дерево уникально, и у каждого есть удивительная легенда. Придумайте увлекательные истории о каждом дереве.

– **Школа разведчиков.** Разделите детей на группы и дайте им пакет с вопросами, которые интересуют «Центр разведки». Пусть они узнают секретную информацию: размер ботинок физрука, цвет занавесок в столовой, адрес и телефон лагеря, основные приметы медпункта, количество урн на территории, имя и особые приметы директора лагеря, имя Васи Васюкова и его местонахождение и т. д.

– **Игра по станциям «Квест-поход».** Проводится во всём лагере. Все отряды следуют по маршруту, указанному на маршрутных листах. На каждой станции их встречает ведущий (обычно это вожатые, но лучше, если это будут работники служб), который рассказывает о своей службе, её возможностях и режиме работы. Затем для детей проводится конкурс, результаты которого заносятся в маршрутный лист. Баллы можно шифровать (буквами, фигурами, разными цветами и т. д.).

Возможно, ваши ребята будут лучше ориентироваться в лагере, чем вы. Но не все, конечно. Кто-то приезжает в лагерь впервые. Но обязательно найдутся 2-3 старожила, которые уже были здесь на своей пятой или шестой смене. Не теряйтесь, используйте их опыт. Соберите совет старожилов и подготовьте игры вместе с ними. Пусть они станут главными: координаторами игры-путешествия, главнокомандующими, экскурсоводами.

**Создание отряда.** Сюда входит: выбор его названия, девиза и образа, который будет отличать его от других отрядов.

**Название отряда** – это первое, что мы узнаём о нём, и на долго запоминаем, если оно яркое, оригинальное. Когда придумываете название, важно понимать, что оно может рассказать о вас другим людям и вызвать определённые ассоциации.

Название отряда должно соответствовать следующим критериям:

1. Отражать общую тематику лагеря (если таковая имеется).
2. Отражать характер отряда. Например, «Спартанец», «Лидер».
3. Быть удобным для произношения. Если слово неудобно произносить, его просто не будут использовать.
4. Содержать смысловые ассоциации. Если из названия примерно понятно, чем занимается отряд.
5. Быть принято всеми членами отряда.
6. Не вызывать негативных ассоциаций. Все эмоции, которые возникают у людей при восприятии названия детского отряда, переносятся и на его членов.

**Девиз отряда** – это особый текст. Он не похож ни на художественный, ни на публицистический. В девизе должно быть много мыслей и как можно меньше слов. При выборе слов нужно помнить, что девиз не только информирует и убеждает, но и формирует отношение к отряду.

При выборе слов для девиза нужно учитывать следующие критерии:

1. Слово должно вызывать только положительные ассоциации. Оно должно означать что-то приятное, хорошее или, в крайнем случае, нейтральное. К сожалению, «плохая» семантика запоминается быстрее и на более долгий срок.
2. Если можно обойтись без отрицаний, лучше обойтись без них. Слово с отрицанием понимается дольше, что недопустимо, потому что девиз не читают вдумчиво, он должен быть прост в понимании и восприятии.
3. Слово должно быть понятным.
4. Девиз отряда должен быть ритмичным, чтобы его было легко произносить хором.

Также необходимо создать **эмблему отряда**. Это символический рисунок, который отражает суть названия, девиза и профиля отряда. Эмблему придумывают все вместе.

Помимо названия, девиза и эмблемы, отряд может использовать различные «кричалки» и «ходилки» (способы перемещения по территории лагеря). «Кричалкой» может быть девиз отряда или специально придуманная ребятами речевка. Это повышает

эмоциональный настрой. «Ходилки» могут зависеть от названия отряда: можно маршировать или перемещаться часть пути задом наперёд, прыгать и т. п. «Ходилки» могут быть постоянными или меняться каждый день, отражая выбранный отрядом имидж. Они могут быть стихийными – сюрпризная группа придумала что-то новое.

Отличительные знаки отряда нужны, чтобы подчеркнуть индивидуальность детского коллектива и принадлежность к нему входящих в него ребят. Они могут быть в виде эмблем, значков, нашивок, выполненных в любой доступной форме и стиле. Также в качестве отличительных знаков могут использоваться детали одежды (общие или одинаковые для всех членов отряда: галстуки, шарфы, головные уборы и т. д.).

**Отбой.** Первый отбой, как и все мероприятия в организационный период, лучше начинать заранее (на 15-20 минут раньше обычного), так как ребята еще не привыкли к режиму и это затягивает время проведения. После первого отбоя можно походить по палатам, запоминая имена детей, сопоставляя имена с конкретными лицами в кроватях. На следующий день вы уже будете всех знать по именам, а это очень удобно. Правильное проведение первого отбоя очень важно, оно задает ритм на всю смену. А здесь можно было подойти к каждому ребенку и что-нибудь приятное ему сказать, обратившись сразу по имени. Особенно это важно для детей, приехавших в лагерь впервые, обращение сразу по имени их успокаивает.

## **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ. ДЕНЬ 2.**

В этот день важно уделить внимание двум аспектам: организационному сбору отряда и планированию дальнейшей жизни отряда во время смены.

**Организационный сбор отряда** – это важный этап, который позволяет структурировать отряд и установить правила поведения для всех участников. На этом этапе формируется настоящий коллектив со своими законами и правилами.

Для обсуждения вопросов отряд делится на группы по 5-7 человек. Сначала обсуждение происходит внутри группы, затем представители от каждой группы выступают с предложениями. После этого принимается общее решение отряда.

Форма принятия законов и правил жизни отряда может быть разной: договор, конституция, устав отряда, хартия членов отряда и т. д.

Важно внимательно обсудить все вопросы, даже если они кажутся незначительными. Необходимо понять, для чего нужны те или иные правила.

Невозможно предусмотреть все аспекты жизни отряда, но важно обсудить основные моменты на первом сборе, а остальные – по мере необходимости.

**Сбор-планирование смены** – это этап, на котором определяются перспективы на смену.

Если в процессе обсуждения возникают споры и дискуссии, это хорошо, так как результатом станет общее чувство: «здесь будет интересно, и мы сами создадим эту атмосферу».

Варианты проведения такого сбора могут быть разными: игра-путешествие по смене, лесенка успеха, гора событий, лента достижений и т. д.

С отрядами старшего возраста можно использовать проектное планирование смены, состоящее из трёх этапов:

**Первый этап – мотивирующий.** Дети вспоминают мероприятия из прошлых смен и предлагают новые. Ведущий просит поделиться на команды и придумать как можно больше мероприятий для своего отряда. Побеждают те, кто последним назовёт мероприятие. Ведущий записывает все ответы, затем просит каждого выразить отношение к каждому мероприятию.

Создание общего списка. Каждому ребёнку предлагается выразить отношение к каждому мероприятию двумя способами:

а) раздаются бланки со знаками «+», «-», «+/-», где дети выражают своё отношение;

б) работа проводится на доске или со списком, составленным со слов детей.

**Второй этап – проектировочный.** Участники делятся на мини-группы, которые придумывают мероприятия для своего отряда. Составляется общий список мероприятий, проводится голосование. Каждый отмечает мероприятия, в которых готов принять участие.

**Третий этап – планирование.** Ведущий знакомит детей с планом работы на смену, включая обязательные мероприятия. План утверждается на общем сборе отряда и красиво оформляется. Можно привлечь детей к изготовлению плана.

В отряде старших подростков можно оформить план по законам антиэстетики: покрыть лист кляксами, отпечатками пальцев, написать буквы коряво, допустить ошибки и обжечь лист по краям.

### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ. ДЕНЬ 3.**

Подготовка к вечернему общелагерному делу. Сначала нужно еще раз выслушать и обговорить всем отрядом выдвинутые идеи. Обратит внимание на то, как реагируют дети на предложения того или иного человека, кто из детей явно хочет что-то сделать, но стесняется об этом сказать или попросить. Перед тем, как творческая группа начнет работать, нужно полностью обеспечить ее материалами: ватманами, красками, кисточками и проч.

Чтобы обсуждение не затянулось надолго, вожатый может утвердить уже понравившиеся ему идеи, подвести детей к их принятию. Чтобы получить хороший результат, нужно четко сформулировать свои пожелания, как можно конкретнее указать на характер выполняемой работы. Например, нужно сказать, что в отрядном уголке нужно выделить место для списка отряда, плана на день, для новостей, для грамот, а уж как все это распределить – решать детям.

Нужно обязательно поинтересоваться в ходе работы, как обстоят дела, мне кажется, что в первый день вожатые должны больше, чем обычно, помогать детям готовить мероприятие, ведь все происходит в первый раз.

**Советы вожатым младших отрядов: 12 дел в начале смены.** Каждое короткое (не более 30 минут) занятие превращает организационный период в калейдоскоп ярких и необычных узоров:

1. Конкурс «Как я попал в лагерь».
2. Операция «Чистый лагерь».
3. Конкурс на самого быстрого «.....» (категория выбирается детьми).
4. Изготовление переходящего вымпела и награждение первого бегуна на зарядку.
5. Чтение вслух интересной сказки.
6. Музыкальный час с разучиванием новой песни.
7. Составление графика дежурств по комнатам.
8. Загадочный вечер с отгадыванием загадок.
9. Викторина «Я знаю все».
10. Оборудование отрядного места с выкладыванием эмблемы и названия отряда из шишек и камешков.
11. Конкурс на самую аккуратную тумбочку/кровать.
12. Сбор отряда с придумыванием названия, выбором командиров и утверждением плана дел на смену.

Также в свободное время до начала программы и во время движения на линейку можно организовывать игры и беседы.

**Советы вожатым средних отрядов:** 12 дел, из которых можно сложить мозаику оргпериода в отряде, где ребятам по 10-12 лет:

1. Соревнование на скорость покидания комнат.
2. Конкурс на лучший дизайн комнаты.
3. Соревнование по заправке кроватей.
4. Изготовление отрядного стенда.

5. Сюжетно-ролевая игра «Выборы командира отряда».
6. Конкурс «Лучшая тумбочка».
7. Оформление отрядного пространства.
8. Торжественное заполнение первой страницы «Летописи отряда».
9. Экологическая акция «Чистота спасёт мир» по уборке территории.
10. Первый отрядный костёр с песнями и обсуждением прошедшего дня.
11. Операция «Мы делили апельсин» по уничтожению продуктов, привезённых родителями.
12. «Конституционное собрание» для утверждения плана смены и законов отрядной жизни.

По завершению организационного периода, необходимо вожатому сделать рефлексию, пройденных дней.

Итак сделаем вывод: *для ребенка важно:* познакомиться с отрядом, ориентироваться в лагере, чувствовать себя комфортно, почувствовать себя нужным, узнать план смены, ориентироваться в режимных моментах.

*Для вожатого важно:* запомнить имена всех детей, выявить лидера, выявить интересы детей, выработать стиль общения и поведения с детьми отряда, предъявление ЕПТ (единых педагогических требований), выстроить работу с напарником

### **ОСНОВНОЙ ПЕРИОД СМЕНЫ.**

В этот период важно, чтобы дети чувствовали себя комфортно и могли проявить себя. Для этого необходимо, чтобы они были знакомы с правилами и традициями лагеря и соблюдали их.

Дети должны активно участвовать в жизни отряда и вносить свой вклад в его развитие. Вожатые должны следить за тем, чтобы каждый ребёнок чувствовал себя частью коллектива и имел возможность проявить свои способности.

Важно, чтобы каждый ребёнок чувствовал себя частью отряда и мог проявить себя. Для этого необходимо, чтобы вожатые создавали условия, в которых каждый ребёнок мог бы найти занятие по душе.

Вожатые должны быть внимательны к детям и помогать им в реализации их идей. Они должны организовывать жизнь отряда так, чтобы каждый ребёнок мог найти в ней своё место.

Важно, чтобы каждый ребёнок мог стать автором идеи и реализовать её. Вожатые должны распределять задания в отряде таким образом, чтобы никто не оставался без дела.

В этот период важно, чтобы каждый отряд проявлял инициативу в организации жизни лагеря. Это поможет создать атмосферу взаимопонимания и сотрудничества между детьми и вожатыми.

В период работы в детском лагере важно составлять **план работы отряда** на каждый день. В этом плане должны быть интересные и развивающие занятия для детей, но при этом важно не перегружать план.

Важно помнить, что не так важен внешний вид плана и количество дел в нём, главное — это знать детей, любить их и быть терпимыми. Это означает, что вожатый должен постоянно наблюдать за ними, изучать их как специально, так и в повседневном общении.

*Требования к ежедневному плану работы вожатого:*

- направленность плана на достижение определённого педагогического результата;
- учёт интересов и потребностей детей;
- разнообразие содержания, форм и методов воспитательной деятельности;
- систематичность, последовательность и преемственность в выборе видов деятельности;
- посильность и реальность планов для вожатых и детей (по видам деятельности и срокам);

- согласованность плана отряда с планом работы детского оздоровительного лагеря.

#### **Предлагаемые формы работы вожатого:**

- многообразии предлагаемых форм деятельности с различным содержанием, составом участников;
- совместное планирование, проведение дел;
- организация равноправного диалога с детьми;
- совместное обсуждение возникающих проблем.

#### **Основной вид деятельности вожатого:**

- Отрядные, межотрядные и общие дела. Вожатому необходимо дать волю и самостоятельность детям.

Таким образом, в основном периоде *для ребенка важно*: не поссориться, т.е. продолжать дружить и контактировать; участие в межотрядных и дружинных делах; реализация собственных идей; самореализоваться как личность; чему-то научиться; отдых и оздоровление; проявить себя в необычных формах проведения свободного времени; проявление своей самостоятельности; осуществление свободы выбора видов и форм деятельности; возможность проявить себя лидером.

*Для вожатого важно*: мотивация детей на активное участие в смене; дать возможность каждому ребенку реализоваться; сплоченный отряд; не переутомлять детей; обсуждение проведенных дел с детьми; анализ прожитого дня; через анализ проведенных дел подводить детей к созданию творческих дел; организация взаимодействия детей и поддержание групповых норм; создание и поддержание положительного эмоционального настроения; создание условий для проявления активности ребенка; моделирование ситуации успеха.

### **ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД СМЕНЫ**

Основная цель: подведение итогов с индивидуально-личностной позиции каждого участника программы:

- анализ и показ индивидуальных и коллективных достижений;
- оценка и самооценка членами детского объединения лично значимых результатов;
- индивидуальная помощь подросткам в преодолении кризиса расставания и возвращения домой;
- стимулирование положительных изменений в личности подростка для реадaptации к возвращению домой и последствия педагогического влияния лагеря;
- создание эмоционально приподнятой атмосферы завершения смены, поощрение активных участников.

В этот период усиливается роль отрядных вечерних огоньков, где внимание уделяется режимным моментам. Идет диагностика и обобщение ощущений с целью решения главной задачи — расстаться друзьями.

Можно предложить детям обменяться сюрпризами между палатами, составить прощальные телеграммы для следующей смены, оформить «забор» для пожеланий на память, поиграть в «Ассоциации», «Памятник», «Фото на память». Принять участие в общелагерной операции «Спасибо», приготовить сувенир, песню или оду работнику лагеря.

Вместе с этими приятными заботами важно не упустить из виду и хозяйственные вопросы: нужно сдать бельё, навести порядок в корпусах и на территории, проверить, все ли вещи собрали ребята.

В последний день дети после утреннего туалета собирают свои вещи, постельное бельё и наводят порядок в своих комнатах.

Перед отъездом детей из лагеря вам необходимо выполнить несколько важных задач: 1. Собрать с детей весь инвентарь (канцелярские и спортивные принадлежности).

2. Помочь детям собрать все их личные вещи, убедиться, что они ничего не забыли.

3. Собрать постельное бельё и сдать его.

Подведем итог заключительного периода.

*Для ребенка важно:* не потерять новых друзей в городе, получить позитивную оценку своей деятельности и признание заслуг, обогащение личного багажа знаний и опыта, услышать как можно больше теплых слов.

*Для вожатого важно:* подвести итоги смены с детьми, проанализировать совместную работу с напарником, оформить итогисмены, настроить детей на лирический, но оптимистический лад.

## **Раздел 2: Игровые технологии и анимация**

### **2.1 Геймификация вожатской деятельности: игровые технологии в лагерях**

Игра — это один из видов деятельности человека. Можно рассматривать игру как непреднамеренное самообучение. В игре моделируются условия, отличные от условий реальной действительности. Для ребёнка игра предоставляет возможность выбора и принятия ответственности, что является для него самым значимым в игре. Игра является одним из наиболее эффективных способов управления эмоциональным состоянием. Она помогает человеку лучше понять себя и свои потребности.

Игра позволяет ребёнку постоянно сравнивать себя с другими детьми, анализировать и корректировать своё поведение. Это касается не только физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникабельность. Через игру ребенок может приобрести опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

Игра создаёт коллектив, через неё выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игры развивают творческие способности. Игра — это отличный инструмент в работе с детским временным коллективом. Главное — научиться им пользоваться.

Чтобы правильно подобрать игру, нужно ответить на несколько вопросов:

1. Какова цель игры? Создание и развитие коллектива, выявление и развитие талантов и способностей, заполнение паузы.

2. На какой возраст рассчитана игра? Многие игры, интересные для детей старшего возраста, могут показаться малышам слишком сложными, и наоборот.

3. Какие условия для проведения игры у вас есть? Помещение или улица, территория передвижения, возможность сидеть в кругу, актовый зал, спортивная площадка.

4. На какой стадии находится формирование коллектива? Неразумно играть в середине смены в игры на знакомство, а при первой встрече проводить элементы веревочного курса.

5. Сколько участников будет в игре?

6. Каким реквизитом вы располагаете? Бумага, ручка, скрепки, маркеры, мячи, обручи, скакалки, песок.

7. Сколько времени у вас есть для проведения игры?

8. Какой итог игры вам нужен? Победители, номинации, одобрение, глубокий анализ.

Под каждый из этих параметров можно подобрать игру. Есть игры, которые требуют подготовки, поэтому при планировании работы с напарником заранее подбирайте игры на следующий день и учитывайте время на подготовку, если она нужна. Умение правильно планировать смену, день, игру станет важным навыком не только для вожатого, но и для жизни.

#### **Несколько советов вожатым по проведению игр:**

1. Подбирайте игры, которые соответствуют возрасту и интересам детей.
2. Учитывайте количество участников и условия проведения игры.
3. Подготовьте всё необходимое заранее.
4. Будьте готовы к неожиданностям и умейте быстро реагировать на изменения в ходе игры.
5. Поощряйте детей за активное участие и поддерживайте их инициативу.
6. Не забывайте о безопасности и здоровье детей.
7. Учитывайте индивидуальные особенности каждого ребёнка и старайтесь создать комфортную атмосферу для всех участников.

Игра — это не только развлечение, но и важный инструмент для развития и обучения детей. Правильно подобранная игра может помочь детям лучше понять себя и окружающий мир, развить творческие способности и социальные навыки.

#### **Классификация по виду деятельности участников в игре**

Обозначим семь групп игр:

- 1. Художественные игры**, требующие проявления творческих способностей:
  - музыкальные: «Угадай мелодию», «Голос»;
  - актерские: «Я умею», «Летний театр»;
  - изобразительные: «Автопортрет наоборот», «Рисунок с закрытыми глазами»;
  - литературные (лингвистические): «Не говори букву «р» в слове», «Литературный батл».
- 2. Спортивные игры** для физического развития:
  - игры на местности: «Найди, где », «Светофор», «Знамя»;
  - эстафеты: «Бег в мешках», «Бег на трех ногах»;
  - игры-упражнения: «День-ночь».
- 3. Познавательные игры** для активизации познавательной деятельности:
  - викторины, конкурсы: «Брейн-ринг», «Счастливый случай»;
  - загадки и головоломки;
  - ребусы, шарады.
- 4. Интеллектуальные (развивающие) игры** для тренировки психических процессов и умственных способностей:
  - память: «Запомни символы», «Что было»;
  - внимание: «Найди отличия», «Муха»;
  - наблюдательность: «Опиши предмет», «Три перемены в одежде».
- 5. Психологические игры** для углубления в мир взаимоотношений:
  - осознание себя: «10 предметов, что меня характеризуют», «Красный стул»;
  - доверие: «Зеркало», «Поводырь»;
  - умение слушать: «Рассказчик», «Салонный разговор»;
  - достижение согласия и разрешение конфликтов: «Необитаемый остров», «Покупка».
- 6. Организаторские игры** для решения вопросов при создании коллектива:
  - знакомство с людьми: «Снежный ком», «Ассоциации с именем»;

- разбивка на группы: «Молекула», «Выбери пару»;
- выявление лидера: «Построения», «Фотография»;
- раскрепощение, сплочение группы: «Путаница», «Скульптор»;
- планирование: «Мозговой штурм», «Три интересных встречи»;
- игры с залом: «Гол-мимо», «Мы охотимся на льва».

#### **7. Трудовые игры** для реализации в трудовой деятельности:

- экономические: «Монополисты», «Менеджер»;
- профессионально-имитационные: «Буфет», «Кукольный театр».

### **Игры на знакомство**

**Начнем считать по кругу.** Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: «Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя». Игру можно усложнить, добавив условие, если игрок ошибается, то в течении 30 секунд рассказывает о себе.

**Снежный ком.** Все играющие становятся в круг. Ведущий начинает, т.е. говорит свое имя. Следующий участник называет имя ведущего, затем – свое. Следующий – два предыдущих имени и свое и т.д. «Хоровое знакомство» (лучше проводить после игры «Снежный ком») Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

**Тезки.** Ведущий наугад произносит какое-то имя. Люди с этим именем делают шаг вперед. Если находится несколько человек с таким именем, то ведущий отмечает этот факт, а все остальные им аплодируют. Если же имя встречается только один раз, то на первую букву этого имени его обладателю все участники игры говорят комплименты.

**Рукопожатие.** Все становятся в линию. Первый играющий становится перед вторым, пожимает ему руку и называет ему свое имя, тот отвечает ему тем же. Первый движется вдоль ряда, повторяя приветствие со всеми участниками, за ним идут второй, третий и т.д. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдет вдоль строя и не обменяется приветствием со всеми играющими, а первый не станет снова первым.

**Ветер дует в сторону...** Участники садятся в круг. Водящий говорит: «Ветер дует в сторону того, кто...» (умеет плавать, считает себя умным, любит читать, пишет стихи, умеет играть на гитаре, занимается спортом и другие характеристики). Те играющие, к которым относится высказывание ведущего, должны поменяться местами, а водящий старается занять освободившееся место. Кто не успел занять стул, тот становится водящим.

**Интервью.** Участники разбиваются по парам (по принципу, с кем менее знакомы) и в течение 5 минут рассказывают друг другу о себе. Затем пары поочередно занимают импровизированную сцену. Один из напарников садится на стул, второй становится за него. Тот, кто стоит за стулом, в течение минуты должен рассказать о своем напарнике всем остальным участникам. Сидящий не может комментировать или подсказывать. Затем напарники меняются.

**Расскажи мне о себе.** Это форма традиционного огонька-знакомства, приемлемая лучше всего для среднего возраста. Все дети садятся по кругу, вожатый начинает разговор, представляясь ребятам, рассказывая о своих интересах, увлечениях, мечтах и т.д.

При этом вожатый дает ребятам образец, схему, как и о чем надо рассказывать.

Обязательно на огоньке используется некий символ, – эстафетная палочка, которую участники огонька передают от одного к другому по кругу по очереди.

Предварительно вожатый непременно познакомит ребят с какой-либо выдуманной красивой легендой о выбранном предмете – эстафетной палочке – почему именно эта шишка (цветок, игрушка, карандаш – все что угодно) стали символом нашего

сегодняшнего знакомства. Если ребенок в рассказе о себе говорит, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то хорошо бы предложить ему прямо здесь на огоньке продемонстрировать свои увлечения и таланты. Это сделает огоньек творческим и интересным, внесет живинку в общий ход огонька.

**Ласковое имя.** Всем участникам предлагается встать и, свободно перемещаясь по определенной территории, шепотом называть свое имя как можно большему количеству людей. Затем по команде ребята выполняют тоже, но шепчут свое ласковое имя. После этого ведущий предлагает вновь перемещаться, и перед участниками ставится задача вспомнить и шепотом произнести ласковое имя всех присутствующих на территории.

**Найди сходство.** Участники разбиваются на группы по три человека. За определенное время каждый в группе рассказывает о себе. Как только ребята в команде обнаружат общие сходные черты, они дружно подпрыгивают и громко считают свои сходства. Задача – обнаружить как можно больше сходных черт.

**Три факта.** Каждый участник, сидящий в кругу, сообщает о себетри факта, один из которых ложный. Задача остальных участников догадаться, где правда, а где ложь. После того как все факты разгаданы, участники передают приветы по услышанным правдивым фактам (например, я передаю привет Алеше, у которого два брата).

### **Игры на сплочение/командообразование**

**Путаница.** Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расплекая рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**Сидящий круг.** Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

**Прогулка слепых.** Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте. Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание).

**Секретный фарватер.** Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

**Живой мост.** Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и т.д.

**Молчащее зеркало, говорящее зеркало.** Выбираются два человека, которые будут зеркалами – молчащим и говорящим. Выбирается ведущий, он становится лицом к зеркалам. За его спиной встает любой из присутствующих. Задача молчащего зеркала показать пантомимикой этого человека, задача говорящего – говорить ассоциации с этим

человеком. Ведущий может обратиться к любому из зеркал, чтобы отгадать, кто стоит за его спиной.

**Фотоаппарат.** Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т.д.

**Вдох-Выдох.** Давайте все вместе вдохнем, а теперь – выдохнем. А теперь по сигналу ведущего топнем ногой, одновременно «выбросив» в пол кулак со всей силы и крикнем «ха».

**Домики, люди, землетрясение.** Игроки разбиваются на тройки. Люди (1 человек в каждой тройке) – в центре тройки; двое других – «домики» – держатся за руки. Ведущий подает команды. Когда он говорит «люди» – то центральные игроки в тройках меняются местами; когда говорит «домики» – меняются местами игроки, образующие «домики», но руки не расцепляют; когда говорит «землетрясение» - все игроки в тройках полностью меняются.

**Избушка.** Построить избушку так, чтобы пола касалось как можно меньше конечностей.

**Капитан.** Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается «капитан». Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д.

При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только «капитан». Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

### **Игры с залом**

**Слово главнее жеста.** Надо показывать рукой и называть вразнобой. Зал должен повторять не жесты, а показывать на то, что названо («нос-пол-потолок»).

**Уговор.** Ведущий протягивает руки, все должны скрестить руки; грозит пальцем – все кланяются; топает ногой – все топочут ногами; чешет затылок – все показывают нос... Кто ошибся – тот выбывает.

**Без ошибок.** Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы? Попробуем. Сегодня на небе облака. А завтра будет дождь. А вот вы и ошиблись!

**Скульпторы.** У меня в руках кусок глины. Что я леплю? Кто угадал – лови.

### **Игры в помещении**

**Миссис Мамбл.** 10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: «Миссис Мамбл дома». Тот должен ответить: «Не знаю, спрошу у соседа». И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорить, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

**Робби.** Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит...(сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то ее выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мякнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остается последним.

**Запомни вещи.** На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются.

Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

**Мешок.** Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

**Запомни детали.** Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

**Звонящий.** У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

**Кого нет?** Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося участника, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

**Кто дольше булькнет?** Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол – тогда участник дисквалифицируется.

#### **Подвижные игры на свежем воздухе**

**Запрещенное движение.** Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: «Руки вверх!». Тот, кто выполняет «запрещенное» движение, становится в конец колонны. Таким образом, более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителями.

**Подскоки.** Ведущий стоит в кругу, а остальные за пределами круга. Они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Ведущий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой.

**Выше ноги от земли.** Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой не можно выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить. Ловцу запрещается подстергать игрока, а остальные не должны оставаться с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

**Американский треугольник.** Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся – водящий. Его задача – осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольнике – защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удастся осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

**Хвост дракона.** Играющие выстраиваются в колонну по одному, и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, – поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

**Тише едешь - дальше будешь.** Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь – дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам.

Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

**Сиамские близнецы.** Спина к спине привязываются или сцепляются руками, согнутыми в локтях и бегут или танцуют.

**Скользкий арбуз.** Удержать мяч двумя палками, пробежав дистанцию в паре.

**Сороконожка.** Все берутся рукой за канат, а другой рукой – за щиколотку и прыгают вперед целой командой, затем разворачиваются и назад.

### Интеллектуальные игры

Для того чтобы сконструировать интеллектуальную игру, необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей, соблюдая следующий алгоритм:

1. Решить, что вы конструируете – игру или игровую программу. Единственное различие между интеллектуальной игрой и интеллектуальной игровой программой в том, что в основу программы положено несколько разных игр или конкурсов.

Интеллектуальные игры	Интеллектуальные игровые программы
«Поле чудес»	«Счастливый случай»
«Брейн-ринг»	«Звездный час»
«Что? Где? Когда?»	«Угадай мелодию»

2. Заложить основу интеллектуальной игры (программы). По сути, каждая интеллектуальная игра - набор вопросов, требующих однозначных, верных ответов. Но простое задавание вопросов не похоже на игру, поэтому интеллектуальные игры в своей основе часто имеют правила известных игр (футбол, крестики-нолики, морской бой, ход конем и др.) или имитацию какого-либо действия (восхождение на гору, взлом сейфа и т.д).

3. Определиться с тематикой вашей игры (программы). Она может быть выражена через название, внешнее оформление, костюмы игроков и ведущего, а также через пакет вопросов для данной игры.

4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета. Теперь вам нужно определить, как вы будете выбирать вопросы из пакета. Это можно делать по-разному:

По сложности вопросов:

- каждый последующий вопрос сложнее предыдущего;
- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно;

- все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются по выбору игроков.

По тематике (области знаний):

- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости от того, что выпало случайно.

- все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются по выбору игроков.

5. Следующее условие, которое необходимо учесть, – будет ли ваша игра тематической, т.е. посвященной одной теме (учебному разделу, предмету) или нет.

Тематические игры (телепрограммы) – «Поле чудес», «Умники и умницы», «Галопом по Европам», «Угадай мелодию» и др. В принципе любая интеллектуальная игра может быть тематической, стоит вам потрудиться над составлением вопросов к ней одной тематики.

6. Теперь, когда вам известна игра (или действие), которую вы положили в основу интеллектуальной игры, решите, как вы будете начислять баллы за правильные ответы на вопросы и снимать их за неправильные (что совсем необязательно).

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов: в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других она хорошо завуалирована.

Примеры замены баллов на что-то другое хорошо заметны в таких телепрограммах, как «Зов джунглей» (кости и бананы), «Игра для шалунов и их родителей» (солнцезащитные очки), «Звездный час» и «Умники и умницы» (шаги к победе) и т.п.

Система начисления баллов может строиться по-разному. Она может быть:

а) постоянной – когда за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например, «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

б) по сложности задаваемых вопросов. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, «Морской бой».

в) случайной. Когда вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например, «Поле чудес», «Угадай мелодию» и др.

г) от соотношения заданных вопросов и правильных ответов.

д) дополнительной. Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов. Например, денежный IQ в «Что? Где? Когда?», звезды в «Звездном часе».

Постарайтесь сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию вашей игры (на музыкальной игре можно собирать ноты, на игре «Остров сокровищ» – клады или черные метки и т.п.) и обязательно была зрелищной.

И последнее – не всегда желательно, чтобы команда знала, до какого числа баллов идет игра, хотя обязательно надо объявить, что послужит ее окончанием.

Примером может послужить разработка системы начисления баллов для игры «Эврика». Для показа начисления баллов авторы взяли круглый аквариум, наполовину заполнили его водой и за каждый правильный ответ бросали в него от 1-го до 3-х одинаковых предметов (яблоко, банок с «Пепси-колой» и т.п.). Игра заканчивалась в тот момент, когда у одной из команд вода станет выплескиваться через край аквариума. Ведущему было известно, что это произойдет после погружения в воду 15 предметов (т.е. игра идет до 15 баллов), а команды этого не знали. Такой вариант оценки более эмоционален и, поэтому, более выигрышен.

7. Ваша игра практически готова. Теперь определите, что будет являться окончанием игры и как вы определите ее победителя.

8. Для поддержания интереса к игре со стороны игроков и зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если «игра идет в одни ворота», т.е. одна команда вчистую выигрывает у другой.

В большинстве интеллектуальных игр случайности заложены еще в правилах той игры, которую взяли за основу. Например, рулетка в «Поле чудес» (банкрот, переход хода и т.п.), стрельба в

«Морском бое» (можно промахнуться, нарваться на мину и т.д.). В некоторых играх случайности закладываются организаторами. Это дорожки в «Умниках и умницах», бочонки в «Счастливом случае», определение цены вопроса в «Угадай мелодию» и т.п.

И последнее – вам необходимо решить несколько организационных вопросов: как будет переходить ход от одной команды к другой; будут ли разрешены замены в командах во время игры; будут ли штрафовать команды (игроков), давшие неправильный ответ, болельщиков за подсказки и пр.

## 2.2 Основы анимации и создание квестов

Основным компонентом программ активного отдыха в детском оздоровительном лагере является анимация, поэтому по своему характеру они являются анимационными программами, позволяющими организовать распорядок дня детей и привлечь их к активной деятельности и содержательному проведению досуга.

**Анимация** – специфический вид культурно-досуговой деятельности, который заключается в вовлечении детей, отдыхающих в лагере, в различные активные формы культурного досуга. Анимационные программы предполагают высокий уровень личной активности и заинтересованности. Социально-культурное значение анимации состоит в том, что она порождает новые потребности, заставляющие человека приобщаться к культурным достижениям, прежде всего в сфере эффективной организации досуга. Конечная цель анимации состоит в том, чтобы выявить потенциал личности и сделать его важным средством саморазвития и самосовершенствования.

*Анимационная деятельность в детском оздоровительном лагере включает в себя 5 основных компонентов:*

- отдых, решающий задачи рекреации и восстановления ресурсов ребенка;
- развлечения, направленные на обогащение досуга ребенка и реализацию его потребностей, не связанных с обучением и творчеством;
- праздник, сочетающий два первых компонента, но реализующий их в более экспрессивной форме и позволяющий достигнуть единства в общей социально одобряемой деятельности;
- самообразование, направленное на приобщение к общекультурным и общесоциальным ценностям, но не связанное с задачами обучения и воспитания;
- творчество, позволяющее реализовать свой потенциал в досуговой деятельности за счет создания чего-то нового.

Технология организации анимационной деятельности в детском оздоровительном лагере в целом не отличается от технологий, используемых при организации иных форм

анимации. Данная технология включает в себя следующие компоненты, действующие как единая **структура**:

- организация, которая подразумевает наличие распределенной системы обязанностей участников работы, выделение структурных подразделений и подробные инструкции, определяющие порядок деятельности в различных ситуациях;

- методика, которая включает совокупность методических разработок, сценариев мероприятий, рекомендаций по их реализации, оценку имеющегося опыта анимационных программ;

- психологический аспект, выраженный через совокупность формальных и неформальных отношений всех участников анимационной деятельности, сознание ими себя в качестве коллектива, решающего общие профессиональные задачи.

Разработка анимационных программ для детского оздоровительного лагеря подразумевает создание плана, интегрирующего разнообразные туристские, спортивно-оздоровительные, развлекательные и познавательные виды деятельности.

Процесс разработки таких программ основывается на единстве трех составляющих:

- 1) детский коллектив (возрастные группы и отдельные личности);

- 2) специалисты, участвующие в разработке и проведении анимации;

- 3) сама анимационная деятельность, как активное воздействие на ее субъекты.

Все эти составляющие образуют собой единую социально-культурную систему, однако в целом анимационная деятельность направлена на детский коллектив, решая задачи активного отдыха и оздоровления.

Разработка анимационной программы требует учета: характеристик целевой аудитории, реалистичности целей анимации, ресурсов реализации программы, возможностей по привлечению аудитории.

**Разработка анимационных программ делится на 4 основных этапа.**

- 1. Подготовительный**, который решает задачи проектирования анимационных программ, создания сценариев и распределения обязанностей между аниматорами. Сюда же относится определение финансовой и материально-технической обеспеченности анимационных программ, возможностей использования потенциала территории лагеря и близлежащей местности. На этом же этапе осуществляется отработка хода анимационной программы и информирование детей о ее проведении.

- 2. Начальный**, который позволяет определить участников анимационной программы среди детей, сформировать основные группы по возрастам, установить контакт с участниками.

- 3. Основной этап** заключается в реализации замысла разработанной анимационной программы путем ее проведения в детском коллективе оздоровительного лагеря.

- 4. Заключительный этап** в деятельностном плане подразумевает поздравление участников анимационной программы и награждение победителей, если это предусмотрено при ее разработке. В организационном плане заключительный этап предполагает анализ достигнутых результатов и систематизацию трудностей для внесения изменений при усовершенствовании программы.

Назначение анимационных программ в детском оздоровительном лагере заключается в поддержании и укреплении соматического, физического, психического и нравственного здоровья. Исходя из этого выделяется несколько **направлений деятельности**, реализуемых через анимационные программы.

**Туристско-оздоровительная анимация** включает в себя разработку и реализацию программ спортивной, оздоровительной и развлекательной направленности.

**Зрелищно-оздоровительная анимация** подразумевает организацию досуговых мероприятий, развлечения и приключенческих анимационных программ.

**Познавательно-оздоровительная анимация** заключается в организации спортивных, культурных, экскурсионных и творческих программ с элементами познавательной деятельности.

**Комплексная анимация** предполагает использование комбинации программ, имеющих сходную тематику.

В детском оздоровительном лагере могут быть использованы следующие типы анимационных программ:

- спортивные программы направлены, в первую очередь, на тех детей, кто занимается каким-либо видом спорта, поэтому они подразумевают конкретную систему тренировок в сочетании с периодами восстановления сил;

- спортивно-оздоровительные программы рассчитаны на любителей активного отдыха, поэтому они используют возможности, предоставляемые спортивными сооружениями, рельефом местности и иными туристскими ресурсами для восстановления сил и здоровья;

- спортивно-развлекательные программы предполагают участие всех желающих, так как их главная задача - обеспечить активность участников путем их вовлечения в разные веселые состязания;

- спортивно-познавательные программы подразумевают участие в экскурсиях на природу, преследующие цель знакомства с животным и растительным миром, посещение исторических и культурных достопримечательностей, туристские походы, также данные программы могут преследовать цель совершенствования различных навыков (плавания, выживания в природе и др.);

- приключенческо-игровые программы предполагают участие детей в ролевых играх, где им приходится выполнять различные задания, участие в поисковых экспедициях, ночных походах и проч.

В условиях детского оздоровительного лагеря разработка всех указанных типов программ должна обязательно включать физкультурно-спортивную составляющую. Образ жизни современного человека характеризуется малой подвижностью, поэтому участие детей в спортивных играх и других формах двигательной активности позволит выработать потребность в активном отдыхе и здоровом образе жизни. Другим важным условием разработки анимационных программ в детском оздоровительном лагере является обращение к элементам игры. Именно элементы игры в сочетании с принципами драматургии создают особую обстановку, которая способна привлекать большое число участников, охватывая максимально большую аудиторию. Третьим условием разработки анимационных программ является их интерактивность, что подразумевает возможность участников оказывать влияние на ход действия в различных играх и приключенческой анимации.

Основой анимации является общение между ее участниками, которое осуществляется за счет заранее заданной схемы, что позволяет добиваться необходимых результатов. Для достижения интерактивности используются разнообразные режиссерские приемы, способствующие созданию атмосферы, наиболее полно раскрывающей смысл действия. Можно выделить следующие режиссерские приемы: монтаж, иллюстрирование, театрализация, игра.

Монтаж позволяет добиться целостности анимационной программы за счет рациональной организации разнородных фрагментов материала на единой основе в соответствии с замыслом аниматора.

Иллюстрирование направлено на усиление воздействия анимационной программы за счет организации материала таким образом, чтобы он вызывал необходимый эмоциональный отклик у аудитории.

Театрализация позволяет решить задачу создания ситуации, обеспечивающей общность настроения ее участников, потребность участия в коллективной деятельности.

Игра основывается на использовании мнимой ситуации, в которой реально действуют участники, на основе собственных знаний и опыта, исходя из игровой роли.

Значительное внимание при проектировании анимационных программ в детском оздоровительном лагере уделяется личности аниматоров. Тот факт, что они

непосредственно контактируют с детьми, требует повышенного внимания к их профессионализму и личностным качествам, так как от них будет зависеть общее впечатление детей от пребывания в оздоровительном лагере. Аниматоры, реализующие анимационные программы, в оздоровительном лагере должны быть физически подготовлены к проведению спортивных мероприятий, обладать лидерскими качествами, быть находчивыми и коммуникабельными. Достаточно обширен круг требований, предъявляемых к компетентности аниматоров. Они должны знать опыт организации анимационных программ, уметь использовать новейшие достижения анимационной деятельности, обладать широким культурным кругозором, знать основы режиссуры и театрального искусства, уметь организовывать и проводить массовые мероприятия.

Теперь поговорим об использовании квест-игр в вожатской деятельности.

**Квест-игры или игры по станциям** – это один из видов мероприятий, которые проводятся в лагере. Вожатые выбирают несколько точек (станций) на территории лагеря, составляют маршрут и выдают его детям. На каждой станции их встречает человек, который отмечает баллы в специальном бланке. После прохождения всех станций баллы суммируются, и определяется победитель.

У всех квест-игр есть чёткие цели на смену. Их можно разделить на три группы:

1. Игры для знакомства с территорией. Обычно такие игры проводятся в первый день. Они помогают детям запомнить расположение объектов на территории лагеря и научиться ориентироваться в пространстве. Это помогает им чувствовать себя увереннее и не бояться потеряться на большой территории.

2. Игры по станциям. Такие игры создают условия для приключений и путешествий. Если станции находятся далеко друг от друга, а маршрут хорошо продуман, то дети чувствуют себя настоящими исследователями и первооткрывателями.

3. Игры по территории. Часто такие игры делают активными, чтобы дети постоянно двигались. Это помогает им эмоционально расслабиться и отдохнуть.

Несмотря на простоту, квест-игра требует тщательной подготовки. Каждый вожатый на станции должен придумать свой уникальный конкурс, который будет интересен и полезен для детей и подростков. Это может быть что угодно: от загадок и шарад до метания дротиков в мишень на время.

*Примеры некоторых станций:*

1. В рамках сценария жители «Континента» знакомятся с разнообразными народами, населяющими его. В ходе своих приключений они встречают Гнома, который играет с необычными палочками.

Гнома изображает вожатый, который издалека начинает привлекать внимание детей. Они получают от жителя Континента задание — сбить палкой постройку из деревянных блоков. Это игра «Городки», адаптированная для станции. Это распространённый приём в оздоровительных лагерях — использовать знакомую игру в новом интересном формате.

2. На одной из станций подростки нашли листок с заданием. По нему они должны были скопировать картинку, которую вожатый покажет им всего на три секунды. На этой станции нет вожатого, который бы следил за процессом. Его роль выполняет вожатый-сопровождающий.

Каждый год лагеря стараются придумывать разнообразные игры для станций, чтобы те, кто приезжает не в первый раз, также получали удовольствие от мероприятия. Иногда все станции в игре ведут вожатые, но иногда они выполняют роль сопровождающих, а все точки представлены в текстовом формате.

За игру-квест отвечает её организатор. Он следит за тем, чтобы задания не повторялись, и проводит тестирование маршрутов и точек перед запуском мероприятия в лагере. Также организатор должен иметь запасной вариант на случай дождя.

Вожатые стараются делать станции адаптивными, чтобы их можно было легко перенести в помещении.

Если мероприятие проходит успешно, его повторяют на следующий год. Вот несколько примеров интересных квест-игр с необычными форматами:

1. Фестиваль. В этой квест-игре станции проводят сами подростки. Отряд делится на две части: одна проходит станции, а другая создаёт свои. Таким образом, все отряды посещают станции друг друга. В конце игры участники голосуют за лучшую станцию. Этот формат часто используется для общелагерных мероприятий.

2. Ажиотаж. Квест-игра без маршрутного листа. Команда сама выбирает свой маршрут и проходит станции по очереди. В этой игре предусмотрены парные соревновательные точки для двух команд.

3. Экспресс. В этой игре все команды стоят на своих точках. Есть бегунки, которые приносят задания от ведущего, которые нужно выполнить на время. На станциях с командами находится вожатый, который следит за правильностью выполнения задания.

В общем, квесты это увлекательное приключение, за что люди, и особенно подростки их и любят. Поэтому очень выгодно использовать такую форму в детских лагерных проектах.

Проще ответить на вопрос «Где в лагере квест применить нельзя?», но мы подготовили короткий список наиболее выгодных сфер применения квеста в детском лагере:

- Знакомство с территорией лагеря;
- Командообразование и знакомство в отряде;
- Рассказ новой информации участникам лагеря: о самом лагере, о его игровом мире или ином образовательном контенте;
- Игровое погружение участников лагеря;
- Закрепление знаний, умений и навыков, полученных на образовательных занятиях;
- Контроль, полученных участниками лагеря знаний, умений и навыков, если квест, как форма коллективного творческого дела, является детским проектом.

**Предлагаем вам нашу подборку квестов, подходящих для лагерных проектов:**

- Квест-комната. Цель: Выбраться из замкнутого пространства, решив все задания.
- Линейный квест. Цель: Решить последовательность головоломок за заданное время.
- Линейный квест 2.0 Цель: Решить последовательность головоломок за заданное время.
- Квест-перфоманс. Цель: Достичь игровую цель, взаимодействуя с игровыми предметами и персонажами, не явно связанными друг с другом.
- Локационный квест. Цель: Выполнить игровую цель, решая серию головоломок и заданий игрового персонажа.
- Возвратный квест. Цель: Достичь игровую цель, последовательно решая головоломки и задания игровых персонажей, логически связанных игровыми обстоятельствами.
- Квест живого действия. Цель: Достичь игровую цель, взаимодействуя с другими игроками, игровыми персонажами или предметами.
- Дозорный квест.

Придумывать задания-головоломки для квеста – одна из самых непростых задач. Ведь, по сути, от них зависит 80% впечатлений от пройденной игры.

Взгляните на классификацию заданий:

• **Физические**

1. Отжиматься, приседать, прыгать, бегать, метать, поднимать тяжести.
2. Копать, строить/разбирать, носить тяжелое, носить неудобное.
3. Забираться вверх, ползти, пройти по сложной местности, ориентироваться на местности.

4. Определять на ощупь, определять по запаху, отыскивать особый угол зрения, чтобы увидеть.

• **Творческие:**

1. Рисовать, лепить, клеить, вырезать.

2. Танцевать, петь, театральные миниатюры, пантомимы.

3. На развитие креативного мышления (20 применений кружки без дна, покажите мне чудо, приведите 10 верблюдов и т.д.).

• **Интеллектуальные:**

1. Классические шифры: замена, подстановка, сдвиг, вижнер, мун, цезарь, морзе, флажковая азбука и т.д.

2. Графические шифры: ребус, графический диктант, пазл и т.д.

3. Классические головоломки: кроссворд, sudoku, японский кроссворд, анаграммы, плетенки, филлворды, криптарифмы, шарады и т.д.

4. Пространственные на местности.

5. Ассоциативные: когда ответ – ассоциация на подборку слов или картинок.

6. Задачи: математические, логические и т.д.

7. Тайное письмо: молоком, лимоном, парафином, продавливание и т.д.

• **Технологические – с использованием механизмов.** Порой получаются интересные решения, когда объединяешь несколько типов головоломок. Полюбите шифры и головоломки и коллекционируйте их. Имея такую базу, потом быстрее идет процесс придумывания.

Итак, квесты бывают:

• **Линейные.** Первую подсказку дети получают от ведущего или находят каким-либо образом. В ней содержится информация, где искать вторую, и т.д. В последнем тайнике лежит приз.

• **Собирательные.** Выполняя задания, дети собирают куски пазла и, получив их все, узнают тайну.

• **Квесты-шифры.** В самом начале дети получают записку, где уже написано место конечного тайника, но послание зашифровано. А ключ к шифру можно собрать, решив задания.

• **Квесты с замками (кодовыми или обычными, с ключами).** Игроки получают свой приз сразу, но он заперт (возможно, и не на один замок). Чтобы отомкнуть запоры, надо решить все головоломки.

**Для детского квеста используют задания:**

• **Традиционные:** загадки, ребусы, кроссворды, анаграммы, шифры, акrostихи, зеркальные тексты, пазлы.

• **Связанные с местом проведения:** посчитать количество стульев и табуреток в доме (их число станет ключом к шифру), найти самую маленькую вазу (а в ней следующая подсказка) и т.п.

• **Технологичные:** сообщения в мессенджерах с подсказками, фотозагадки (сделайте две фотографии одного и того же места, но на втором фото что-то измените, в этом месте и будет подсказка), QR-коды, аудиозадания (найдите мелодию известной песни без слов, а её название станет подсказкой).

• **Активные:** станцевать, спеть, выполнить несложный спортивный трюк, нарисовать картинку с закрытыми глазами.

**Вожатому важно учесть:**

• Соотнести возраст детей и сложность/количество заданий (5–6 тайников для малышей, 12–15 — для подростков).

• Обозначить границы поиска (в каких комнатах проходит квест или в какой части парка).

• Если игра проходит в общественном месте, проследить, чтобы случайные прохожие не испортили какую-либо часть квеста.

- Позаботиться о том, чтобы приз можно было использовать всем участникам, или подготовить небольшие призы для каждого.
- Отличной идеей будет сделать квест тематическим и оформить его соответствующим образом.

### **Раздел 3: Soft Skills для вожакого**

#### **3.1 Коммуникационные навыки: как установить контакт с детьми и коллегами**

Умение человека налаживать и поддерживать контакт с людьми из своего и других социальных кругов называется коммуникативными навыками.

Эти навыки приобретаются и развиваются на протяжении всей жизни. Каждый новый этап взросления и становления личности (семья, детский сад, школа, университет и т. д.) – это процесс социализации, который прямо или косвенно влияет на нашу способность общаться с другими людьми.

Таким образом, развитие коммуникативных навыков – это непрерывный процесс, фундамент которого закладывается в раннем детстве.

Коммуникация – это не только умение чётко выражать свои мысли, но и слушание. Точнее, способность говорящего предугадывать реакцию собеседника на свои слова.

##### **Выделяют 5 ключевых коммуникативных навыков:**

**1. Умение слушать и слышать.** Каждый из нас сталкивался с ситуацией, когда мысли уносятся куда-то, когда собеседник увлечённо рассказывает о чём-то. Иногда сложно сосредоточиться на смысле сказанного, а это важно, ведь именно в этом и заключается секрет эффективного общения. Прежде всего, нужно научиться слушать. Внимание к словам позволяет не только лучше понять говорящего, но и расширить возможности для общения, поскольку открывает дополнительные возможности для уточняющих вопросов.

**2. Умение ясно и лаконично выражать свои мысли.** Известное выражение «краткость – сестра таланта» применимо и к общению. Неважно, происходит ли разговор

лично или онлайн, в любом случае стоит стараться выразить свои мысли чётко, кратко и понятно.

Ошибочно думать, что чем быстрее вы дадите ответ, тем лучше. Напротив, возьмите время на размышление и формулировку, а также позаботьтесь о том, как вы будете доносить свою мысль с помощью интонации и звуковых акцентов. Всё это влияет не только на то, поймёт ли собеседник, о чём вы говорите, но и на то, какое мнение о вас сложится и какие эмоции вы вызовете.

**3. Невербальная коммуникация.** Важно не только то, что мы говорим, но и то, как мы это делаем. Исследования показывают, что на успех общения больше всего влияет наш язык тела (поза, мимика, жесты) и интонация. Через невербальные сигналы мы получаем около 90% информации, которая подсознательно влияет не только на то, как мы понимаем разговор, но и на то, какое впечатление мы производим на собеседника.

**4. Эмпатия.** Это способность поставить себя на место другого человека и попытаться понять, что он чувствовал во время описываемых событий. Эмоции и чувства в разговоре так же важны, как и мимика и жесты. Чем лучше мы понимаем состояние собеседника, тем проще нам общаться.

**5. Стрессоустойчивость.** Разговор не всегда бывает приятным. Иногда напряжение становится настолько сильным, что эмоции начинают преобладать над разумом. В такой момент важно не сказать того, о чём потом можно пожалеть. Именно поэтому способность справляться со стрессом – важный навык для общения.

#### **Как установить контакт с детьми вожатому?**

Чтобы беседа прошла успешно, нужно расположить к себе ребенка и создать комфортную атмосферу. Для этого необходимо учитывать психологические особенности детей, их желания и потребности.

Один из эффективных способов – показать ребёнку, что он важен для вас. Это можно сделать, например, проявив внимание к нему. Важно, чтобы внимание было уместным.

При встрече с ребенком важно проявить дружелюбие и улыбнуться. Некоторые вожатые могут выглядеть безразличными, что может оттолкнуть ребёнка. Это недопустимо, так как ребёнок не захочет общаться с таким человеком.

Как в мультфильме о Крошке Еноте, нужно первым улыбнуться ребенку. Это поможет передать ему часть своего хорошего настроения и установить положительный контакт с самого начала.

Во время общения с детьми нужно оставить все плохое и проблемы за пределами общения. Главное в работе вожатого — это хорошее настроение.

Когда ребёнок подходит, нужно начать разговор первым, встретиться с ним взглядом и улыбнуться. Можно, например, спросить: «Добрый день! Могу я вам чем-нибудь помочь?»

#### **Определение эмоционального состояния ребёнка по его голосу, жестам и позе**

Каждый человек уникален, но можно выделить общие черты, которые помогут определить его эмоциональное состояние. Это важно, чтобы правильно взаимодействовать с ним и найти общий язык.

Некоторые неопытные вожатые считают, что «нормальные» дети – это те, с кем у них сразу возникает контакт. А все остальные – «плохие». Но мы должны уметь работать с каждым ребёнком. И «плохой» ребёнок может стать лучшим другом, если вы найдёте с ним общий язык и поймёте его эмоции.

Вот несколько способов понять, что чувствует ребёнок, не спрашивая его напрямую:

**1. Глаза.** Они могут многое рассказать о человеке, потому что отражают его настроение и эмоции. Их трудно скрыть. Когда человек чем-то взволнован, его зрачки расширяются. А если он злится, зрачки сужаются, и взгляд становится «змеиным». Когда

вы говорите что-то ребёнку, обратите внимание на его глаза. Если зрачки расширились, значит, ему интересно.

2. **Взгляд.** Чтобы поддерживать разговор, не опускайте глаза ниже уровня глаз собеседника. Если он часто смотрит вам в глаза, значит, вы ему интересны и он заинтересован в общении. В этом случае его взгляд будет сосредоточен на «треугольнике» глаза-лоб. Если взгляд опустится ниже, до треугольника глаза-рот, значит, общение стало более неформальным и дружеским.

3. **Мимика.** Заинтересованность проявляется в «блуждающем» взгляде, который может опускаться на подбородок и ниже. Но такой взгляд может означать не только интерес к вам, но и к тому, что вы говорите. Если ребёнок смотрит искоса, но при этом поднимает брови и улыбается, это, скорее всего, означает интерес. А если брови нахмурены и уголки рта опущены, это может быть признаком подозрения.

4. **Брови.** Поднятые брови привлекают внимание к лицу и говорят о том, что вы заметили собеседника. Это может также означать удивление или испуг. Опущенные брови — это признак доминирования или агрессии.

5. **Улыбка.** Если нижнее веко не приподнимается вместе с улыбкой, значит, она неискренняя.

6. **Движения глаз.** Быстрые и короткие взгляды говорят о желании установить контакт. Если ребёнок часто выпрямляет голову и смотрит по сторонам, значит, он потерял мысль.

7. **Направление взгляда.** Долгий неподвижный взгляд в глаза собеседнику может означать желание подчинить его себе. Взгляд вниз, под ноги, говорит о готовности подчиниться. А взгляд в сторону — о неудовлетворённости и пренебрежении к собеседнику.

Зачастую действительность не соответствует тому, что говорится. Дети часто преувеличивают и приукрашивают ситуацию. Важно уметь распознавать это, но слова не всегда говорят правду. Необходимо обращать внимание на невербальные сигналы, такие как жесты и мимика, которые могут указывать на ложь.

1. Когда ребёнок говорит неправду, он старается отвести взгляд от собеседника. Его глаза могут бегать, взгляд может то концентрироваться на собеседнике, то уходить в сторону.

2. Также собеседник может непроизвольно прикрывать рот рукой, как будто пытаясь остановить себя. Это происходит потому, что мозг посылает сигналы сдерживать слова (покашливание и т. д.).

3. Когда мы слышим, как другие говорят неправду, мы хотим закрыть глаза и уши. Защита рта рукой — это один из жестов, указывающих на ложь. Рука прикрывает рот, а большой палец прижат к щеке.

4. Потирание века означает, что собеседник пытается избежать взгляда, когда говорит неправду. Мальчики могут энергично потирать веко, а девочки — деликатно проводить пальцем под глазом.

#### **Оказание знаков внимания**

Любое действие, которое вызывает эмоциональную реакцию у ребёнка, можно считать знаком внимания. Такие знаки можно разделить на три основные категории:

1. Положительные. К ним относятся улыбка, готовность помочь, радушный приём и обращение к ребёнку по имени. Положительный знак внимания помогает передать ребёнку часть позитивного настроения. Если ребёнок пришёл в плохом настроении, то ваша улыбка может его приободрить. Чем дольше вы будете оказывать положительные знаки внимания, тем лучше будет настроение у ребёнка. Это поможет вам стать более привлекательным для окружающих.

2. Отрицательные. К ним относятся грубость, сарказм, ирония и демонстрация раздражения. Отрицательный знак внимания оказывает противоположное воздействие на ребёнка. Даже если он пришёл в хорошем настроении, отрицательное внимание может

разрушить позитивный настрой. А если ребёнок в плохом настроении, то это может привести к разрыву отношений.

3. Нулевые. Это игнорирование ребёнка. Игнорирование может быть физическим (когда вожатый не обращает внимания на вопрос ребёнка, продолжая заниматься своими делами, не смотрит ему в глаза, когда разговаривает, общается с другими вожатыми на посторонние темы) и психологическим (когда вожатый реагирует на просьбу ребёнка примерно так: «Вас много, а я одна. Я не могу учесть все ваши желания», «Я не могу ответить на твой вопрос вообще», «Я не знаю, кто за это отвечает» и т.д.).

Оказывая детям нулевые знаки внимания, неопытный вожатый может думать, что ничего плохого он не делает (особенно если его фразы произнесены нейтральным тоном). Однако сам факт игнорирования создаёт у ребёнка негативные эмоции, как и при отрицательных знаках внимания.

Нулевые знаки внимания особенно опасны. С виду безобидные, они могут вызывать у ребёнка негативные эмоции, поэтому по сути мало чем отличаются от отрицательных.

### **Установление контакта с ребёнком**

Для успешного проведения беседы важно расположить ребёнка к себе и создать благоприятную атмосферу. Процесс установления контакта с детьми предполагает учёт их психологических особенностей, желаний и потребностей.

Суть одного из таких приёмов заключается в том, чтобы в начале разговора дать понять ребёнку, что он важен для вас.

Одним из самых важных звуков для любого человека является его имя, поэтому важно обращаться к ребёнку по имени.

Для создания благоприятной атмосферы важно установить доверительное взаимопонимание, используя следующие факторы, которые влияют на хорошее психологическое самочувствие собеседника:

- Улыбка.
- Встреча с ребёнком взглядом.
- Говорить с той же скоростью, что и он.
- Частое упоминание имени ребёнка.
- Демонстрация своим поведением, что вы доброжелательный человек.
- Опрятный внешний вид.
- Спокойная манера поведения.

В процессе общения с ребёнком важно вести себя естественно, не быть слишком раскованными или, наоборот, зажатыми, напряжёнными или очень серьёзными. Спокойное и естественное поведение создаст благоприятную атмосферу для разговора.

Можно сделать ребёнку комплимент, демонстрируя свою симпатию, но не переходя границ и избегая лести. Комплимент формирует хорошее впечатление о вас и снижает напряжённую обстановку.

Важно помнить, что собеседнику приятно внимание с вашей стороны. Говорите о том, что его интересует, задавайте вопросы, на которые приятно отвечать, и слушайте. Помните, что умение слушать часто бывает более полезным, чем умение красиво говорить. Дети любят, когда их слушают.

Часто вожатого, который мало говорит, но внимательно слушает и задаёт «правильные» вопросы, дети считают отличным собеседником.

### **Завершение контакта**

Поблагодарите ребёнка за что-нибудь. Благодарность ничего не стоит, но часто даёт более значительный эффект, чем любые похлопки: «Спасибо, что внимательно слушал, был откровенен и т.д. Обязательно обращай ещё». «Сарафанное радио» по-прежнему является одним из наиболее эффективных средств саморекламы вожатого среди его отрядных детей.

Обязательно проводите ребёнка взглядом. Нельзя приступать к каким-либо посторонним делам, не завершив контакт с ребёнком.

### **Упражнения для развития коммуникативных навыков**

Развитие коммуникативных навыков – не всегда тяжкий труд. Существует много упражнений, построенных на игровых форматах, что позволяет сделать процесс освоения нового не только полезным, но и приятным.

#### **Коммуникационные оригами.**

Данная игра относится к демонстрационным и направлена на то, чтобы в быстрой и увлекательной форме показать, как по-разному люди понимают одни и те же слова. Для ее проведения потребуется не менее трех человек, стопка бумаги А4, любопытство и хорошее настроение.

Игра проходит в следующем порядке:

1. Каждый участник получает по листу бумаги.
2. Ведущий сообщает группе, что для того, чтобы правильно сложить «оригами», все участники должны следовать его инструкциям.
3. Но все не так просто! Все инструкции должны выполняться с закрытыми глазами и в полной тишине. Любые вопросы под запретом.

После того, как подготовительный этап завершен и все поняли свои задачи, приступайте к упражнению. Сообщите группе, что им нужно сложить свой лист в несколько раз, разорвать его, а потом развернуть и сравнить, что получилось.

Несмотря на то, что все слышали одни и те же слова, у каждого участника получится по-своему сложенный и порванный лист. Подчеркните это, отметив, что инструкции у всех были одинаковые. В финале спросите, считают ли участники, что результат у всех был более похожим, если бы они имели возможность посмотреть или спросить, что делают их коллеги.

#### **Угадайте эмоцию.**

Отличной игрой для того, чтобы тренировать коммуникативные навыки в большой компании, является «Угадайте эмоцию». Она интересней и увлекательней, так как направлена на развитие эмпатии, то есть способность участников лучше понимать чувства друг друга. Если вкратце, то данная игра представляет собой классического крокодила, с одним отличием – загадываются эмоции. Правила просты:

Поделитесь на две команды.

Напишите на листочках бумаги эмоции (всего существует более 100 наименований, но для игры можно использовать следующие: отвращение, привязанность, страх, беспокойство, смущение, гнев, решительность).

Не забудьте засечь время перед тем, как начать — эмоция должна быть угадана за определенное количество минут.

Если команда угадывает, то получает 10 очков.

Игра проводится параллельно в обеих командах, очки подсчитываются, и после нескольких кругов подводятся итоги. Выигрывает та группа, которая набрала больше.

#### **Сценка.**

Это простая игра, участвовать в которой могут только двое. Правила придумывают сами участники, выбирая тему, на которую они будут «ставить» сценку. В качестве темы можно выбрать как жизненную ситуацию, так рабочую или фантазийную. Это может быть:

- Звонок в службу поддержки.
- Возврат товара в магазине.
- Политические дебаты на Венере.

#### **Язык тела.**

Наши движения, позы и мимика говорят о нас больше, чем слова. Осознанно или не очень, но зачастую именно наше тело сообщает собеседнику то, что на самом деле с нами происходит. Для того, чтобы понять правоту данного утверждения, попробуйте

обнять себя за плечи и сказать, что вам очень весело. Получилось? То-то же. Тело никогда не врет.

Игра «Язык тела» заключается в следующем. Вы сообщаете группе, что дадите им ряд инструкций, которые они должны будут повторить за вами.

Одновременно произносите и выполняйте следующие инструкции:

- Дотроньтесь пальцем до носа.
- Похлопайте.
- Расставьте ноги на ширине плеч.
- Прикоснитесь пальцами к плечам.
- Скрестите руки.
- Потрогайте живот.

Во время последнего предложения сделайте что-то другое: прикоснитесь к голове, а не животу, дотроньтесь до носа. Что угодно. Обратите внимание, сколько людей сымитировали действие, проигнорировав слова?

### 3.2 Лидерство и работа в команде: как мотивировать детей

**Кто такой лидер?** Когда слышим слово «лидер», часто представляем себе главу огромной корпорации, авторитарного лидера страны или коуча, который продаёт курсы по саморазвитию. Но это понятие гораздо шире.

**Лидер** – это человек, который не только ведет за собой группу, но и создает условия для роста и развития каждого её участника. В контексте детского лагеря, лидер – это тот, кто способен объединить детей, вдохновить их на новые достижения и помочь каждому ребенку раскрыть свой потенциал.

Лидер всегда имеет ясную цель, причем цель эта, как правило, выходит за рамки только его интересов, а кроме этого труднодостижима в одиночку. Невозможно быть хорошим лидером, не будучи вдохновленным целью или не ясно ее осознавая.

Лидер намерен достичь цели, во что бы то ни стало. Несгибаемое намерение лидера достичь цель является вдохновляющим фактором для всей команды.

**Основные навыки лидера: качества для успешного управления командой**

**Навыки лидерства** – это набор компетенций и умений, который позволяет управленцу не просто ставить подчиненным задачи и контролировать их исполнение, но и вести за собой команду, мотивировать и вдохновлять сотрудников на покорение новых

высот. Список обязательных для лидеров навыков слишком широк и зависит от отрасли, в которой задействована компания, а также ее организационной и корпоративной культуры.

Выделяют три типа лидерских компетенций:

1. Компетенции для руководства организацией и коллективами – к этим навыкам относят стратегическое и предпринимательское мышление, принятие решений и разрешение проблем, управлением изменениями и др.

2. Компетенции для руководства людьми – речь идет об эмоциональном интеллекте, владении техниками коучинга и наставничества и др.

3. Компетенции, определяющие саморазвитие – критическое мышление, гибкость, адаптивность, самомотивация, навыки межличностного общения и др.

Расскажем о наиболее важных навыках лидерства, которые помогут управлять командой и строить сильные коллективы. Среди них, например:

- Эмоциональный интеллект – понимание того, как сотрудники могут почувствовать себя в некоторых профессиональных ситуациях, а также способность прогнозировать реакции на управленческие решения. Этот навык позволяет менять тактику во время общения один на один и командных обсуждений, что в итоге снижает напряженность и способствует эффективной групповой работе. Кроме того, без эмоционального интеллекта сложнее выстраивать прочные связи с подчиненными и работать на создание атмосферы доверия.

- Решение проблем – лидерам часто приходится сталкиваться с нестандартными и проблемными ситуациями, игнорирование которых способно привести к серьезным последствиям. В таких обстоятельствах лидеру требуется мыслить быстро, нестандартно, прогнозировать последствия. И это касается не только решений, лежащих в прямой компетенции лидера – к руководителю также обращаются и подчиненные: за поддержкой, помощью, советами. Кроме того, лидеры, владеющие навыком решения проблем, способны организовать процесс группового обсуждения таким образом, чтобы коллектив представил разнообразные идеи и выбрал наилучшее и подходящее ситуации решение.

- Принятие решений – сильные лидеры не боятся принимать решения, тем более что понимают, как собрать необходимый аналитический материал, чтобы обнаружить обоснованный и адекватный выход из любой ситуации. Однако принятие решений также подразумевает под собой способность прогнозировать возможный сценарий и планировать исходя из этой картины верные действия. Кроме того, в задачи лидеров входит отстаивание собственных решений перед вышестоящим руководством, а также планирование действий по привлечению команды на этапе внедрения решения.

- Делегирование – да, лидер плавает в одной лодке с коллективом, но это не значит, что он берет весла и гребет вместо подчиненных. Напротив, сильное лидерство предполагает легкость в передаче задач подчиненным, учитывающую в том числе загруженность, способности и интересы сотрудников. Сильный лидер поручает работу правильным сотрудникам, понимая, что новое поручение сработает как профессиональный вызов, но в то же время поможет человеку задействовать сильные стороны.

- Управление временем – навыки тайм-менеджмента – решающее качество для лидеров, которые стремятся преуспеть, а также отвечают за проекты, успех которых зависит от исполнения сроков. Способность управлять временем определяет умение руководителя структурировать рабочий день; оценивать время, требующееся для решения той или иной задачи; и главное – уважать время окружающих, правильно расставляя приоритеты и не допуская задержек по собственной вине. Кроме того, такие лидеры понимают, чем загружена команда и на что уходит рабочее время сотрудников, вносят предложения по оптимизации реализуемых процессов и повышению командной продуктивности.

Эффективный лидер мотивирует команду, знает, как построено взаимодействие между участниками, создает благоприятную среду для продуцирования идей и креативности сотрудников.

При этом замечен интересный феномен: существенный вклад в работу над проектом вносит не опытный специалист или лидер, а самый молодой член команды. Причин этому немало: энергичность, склонность идти на риск, отсутствие страха испортить репутацию, подкованность в инновационных технологиях.

Именно поэтому крайне необходимо устранять барьеры, мешающие каждому участнику почувствовать себя равным с другими. Свободный от формальностей, иерархии, молодой сотрудник будет делиться своими взглядами, пробовать новое и вносить ключевой вклад в работу.

Поощрение равных условий для участников команды полностью лежит на лидере. Проявив скромность, чтобы стать командным игроком и честно оценивая достижения других участников, он закладывает фундамент для успешного и результативного взаимодействия с командой.

#### **Правила работы:**

- равные права у всех участников;
- исключение соперничества внутри команды;
- уважение к опыту и навыкам каждого;
- на первом этапе - принятие всех идей и отсутствие критики;
- оценка, анализ, обдумывание каждого предложения;
- трудные вопросы не просто допустимы - они очень нужны команде;
- вопросы задаются с уважением, принимаются - с открытостью;
- каждая идея яростно ставится под сомнение - так выбирается лучшая;
- поощрение привлечения внимания к проблеме / ошибке;
- отношения между членами команды строятся на взаимном уважении.

Работа в команде – это не просто объединение нескольких людей для выполнения задач. Каждый участник должен понимать, что ради общей цели нужно идти на компромиссы, меняться, сталкиваться с сомнениями и вместе преодолевать проблемы. Так создаются сильные команды, нацеленные на подлинное взаимодействие, эффективную работу, поддержку и взаимное уважение. И только так высокие результаты работы будут не исключением, а гарантированным правилом.

#### **Как развивать лидерские навыки в команде и стать настоящим лидером.**

##### **1. Обучение и обмен опытом**

Один из ключевых способов развития лидерских навыков – это обучение и обмен опытом. Регулярные тренинги, семинары и чтение литературы о лидерстве помогут расширить ваше понимание того, что делает хорошего лидера. Кроме того, обсуждение с коллегами своих лидерских вызовов и успехов позволяет учиться на ошибках и улучшать свои навыки.

##### **2. Практика и волонтерство**

Лидерские навыки лучше всего развиваются на практике. Принимайте на себя больше ответственности в команде, участвуйте в проектах, инициируйте новые идеи и решения. Волонтерство в организациях или комитетах также предоставляет отличную возможность управлять и вдохновлять людей.

##### **3. Эмпатия и коммуникация**

Лидерство не ограничивается приказами и решениями. Эмпатия и способность слушать других важны для построения сильных отношений в команде. Постарайтесь понимать потребности и мнения своих коллег, а также улучшить свои навыки коммуникации, чтобы быть доступным для обсуждения и решения вопросов.

##### **4. Проявление инициативы**

Лидеры – это те, кто проявляет инициативу и готов брать на себя ответственность. Не ждите, пока кто-то другой возьмет на себя управление ситуацией. Предлагайте идеи, решения и действуйте. Часто именно такие действия помогают вырасти в лидера.

### **5. Стремление к самосовершенствованию**

Лидерство – это постоянный процесс самосовершенствования. Работайте над развитием своих навыков, выявляйте области, в которых можно стать лучше, и постоянно учитесь. Чем больше вы растете как лидер, тем больше влияния вы можете оказывать на команду.

Таким образом, лидерские навыки могут быть развиты и улучшены в любом члене команды. Это требует времени, усилий и преданности, но награды в виде успешных командных проектов и достижений стоят того. Развивайте свои лидерские навыки, и вы станете не только ценным членом команды, но и вдохновляющим лидером, способным вести свою команду к выдающимся результатам.

#### **Тренинг на развития лидерских качеств**

**Цель:** создание условий для раскрытия лидерского потенциала, освоение активного стиля общения, умения убеждать.

#### **Задачи:**

- Развивать коммуникативные способности, умение и желание разнопланового и бесконфликтного общения.
- Развивать саморазвитие, самоконтроль, умения рефлексии.
- Формировать активность, ответственность, инициативу и лидерские качества.

#### **Ход занятия**

#### **Вступление.**

Мы собрались сегодня, чтобы поговорить на тему «Лидер и лидерские качества». У вас будет возможность проявить лидерские качества, поупражняться в умении убеждать – навыке, необходимом для лидера. Чтобы немного разогреться, давайте поиграем в начале занятия?

#### **1. Игра «Паутинка»**

Встанем в круг. Наша игра называется «Паутинка». Каждый стоящий берётся двумя руками за верёвку. А теперь надо переместиться, запутаться. Но помните, что запутавшись, обычно приходится находить способ распутаться!

А теперь пришло время распутать «паутинку»! Сколько времени это займёт?

Отлично! Вы удачно разрешили свою трудную ситуацию! Из любой самой неразрешимой на первый взгляд ситуации есть выход!

А теперь эта же игра, но с усложнением! Найдётся ли тот, кто захочет САМ распутать нашу паутинку? Игра повторяется, участники запутываются. А один из ребят распутывает. Оглашаем время, за которое ребята справились.

*Вопросы к «лидеру»:*

- Трудно ли было решиться распутывать «паутинку»?
- Часто ли ты проявляешь инициативу и активность?
- Помогает ли тебе это в жизни?
- Даже самые трудные жизненные ситуации можно распутать, правда?

#### **2. Беседа о лидерстве.**

1. Лидер – это какая личность? (сильная, авторитетная)
2. Какая роль у лидера группы? (принимающая решение, организующая, объединяющая)
3. Какая основная функция лидера? (влиять, вдохновлять, двигать )

**Лидер** – лицо в какой-либо группе (организации), пользующееся большим, признанным авторитетом, обладающее влиянием, которое проявляется как управляющие действия. Член группы, за которым она признает право принимать ответственные решения в значимых для нее ситуациях, то есть наиболее авторитетная личность,

играющая центральную роль в организации совместной деятельности и регулировании взаимоотношений в группе.

Классификация лидеров (теория). Стили лидерства (теория)

### **3. Проведение теста «Эффективность лидерства» (Е.С. Жарков)**

#### **4. Упражнение «Круг и Я».**

Для этого упражнения требуется смельчак – доброволец, готовый первым вступить в игру. Группа образует тесный круг, который будет всячески препятствовать попаданию в него нашего доблестного добровольца. Ему же даётся всего три минуты, чтобы силой убеждения (уговорами, угрозами, обещаниями), ловкостью (пронырнуть, проскользнуть, прорваться, в конце концов), хитростью (посулы, обещания, комплименты), искренностью убедить Круг и отдельных его представителей впустить его в центр круга.

Наш герой отходит от круга на два-три метра. Все участники стоят к нему спиной, сжавшись в тесный и сплочённый круг, взявшись за руки. Начали!

- Спасибо за смелость. Кто следующий готов помериться с Кругом интеллектуальными силами? На старт. Начали!

В конце упражнения обязательно обсуждаем стратегию поведения наших игроков. Как они вели себя во время тренинга и как поступают в обычных житейских ситуациях?

#### **5. Упражнение «Без командира».**

Нередко нам приходится встречаться с людьми, которые, кажется, только и ждут, чтобы ими руководили. Их кто-то обязан организовывать, направлять, так как проявить собственную инициативу (и затем отвечать за свои решения и поступки) люди подобного типа боятся. Есть и другой тип – неуёмные лидеры. Эти всегда знают, кто и что должен сделать. Без их вмешательства и заботы «мир непременно погибнет!». Понятно, что и мы с вами принадлежим либо к ведомым, либо к лидерам, либо к какой-то смешанной – между тем и другим типом – группе.

В задании, которое вы попробуете сейчас выполнить, тяжело придётся и явным активистам, и крайним пассивистам, потому что никто и никем не будет руководить. Абсолютно. Весь смысл упражнения в том, что при выполнении той или иной задачи каждый из участников сможет рассчитывать исключительно на свою смекалку, инициативу, на свои силы. Успех каждого станет залогом общего успеха.

Итак, с этой минуты каждый отвечает только за себя! Любой контакт между участниками запрещён: ни разговоров, никаких знаков, ни хватания за руки, ни возмущённого шипения – ничего. Работаем молча, Максимум – взгляд в сторону партнёров: учимся понимать друг друга на телепатическом уровне!

- Прошу группу построиться в круг. Каждый слышит задание, анализирует его и пытается решить, что ему лично предстоит сделать, чтобы в итоге группа максимально точно и быстро встала в круг.

Очень хорошо! Вы обратили внимание, что у некоторых прямо руки чесались, так хотелось кем-нибудь поуправлять. А кто-то из вас стоял в полной растерянности, не зная, что предпринять и с чего начать. Продолжим тренировать личную ответственность: Постройтесь, пожалуйста:

- в колонну по росту
- в два круга
- в треугольник
- в шеренгу по росту
- в четыре колонны с одинаковым количеством участников
- в шеренгу от самых светлых до самых тёмных волос

В живую скульптуру Звезда, Медуза, Черепашка.

#### **Обсуждение.**

- Скажите, можно ли было это упражнение назвать тестом на лидерство и почему?
- Кто из вас лидер по натуре?
- Легко ли вам было отказаться от руководящего стиля поведения?

- Каковы были ощущения людей, которые привыкли быть ведомыми?
- Тяжело остаться вдруг без чьих бы то ни было советов, указаний?
- Как вы понимали, верны ваши действия или ошибочны?
- Понравилось ли вам отвечать за себя и самостоятельно принимать решения?

#### **6. «Путешествие с дикими гусями»**

Участники группы получают текст: «Дикие гуси летят особым «строем» - клином. Стаю ведёт вперёд вожак, который является вершиной птичьего клина, на нём же - основная тяжесть полёта – почему?

Дело в том, что строй гусиной стаи отличается особой организацией. Клино позволяет гусям, следующим за вожаком, экономить физические силы. Каждому из гусей удаётся сохранить расход его собственной физической энергии за счёт работы крыльев его соседей. Каждая птица летит так, чтобы присоединиться к остальным, - в едином ритме. Это делается для того, чтобы энергетическое поле стаи увеличивалось движением каждой птицы. Гуси обмениваются энергией не только друг с другом, но и с энергетическим полем всего воздуха.

Размах крыльев соседа создаёт благоприятное аэродинамическое поле для летящего гуся: подсчитано, что полёт в стае сохраняет до 70% энергии в сравнении с полётом птицы-одиночки!!! Если во время полёта одна из птиц отклоняется от чёткой линии клина, она немедленно начинает чувствовать на себе увеличившееся сопротивление воздуха. Тогда этот гусь торопится вернуться на своё место, «подправить» линию полёта.

Гуси, которые в дальнем полёте могут потерять до 30% своего веса, сохраняют таким образом свои физические силы для длительного путешествия.

Когда вожак устаёт, он выходит из вершины клина и занимает своё место в конце стаи. На место вожака заступает один из следовавших за ним гусей, который благодаря вожаку стаи мог до сих пор экономить свои физические усилия... Если же какая-то из птиц не имеет сил продолжить полёт, она опускается. Но всегда вместе с ней остаётся один из стаи – для защиты и помощи».

- Что интересного вы видите в повадках гусей?
- Чем объясняется эффективность гусяного клина?
- Чувствуете ли вы себя в группе так же уверенно и защищено, как гусь в стае?
- Может ли твоя стая долететь до цели? Почему?
- Кто по вашему мнению, готов при необходимости занять место во главе стаи? Что позволяет вам так думать?

#### **7. Упражнение «Десять шагов до цели»**

- Ребята, давайте вспомним, какие качества личности присущи лидеру?

Сейчас мы попытаемся образно и зримо выразить их. Приглашаю из круга ко мне 3 человека. Один будет изображать зовущую цель. А два человека будут приближаться к «цели» по мере того, как развиты у вас эти качества лидера. Если вы считаете, что ЭТО качество у вас развито хорошо, то делайте большой уверенный шаг! Если ЭТО качество развито не очень сильно, то делайте шаг короче ... **Упражнение называется «Десять шагов к цели».** (Участники, оставшиеся в кругу, определяют рейтинг развития своих лидерских качеств в опорном конспекте) У вас напротив каждого качества шкала от 0 до 10 баллов. Чем лучше развито ваше качество, тем выше балл вы себе ставите! (Вслух называются качества и 2 участника «идут к цели»)

Эти качества и есть **ХАРИЗМА**, дары лидера! То, что привлекает к нему и увлекает за ним!

1. Уверенный в себе
2. Интеллигентный
3. Рациональный
4. Трудлюбивый
5. Заслуживающий доверие
6. Самоотверженный

7. Активный, инициативный
8. Надёжный
9. Общительный
10. Весёлый, с чувством юмора

**Вопросы к участникам, дошедшим до «цели» :**

-Как себя чувствуешь, дойдя до цели?

-Хотелось бы и в жизни достичь своих целей?

У нас есть возможность быстрее идти к цели и стать успешнее! Для этого нужно осознание, нужно желание и стремление!

На самом деле **ЛИДЕР** наделён и многими другими качествами, которые помогают ему преодолевать трудности, идти вперёд, невзирая на проблемы, вести за собой людей, влиять, вдохновлять, менять мир! Обращайте внимание на то, что помогает человеку стать успешным, эффективным лидером!

Лидер – не пассивная, отстранённая гениальная личность, а активно преобразующая мир личность. Дела, идеи лидера часто остаются в истории на века, или навсегда. Но даже если дело лидера изменило одну маленькую группу людей – это уже большая заслуга, вклад в их жизни!

**8. Заключение.**

- Понаблюдайте за собой, какие лидерские качества у вас проявляются ярче всего? Понаблюдайте за другими людьми, у кого лидерские качества так же сильны? Заняты ли они в деле? Чем можно было бы их еще занять в соответствии с их интересами и талантами? Попробуйте привлечь к общей работе аутсайдеров – не принятых ребят, у кого лидерских качеств явно не видно, тех, кто обычно сидит «серой мышкой» в коллективе, увидеть их таланты и способности, задействовать их вместе с собой в поручениях !

